

**UNIVERSITÉ PARIS 13 - SORBONNE PARIS CITÉ**  
**École Doctorale Érasme**  
**Laboratoire EXPERICE**

**THÈSE**

pour obtenir le grade de Docteur de l'Université Sorbonne Paris Cité

**Discipline : Sciences de l'éducation**

Présentée et soutenue publiquement le 7 décembre 2015

par

**Aymeric Brody**

**APPRENDRE À JOUER LE JEU :**  
**Une ethnographie réflexive auprès des joueurs amateurs de poker**

Directeur de thèse :

**Pr. Gilles Brougère**

**JURY :**

Mme Madeleine PASTINELLI, Professeure, Université Laval

M. Éric DUGAS, Professeur, Université de Bordeaux - ESPE d'Aquitaine

M. Thierry WENDLING, Chargé de recherche, CNRS - EHESS

Mme Pascale GARNIER, Professeure, Université Paris 13

M. Gilles BROUGÈRE, Professeur, Université Paris 13



## **Apprendre à jouer le jeu : une ethnographie réflexive auprès des joueurs amateurs de poker**

### **Résumé :**

Cette étude porte sur la communauté des joueurs amateurs de poker en France. Qui sont-ils ? En quoi consistent leurs pratiques du jeu ? Comment se représentent-ils le poker ? Comment apprennent-ils à jouer le jeu ? Et qu'apprennent-ils en jouant ? Si ces questions de recherche renvoient essentiellement à la pratique et aux apprentissages du jeu lui-même, il s'agit bien *in fine* d'interroger les apprentissages associés à cette pratique dans la vie quotidienne des joueurs. Or, pour répondre à cette dernière question, encore nous fallait-il préalablement déconstruire l'idée selon laquelle le jeu est une activité séparée de la vie quotidienne. Tel fut l'enjeu du premier chapitre de notre thèse. Partant du traitement de la question du jeu dans l'histoire des idées, nous nous sommes d'abord tournés du côté des définitions socio-anthropologiques qui ont promu cette idée-force d'une séparation du jeu et de la vie courante. Un travail d'analyse critique fut alors nécessaire pour resituer le jeu dans l'économie des pratiques quotidiennes. Dans un second chapitre, nous nous sommes plus particulièrement intéressés au traitement de la question des jeux d'argent dans la littérature scientifique, en nous penchant sur la façon dont le poker y était étudié. Contrairement aux différentes études qui abordent la pratique de ce jeu d'argent sous l'angle de l'addiction ou de la déviance, nos propres recherches auprès des joueurs amateurs de poker nous conduisaient alors à étudier cette pratique sous l'angle du jeu lui-même. Dans un troisième chapitre, nous nous sommes donc intéressés à l'histoire et aux représentations du poker pour découvrir comment ce jeu avait progressivement produit sa propre mythologie, sa propre culture, ses propres médias, etc., jusqu'à ce qu'il devienne un loisir de masse pour des centaines de milliers de joueurs, notamment en France. Après cette plongée dans l'histoire du jeu, nous avons présenté, dans une deuxième partie de la thèse, le processus qui préside à la réalisation de notre enquête auprès des joueurs amateurs de poker. Sous la forme d'une ethnographie réflexive, nous sommes d'abord revenu sur l'enquête exploratoire que nous avons réalisée entre 2006 et 2007 auprès des joueurs de notre entourage (chapitre 4), alors que nous étions nous-même joueur de poker. Puis, nous avons successivement présenté les deux enquêtes menées en 2010 et 2011 sur les sites de poker en ligne et lors d'un tournoi de poker à grande échelle (chapitre 5). La troisième partie de notre thèse s'appuyait alors sur l'analyse des données empiriques issues de cette dernière enquête pour tenter de décrire la population des joueurs rencontrés sur le terrain (chapitre 6). Grâce à une analyse approfondie de leur trajectoire d'apprentissage et de leur récit de pratique, nous avons progressivement cherché des réponses à nos questions de recherche en nous interrogeant, d'une part, sur la façon dont ces joueurs amateurs apprennent à jouer au poker (chapitre 7) et, d'autre part, ce qu'ils en retirent dans leur vie quotidienne (chapitre 8). Nos analyses nous amènent finalement à remettre en question les définitions du jeu présentées dans la première partie de la thèse et à penser un nouveau cadre théorique pour envisager les pratiques et les apprentissages du jeu.

**Mots-clés :** histoire des idées, socio-anthropologie du jeu, psychopathologie du jeu, sciences du jeu, ethnographie réflexive, revisite ethnographique, ethnographie économique, jeu d'argent, poker, poker entre amis, site de poker en ligne, tournoi de poker, communauté de joueurs, communauté de pratique, apprentissage du jeu, apprentissage fortuit, socialisation ludique, socialisation économique, mathématiques ordinaires, vie quotidienne, métaphore ludique.

## **Learning to play the game: a reflexive ethnography with amateur poker players**

### **Abstract:**

This study focuses on the community of amateur poker players in France. Who are they? What do their practices of the game consist in? How do they picture poker? How do they learn to play the game? And what do they learn as they play? Although these research questions mostly refer to practicing and learning the game itself, they do ultimately aim at questioning the learning associated with this practice in the players' everyday lives. But answering this question involved a previous deconstruction of the idea that the game is an activity apart from everyday life. That was what the first chapter of this dissertation has been about. Based on how the question had been addressed in the history of ideas, we first turned to the socio-anthropological definitions promoting this key idea of a separation between game and everyday life. Then a critical analysis was needed to place the game in the economy of everyday practices. In the second chapter we dealt with how the question of gambling was handled in scientific literature, looking into the way poker was studied there. Unlike various studies approaching the practice of this gambling game from the standpoint of addiction or deviance, our own research with amateur poker players led us to study this practice from the standpoint of the game itself. Thus, in the third chapter, we examined the history of poker to find out how the game had gradually built up its own mythology, culture, media, etc., until it became a mass entertainment for hundreds of thousands of players, especially in France. After this journey deep into the history of the game, in the second part of the dissertation we have set out the process through which our survey with amateur poker players was conducted. As a reflexive ethnography we first went back to the exploratory survey we had performed in 2006-07 with players we knew (chapter 4) at a time when we would play poker ourselves. Then we have successively shown the two surveys we did in 2010-11 about on-line poker sites as well as during a large-scale poker tournament (chapter 5). The third part of the dissertation is based on an analysis of the empirical data from the latter survey in an effort to describe the population of players we met in the field (chapter 6). Through an in-depth analysis of their learning trajectories and accounts of practice we have gradually tried to answer our research questions wondering how these amateur players learn playing poker on the one hand (chapter 7) and what they are gaining from it in their everyday lives on the other hand (chapter 8). Finally our findings led us to challenge the definitions of the game as set out in the first part of the dissertation and to offer a new theoretical framework for considering the practices and learning of the game.

**Key words:** history of ideas, socio-anthropology of the game, psychopathology of gambling, play studies, reflexive ethnography, ethnographic revisit, economical ethnography, gambling, poker, poker with friends, on-line poker site, poker tournament, community of players, community of practice, learning the game, incidental learning, playful socialization, economical socialization, ordinary mathematics, everyday life, playful metaphor.

## Remerciements

À mon directeur de thèse, Gilles Brougère, pour la confiance qu'il m'a accordée depuis la réalisation d'un master en Sciences du jeu à Paris 13. J'ai eu la chance d'avoir été accompagné à chaque instant, dirigé avec beaucoup de liberté, de bienveillance et de patience.

Aux doctorants, aux docteurs et aux chercheurs de l'Axe B du laboratoire EXPERICE. Plus qu'un labo, l'Axe B fut pour moi un refuge. À Vincent Berry, Nathalie Roucoux et Pascale Garnier.

Aux étudiants et aux enseignants des départements de sciences de l'éducation à Paris 13 et à l'Université de Rouen, avec qui ce fut un plaisir d'apprendre le métier d'enseignant. À Filippo Pirone, pour son amitié.

À l'École Doctorale Erasme pour sa formation à la recherche. À Mme Birard, pour sa gentillesse.

À Thierry Wendling pour m'avoir accueilli dans son séminaire d'anthropologie du jeu au Quai Branly, puis à l'EHESS. À Roberte Hamayon pour son intérêt et ses encouragements. À Manuel Boutet et Vinciane Zabban pour m'avoir proposé leur aide. À Marina D'Agati, Jeanne Piedallu, Thomas Amadiou, Marie Trespeuch, Anne-Claire Mangel, Marie Redon, Shen Hu, ainsi qu'à tous les jeunes chercheurs dans le domaine des jeux d'argent avec qui j'entretiens une discussion privilégiée.

Au forum Jeux et Sociétés et à la Française des Jeux pour l'aide financière qu'ils m'ont fournie dans le cadre de mes recherches de terrain et la liberté qu'ils m'ont laissée depuis.

Un énorme merci aux organisateurs du France Poker Tour qui m'ont accueilli lors de la dernière édition de leur grand et beau tournoi ; et, à tous les joueurs de poker, amateurs ou professionnels, que j'ai rencontrés dans le cadre de mes recherches, en particulier ceux qui ont accepté de me raconter leur passion du jeu. Cette thèse tente de leur donner la parole.

Enfin, je ne saurais trop remercier mes amis et ma famille pour leur compréhension et leur affection.

Une pensée émue à mes parents, Annie et Jean-Louis, pour leur amour, leur soutien, et leur aide immense lors de la rédaction.

À mes parents,

À ma grand-mère...

# Sommaire

<b>Résumé :</b> .....	<b>3</b>
<b>Abstract:</b> .....	<b>4</b>
<b>Remerciements</b> .....	<b>5</b>
<b>Sommaire</b> .....	<b>9</b>
<b>Introduction</b> .....	<b>13</b>
1. Sortir du prisme du jeu pathologique .....	13
2. Une perspective critique.....	15
3. Une approche sociologique .....	16
4. Pour une approche du <i>gambling</i> en termes de jeu.....	18
5. Pour une approche du jeu en termes d'apprentissage .....	19
6. Une étude de cas : la communauté des joueurs amateurs de poker .....	20
7. Éléments de contexte.....	21
8. Présentation de la thèse .....	24
<b>Partie I : Histoires du jeu</b> .....	<b>25</b>
<b>Chapitre 1 : De la difficulté de définir le jeu</b> .....	<b>27</b>
1. Aux fondements de notre conception du jeu.....	29
1.1. Le jeu comme délassément face au travail chez Aristote.....	29
1.2. Le jeu entre vice et vertu chez Thomas d'Aquin .....	30
1.3. L'écueil du jeu selon Érasme .....	31
1.4. Le jeu entre distraction et abstraction chez Pascal.....	33
1.4.1. Un divertissement face à l'ennui .....	34
1.4.2. Un jeu métaphysique .....	35
1.4.3. L'objet d'une abstraction mathématique .....	36
1.5. Les définitions du jeu dans l'Encyclopédie des Lumières .....	37
1.5.1. La définition du « jouer » .....	37
1.5.2. La définition du « jeu ».....	39
1.5.3. Le paradigme du jeu d'argent .....	40
2. Les définitions socio-anthropologiques du jeu .....	41
2.1. La définition du jeu selon Huizinga .....	41
2.1.1. Une définition socio-anthropologique .....	42
2.1.2. Les propriétés du jeu au prisme de la vie courante.....	43
2.1.3. La dimension frivole du jeu chez l'enfant .....	44
2.1.4. La fonction agonistique du jeu chez l'adulte.....	45
2.2. La redéfinition du jeu selon Caillois .....	47
2.2.1. Critiques de Huizinga .....	47
2.2.2. Une nouvelle définition formelle.....	49
2.3. Des perspectives critiques .....	50
2.3.1. La critique d'Ehrmann.....	50

2.3.2. La critique d'Henriot (1969).....	52
2.3.3. La proposition théorique d'Henriot (1989) .....	54
Conclusion : de la transposition du jeu .....	56
<b>Chapitre 2 : <i>Gambling studies</i></b> .....	<b>57</b>
1. Psychopathologie du jeu .....	58
1.1. De la compulsion au jeu selon Freud .....	58
1.2. La construction sociale du jeu pathologique .....	60
1.3. Le diagnostic clinique .....	61
1.3.1. Les critères du DSM-III.....	62
1.3.2. Les critères du DSM-IV .....	63
2. Les approches cognitivo-comportementales.....	65
2.1. Le concept de l'illusion de contrôle .....	65
2.2. Le laboratoire de l'Université Laval .....	66
2.2. L'application aux jeux de hasard et d'habileté.....	67
2.3. La restructuration cognitive .....	69
2.4. Comprendre et vaincre le gambling .....	70
3. Les théories cognitivo-comportementales appliquées au poker .....	73
3.1. Le poker : jeu de hasard ou de stratégie ? .....	73
3.2. Le poker : jeu de hasard comprenant une part de stratégie .....	74
3.3. Les distorsions cognitives des joueurs de poker .....	78
3.4. Les perceptions illusoire des joueurs de poker .....	82
4. Une approche socio-anthropologique du poker .....	87
4.1. Vers une étude de la communauté des joueurs de poker en ligne.....	87
4.2. Comprendre les aspirations des joueurs .....	88
4.3. Analyser la démarche d'apprentissage des joueurs.....	91
Conclusion : poser la question des frontières du jeu.....	94
<b>Chapitre 3 : Mythologies du poker</b> .....	<b>97</b>
1. De la maturation à l'expansion du jeu.....	99
1.1. Une généalogie incertaine .....	100
1.2. La naissance du poker .....	102
1.3. Les premières évolutions du jeu .....	105
1.4. L'expansion du jeu aux États-Unis .....	107
1.5. Premières diffusions à travers le monde .....	109
2. De la criminalisation à l'industrialisation du jeu .....	111
2.1. Entre prohibition et libéralisation.....	111
2.2. L'essor de Las Vegas .....	112
2.3. La période baroque du poker.....	114
2.4. L'émergence du Texas hold'em .....	115
2.5. Les premiers championnats du monde à Las Vegas .....	118
3. La médiatisation du jeu .....	121
3.1. La diffusion des tournois de poker à la télévision.....	121
3.2. La filmographie du poker .....	126
3.3. La bibliographie du poker .....	129
3.4. La création des premiers sites de poker sur internet .....	131
3.5. Le phénomène Moneymaker .....	137
3.6. Le « boom du poker » aux États-Unis.....	140
Conclusion : l'exemple français.....	143



**Partie II : Terrains du jeu ..... 145**

**Chapitre 4 : Ethnographie réflexive d'un joueur amateur ..... 147**

1. Les principes d'une ethnographie réflexive .....	149
1.1. L'ethnographie entre dépaysement et distanciation .....	149
1.2. Pour une ethnographie réflexive .....	150
1.3. Esquisse pour une auto-ethnographie.....	151
2. Les prémisses d'une enquête par distanciation .....	154
2.1. Entrer en je-u .....	154
2.2. Mon rapport au jeu .....	155
2.3. Mon initiation au poker .....	157
2.4. Mettre de l'argent en jeu .....	159
2.5. Devenir un joueur parmi d'autres.....	160
2.6. Devenir un observateur parmi les joueurs.....	162
2.7. Mener une réflexion théorique sur la question du jeu .....	164
2.8. Être témoin d'un phénomène de société .....	165
3. Une enquête exploratoire dans mon cercle de joueurs.....	167
3.1. Choisir un sujet mineur et un terrain familier .....	167
3.2. Jouer un double jeu sur le terrain .....	169
3.3. Perdre la capacité de jouer le jeu.....	170
3.4. Interroger les joueurs sur leur pratique du jeu.....	171
3.5. Faire jouer le principe d'interconnaissance.....	174
4. Retour sur les résultats de cette première enquête .....	175
4.1. Le poker entre amis : une forme ludique du potlatch.....	175
4.2. Jouer de l'argent entre amis : une forme monétaire du don ? .....	177
Conclusion : revisiter mes premières analyses.....	178

**Chapitre 5 : Revisites à travers les mondes du poker ..... 179**

1. Redéfinir les principes de mon enquête .....	181
1.1. L'ethnographie comme enquête de terrain.....	181
1.2. L'ethnographie comme description dense.....	182
1.3. L'ethnographie comme revisite en continu .....	183
2. Revisiter mon terrain de jeu sur internet .....	186
2.1. Reconfiguration de l'enquête .....	187
2.1.1. Premières observations .....	187
2.1.2. Premières réflexions .....	191
2.2. Revisite en continu .....	195
2.2.1. Revisite réaliste : l'expérience d'une partie de Sit & Go .....	195
2.2.2. Revisite constructiviste : l'expérience d'un Tournoi multitable .....	199
2.2.3. Revisite de confirmation : l'expérience d'un <i>Freeroll</i> .....	205
2.3. Les limites d'une ethnographie virtuelle.....	211
3. Revisiter mon terrain de jeu lors d'un tournoi <i>live</i> .....	216
3.1. La FFDJ : une fédération des joueurs amateurs de poker .....	217
3.2. Le FPT : un tournoi gratuit et accessible à tous .....	218
3.3. Prise de contact avec les organisateurs du tournoi.....	220
3.4. Revisite en continu : Paris, Lille, Limoges, Strasbourg, Le Havre... ..	222
Conclusion : le récit de mon premier déplacement ethnographique .....	228

<b>Partie III : Apprentissages du jeu.....</b>	<b>237</b>
<b>Chapitre 6 : Une communauté de joueurs amateurs .....</b>	<b>239</b>
1. Un questionnaire ethnographique .....	242
2. Un population de joueurs de poker en ligne .....	244
3. Un répertoire partagé : le poker en ligne et hors ligne.....	247
4. Un engagement mutuel : la passion du jeu .....	249
5. Une entreprise commune : jouer et apprendre .....	252
Conclusion : une communauté de pratique ? .....	258
<b>Chapitre 7 : Apprendre à jouer au poker .....</b>	<b>261</b>
1. Devenir joueur de poker.....	263
2. Le curriculum ludique du poker.....	266
3. Re-découvrir le poker .....	268
4. Regarder le poker à la télévision.....	271
5. Se familiariser avec le jeu .....	274
6. Apprendre à jouer sans argent.....	276
7. Mettre de l'argent en jeu .....	282
8. Acquérir le sens du jeu.....	289
9. Se prendre au jeu.....	293
10. Vouloir progresser .....	298
Conclusion : des ressources pour progresser .....	302
<b>Chapitre 8 : Apprendre en jouant au poker .....</b>	<b>307</b>
1. Les apprentissages de la vie quotidienne .....	309
1.1. Apprendre c'est participer .....	309
1.2. Loisir, jeu et apprentissages .....	310
2. Resituer le jeu dans l'économie de la vie quotidienne.....	312
3. Le poker : une forme ludique de la socialisation économique.....	314
3.1. La valeur monétaire du jeu .....	316
3.2. Le marquage ludique de l'argent.....	318
3.3. Apprendre à jouer avec l'argent .....	320
4. Apprendre les mathématiques par hasard : les calculs des joueurs .....	322
4.1. Sortir d'une conception formelle du hasard .....	322
4.2. Les mathématiques vivantes du poker .....	323
4.3. Standardiser sa décision .....	325
4.4. Développer une intuition mathématique .....	327
4.5. Apprendre à miser sur l'incertain .....	329
Conclusion : apprendre par hasard.....	330
<b>Conclusion générale .....</b>	<b>331</b>
1. Retour sur la question de l'apprentissage du jeu.....	331
2. Retour sur notre question de départ : la métaphore du jeu.....	332
3. Le jeu de la négociation marchande.....	333
<b>Bibliographie.....</b>	<b>337</b>

<b>Annexes .....</b>	<b>357</b>
Guide d'entretien – Première enquête (2006-2007).....	359
Guide d'entretien – Enquête FPT (2011).....	360
Questionnaire anonyme – Enquête FPT (2011).....	361
Liste de définitions usuelles concernant les termes techniques liés au poker.....	363



# Introduction

La « passion du jeu » (Dulsaux, 1779) a depuis longtemps fait l'objet d'une condamnation morale, que ce soit pour des raisons religieuses, philosophiques, sociales ou politiques (voir notamment Mehl, 1990 ; Belmas, 2006 ; Hamayon, 2012)<sup>1</sup>. Le penchant des joueurs pour les jeux de hasard et d'argent – puisque que c'est de ces jeux en particulier dont il est question – a successivement été dénoncé comme un péché (XVIIe siècle), puis un vice (XVIIIe), avant d'être condamné comme une violation des lois visant à réprimer cette « passion funeste » (Encyclopédie, 1766 : 532). S'il semble que la période contemporaine marque un assouplissement des objections morales contre les jeux d'argent<sup>2</sup>, certaines pratiques du jeu parmi les plus intenses continuent de poser problème (Amadiou, 2013). Certes, le jeu est de plus en plus valorisé en tant que loisir ou divertissement, mais l'excès de jeu reste condamnable dès lors qu'il relève soit d'un écart à la norme – celle du travail ou du sérieux –, soit d'une « passion pathologique » pour reprendre les termes de Freud (2011). Comme l'affirme le sociologue et psychothérapeute Amnon Suissa (2005 : 11) : « Ce qui était auparavant considéré comme un péché, un vice, un comportement déviant et une industrie hors-la-loi est aujourd'hui compris comme une maladie, une pathologie psychiatrique teintée d'une perte de contrôle ou d'un désordre d'impulsion auquel seule l'abstinence saura être une réponse valable. »

## 1. Sortir du prisme du jeu pathologique

Depuis que l'Association américaine de psychiatrie (APA) a reconnu en 1980 le « jeu pathologique » comme un « trouble mental », l'étude du *gambling* aurait commencé à être envisagé sous un angle médical. Classé à l'époque parmi les « troubles du contrôle des impulsions » (APA, 1983 : 315), le jeu pathologique fut d'abord défini dans la nosographie psychiatrique comme une « impossibilité de résister aux impulsions à jouer et à un comportement de jeu qui compromet, gêne ou désorganise les objectifs personnels, familiaux ou professionnels. » (315) Aujourd'hui, les psychiatres parleraient davantage d'une « addiction sans substance » ou d'une « addiction comportementale » (APA, 2013) pour qualifier ce phénomène de dépendance au jeu, comme si c'était le jeu lui-même qui était à l'origine de l'assuétude du joueur. Le développement de la psychologie cognitivo-comportementale à partir des années 1980, puis des neurosciences au milieu des années 1990, aurait alors contribué à définir le jeu comme une maladie mentale, considérant le joueur pathologique comme sujet à des « distorsions cognitives inhérentes aux situations de jeu de hasard et d'argent » (Barrault & Varescon, 2012 : 19) pour finalement « associer le jeu excessif à une maladie du cerveau » (Amadiou, 2013 : 331).

---

<sup>1</sup> Une partie de cette introduction a déjà fait l'objet d'une publication (Brody, 2015). Il s'agissait alors d'introduire le troisième numéro de la revue *Sciences du jeu* consacré au jeu d'argent et de hasard auquel nous renvoyons le lecteur. Cet article introductif ayant été conçu dans le cadre de nos recherches doctorales – comme la plupart des textes scientifiques que nous avons publiés depuis le commencement de notre thèse (Brody, 2011a, 2011b, 2013a, 2013b, 2015a, 2015b) –, il trouve tout naturellement sa place en introduction de ce mémoire.

<sup>2</sup> En France, le processus de légalisation des jeux d'argent en ligne depuis l'ouverture du marché en 2010 pourrait en témoigner (Trespéuch, 2011).

Pathologique ou non, la passion du jeu paraît toujours nocive, voire dangereuse pour le joueur et son entourage. Si les catégories scientifiques remplacent désormais les préceptes de la morale, elles poursuivent une logique de classification des pratiques du jeu selon leur caractère plus ou moins excessif. Certes, on prendra soin de distinguer, d'une part, les « joueurs sociaux [...] qui jouent soit occasionnellement, soit régulièrement, mais dans la vie desquels le jeu garde une place limitée, celle d'un loisir », et, d'autre part, les « joueurs pathologiques, "addicts" », pour qui le jeu est devenu « le centre de l'existence », et qui formeraient donc une « catégorie à part » (Valleur & Bucher, 2006 : 45-46). Mais les limites de cette catégorie nosologique sont d'autant plus difficiles à cerner qu'elle peut s'avérer extensive. Difficile en effet de différencier à l'intérieur du jeu, ce qui relève d'un comportement normal ou pathologique tant la frontière paraît flottante, voire poreuse. Pour citer l'expertise réalisée en 2008 par l'Institut national de la santé et de la recherche médicale (Inserm, 2008 : 68), on observerait plutôt un « continuum entre jeu normal et jeu pathologique », mais il n'existerait pas « de critère absolu permettant de tracer la frontière, au point que des discussions ont toujours lieu quant au bien-fondé des normes admises ». Or c'est peut-être là que réside le principal écueil de la recherche sur le jeu pathologique : si la frontière entre le normal et le pathologique renvoie sans doute à une réalité clinique ou empirique, elle n'en demeure pas moins fondée sur des normes, au même titre que la frontière entre la raison et la passion, le vice et la vertu, le bien et le mal. Le problème, c'est que ces normes – comme la plupart des normes sociales – s'ignorent comme telles.

Les recherches actuelles en psychopathologie adoptent ainsi une attitude ambiguë, pour ne pas dire ambivalente, à l'égard de la dépendance au jeu : classé comme une catégorie à part, le jeu pathologique est par ailleurs défini comme une polarité de la pratique du jeu. Si l'approche médicale implique, par définition, une discontinuité entre le normal et le pathologique, la psychologie cognitivo-comportementale s'appuiera par exemple sur un autre modèle, en définissant le jeu pathologique comme « le point final d'un continuum qui va de l'absence de jeu au jeu sévèrement problématique » (Blaszczynski & McConaghy, 1989 : 43, traduction personnelle). Pour reprendre les conclusions de l'INSERM (2008 : 68), on constatera de la sorte que « Les recherches sont le plus souvent fondées sur une logique de continuité entre le normal et le pathologique, mais en même temps souvent sur un modèle implicite de discontinuité, avec l'idée d'une différence de vulnérabilité, sinon de nature, entre les joueurs pathologiques et les normaux. » Dans un cas, la différence entre les joueurs normaux et pathologiques serait qualitative (« de nature »), dans l'autre, quantitative (« de degré »). Selon Marc Valleur et Christian Bucher, qui ont tous deux participé à l'expertise de l'INSERM, il n'y aurait donc pas un mais deux paradigmes du jeu pathologique, « entre tenants de la "maladie", et tenants d'un "style de vie" » (Valleur & Bucher, 2006 : 90). Reste que la confusion contribue à l'extension du concept au-delà des normes admises par les psychiatres et les psychologues. C'est du moins l'analyse critique que font certains sociologues pour remettre en cause la « doxa du jeu pathologique » (Martignoni-Hutin, 2011), n'hésitant pas à parler d'une « pathologisation » (Suissa, 2005) pour rendre compte du discours médical à l'égard du jeu<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Nous tenons néanmoins à signaler la position nuancée et « responsable » de certains psychologues qui, comme Isabelle Varescon (2009 : 15), distinguent clairement le jeu pathologique et la maladie au sens pharmacologique du terme, afin de « veiller à ne pas "pathologiser" d'emblée tous les comportements humains qui ont trait au plaisir et/ou à la passion. »

## 2. Une perspective critique

Suivant cette perspective critique, il conviendrait d'analyser la construction sociale du « jeu pathologique » en réinscrivant l'histoire du concept dans un processus plus vaste de « médicalisation » et de contrôle des comportements déviants aux États-Unis (Conrad & Schneider, 1980 ; Rosecrance, 1985) et à travers le monde (Suissa, 2008). Ce faisant, on comprend mieux comment le discours des psychiatres américains s'est imposé à partir des années 1970-80 pour faire du jeu pathologique un problème médical (Castellani, 2000), avant d'être reconnu comme un problème sanitaire et social dans les années 1990-2000 (Suissa, 2003, 2006 ; Mangel, 2009). En parlant de pathologisation ou de médicalisation, il s'agit non seulement de décrire ce processus qui préside à la reconnaissance du jeu pathologique comme une maladie ou un problème de santé publique, mais aussi de souligner cette tendance générale à penser le jeu – y compris celui des « joueurs sociaux » – en termes de pathologie. Selon l'INSERM (2008 : 38) qui se réfère notamment aux travaux de Suissa : « L'usage même de ce terme – pathologie/maladie – relève d'une idéologie de la médicalisation, en tant que modalité de contrôle social dans la gestion des rapports sociaux de déviance. » Face à cette idéologie dominante, le sociologue s'efforcera de déconstruire les catégories d'usage en matière de *gambling* pour redéfinir les termes du débat scientifique.

Tel est précisément l'enjeu d'un article dans lequel Jean-Pierre Martignoni-Hutin pose la question suivante : « Que peut apporter la sociologie dans le débat sur le jeu compulsif ? » (Martignoni-Hutin, 2005) La réponse du sociologue se situe à plusieurs niveaux : une fois le travail de déconstruction engagé sur le plan épistémologique et conceptuel, la sociologie interviendrait dans le débat scientifique pour reformuler le problème, discuter les études sur le sujet et réaliser de nouvelles enquêtes. Dans un texte plus récent, Martignoni-Hutin (2011) pose finalement les jalons d'une « sociologie du *gambling* contemporain » qui ne soit pas focalisée sur la dimension pathologique du jeu, considérant à juste titre « qu'il y a danger à aborder les jeux d'argent à travers la problématique de l'addiction, car une fois acceptés comme entité morbide individualisée, ces jeux sont analysés comme des formes plus ou moins aiguës de jeu pathologique. » (Martignoni-Hutin, 2011 : 59). Pour éviter cet écueil, il faudrait étudier, selon lui, « la biographie du joueur, son histoire sociale, économique, familiale, conjugale... avant de le traiter un peu facilement de drogué du jeu. » (60) En somme, il s'agirait d'aborder la trajectoire du joueur non plus sous l'angle de l'addiction mais de la socialisation. Cherchant à ouvrir le débat au-delà de sa discipline, Martignoni-Hutin plaide même pour la création d'un « observatoire pluridisciplinaire dédié aux jeux d'argent et [à] la socialisation ludique contemporaine » (56). Si un Observatoire des jeux (ODJ) a depuis vu le jour en France, force est de constater que celui-ci s'intéresse davantage aux conséquences du jeu sur un plan sanitaire, social et économique, qu'à la « socialisation ludique » des joueurs<sup>4</sup>.

En France comme ailleurs, le prisme du jeu pathologique continue d'orienter le regard des chercheurs vers des considérations psychologiques, médicales ou sanitaires. Analysant les titres et les résumés des articles scientifiques publiés dans le *Journal of Gambling Studies*,

---

<sup>4</sup> Créé par décret en 2011 suite à l'ouverture du marché des jeux en ligne, l'ODJ se donne pour mission d'« observer les impacts sanitaires, sociaux et économiques des jeux d'argent et de hasard pour éclairer l'action de l'État ». Notons simplement que l'étude menée en 2014 par l'ODJ en collaboration avec l'Institut national de prévention et d'éducation pour la santé (INPES) met l'accent sur « les problèmes liés aux activités de jeu » (Odj, 2015 : 5-6) en s'inscrivant dans une optique « prévention » (8), ce qui n'enlève rien à l'intérêt des données produites en ce qui concerne les pratiques et les profils des joueurs français.

Brian Castellani (2000 : 51-52) observe ainsi dans le contexte anglophone une surreprésentation des travaux renvoyant le jeu pathologique au « modèle médical ». Non seulement la psychopathologie du jeu – entendue au sens large – domine par la place qu'elle occupe dans la littérature scientifique internationale, mais elle domine également en imposant ses catégories aux autres approches disciplinaires du *gambling*. Relevons par exemple que, si l'approche sociologique tend à aborder le jeu pathologique comme un « problème social » (Suissa, 2013), c'est toujours d'un problème de jeu dont il est question. Quelque part, la sociologie du *gambling* que Martignoni-Hutin appelle de ses vœux serait elle-même victime de la « doxa » dès lors que, pour entrer dans le débat scientifique, elle doit réinvestir les thèmes et les termes de la psychopathologie du jeu. Même s'il cherche à la déconstruire, le sociologue reconnaîtra implicitement cette frontière entre le normal et le pathologique dont il sait qu'elle résulte d'une « construction sociale » (Martignoni-Hutin, 2005 : 59). Certes, il est difficile d'imaginer aujourd'hui une étude du *gambling* qui ne se réfère pas, d'une manière ou d'une autre, au cadre épistémologique et conceptuel de la psychopathologie du jeu, mais faut-il pour autant reprendre les termes du débat sur le jeu compulsif – surtout quand on sait le poids des mots dans ce type de controverse disciplinaire ? S'il n'est pas question de déclencher une « guerre des disciplines » (Martignoni-Hutin, 2005 : 57), doit-on pour autant céder les armes ? Comme Martignoni-Hutin, nous pensons qu'un travail de déconstruction est nécessaire, de la même manière qu'il nous paraît indispensable de reconstruire un cadre épistémologique et conceptuel qui, dans la mesure du possible, ne soit pas soumis à une conception psychopathologique du jeu.

### 3. Une approche sociologique

Songez plus particulièrement aux travaux sociologiques qui analysent les pratiques de jeux de hasard et d'argent en termes de « déviance », c'est-à-dire comme un écart face à la norme sociale. C'est par exemple le cas d'une enquête menée par Madeleine Pastinelli, Simon Côté-Bouchard et Elisabeth Papineau (2011) auprès d'une communauté de joueurs de poker en ligne. Partant du principe que les velléités de ces « joueurs aspirants professionnels » (87) ne sont pas conformes à la norme qui subordonne le jeu à la sociabilité – puisque la plupart aspirent à gagner leur vie en jouant au poker sur internet –, Pastinelli et al. (2010 : 90) envisagent cette « communauté de pratiques électronique » comme un « espace de marginalité », voire de « socialisation à la déviance ». Cependant, les chercheurs refusent de verser dans la pathologisation du comportement des joueurs : « Sur ce plan, si en regard de leurs représentations du jeu et de leurs pratiques de jeu, les aspirants joueurs professionnels peuvent sans doute être qualifiés de déviants par rapport à la norme sociale et s'il n'est pas à exclure que nombre d'experts puissent juger leurs pratiques et représentations comme présentant un caractère pathologique, nous n'envisageons pas nous-mêmes leurs pratiques dans une telle perspective. » (93) En refusant de statuer sur les « problèmes de jeu » que pourraient rencontrer les joueurs de l'enquête, Pastinelli et al. (2010 : 93) inscrivent leur recherche dans une autre perspective – à laquelle nous souscrivons pleinement – qui vise à « comprendre et éclairer le rapport qu'ils entretiennent avec le jeu. » En somme, il s'agit de partir du principe que ces joueurs ne sont « ni fous, ni "malades", ni troublés par des "pensées erronées" qu'il y aurait lieu de corriger. » (95) Quand bien même leurs aspirations seraient illusoires, ils convient de les considérer avant tout comme des joueurs.

Reste qu'en étudiant les jeux d'argent et de hasard sous l'angle de la déviance, le sociologue situe objectivement les joueurs en dehors de la norme, ce qui supposerait qu'ils transgressent



les règles de la société. Si la sociologie de la déviance a pour but d'analyser les normes sociales des individus – et non de les administrer –, l'objectivation de ces normes a parfois pour effet de les réifier. Ainsi, lorsque Howard Becker (1985) étudie la « carrière » des fumeurs de marijuana, il part du principe que la consommation de drogues est une pratique déviante puisqu'elle est « étiquetée » comme telle par ceux-là même qui établissent les règles de la société. Si Becker (1985 : 171) s'en prend volontiers aux « entrepreneurs de morale » (représentants de la loi, groupes de pression, psychiatres...) qui ont désigné ces « drogués » à la vindicte, le regard que le sociologue porte sur ces derniers est orienté par l'idée que leur trajectoire s'écarte progressivement de la norme établie : de la transgression à la déviance en passant par la stigmatisation. Étant soumis au même « étiquetage » que les fumeurs de marijuana, les « joueurs excessifs », « compulsifs » et autres « drogués du jeu », comme on les nomme parfois dans les journaux, suivraient cette même trajectoire qui les conduit plus ou moins inéluctablement vers une « carrière déviante » (Becker, 1985 : 48). Chemin faisant, les joueurs apprendraient donc à s'engager dans une « sous-culture organisée autour d'une activité déviante particulière » (54) jusqu'à devenir membres à part entière d'un « groupe déviant organisé » (60).

Vu l'essor des jeux de hasard et d'argent et le processus de « normalisation » dont ils font l'objet ces dernières années, on peut toutefois se demander si le terme de déviance est toujours approprié pour qualifier le comportement des joueurs. Dans certaines « cultures » ou « sous-cultures » (pour parler comme Becker), n'est-ce pas au contraire la pratique du jeu qui devient la « norme alternative » (Pastinelli et al., 2010 : 106) ? L'exemple de la communauté des joueurs de poker en ligne étudiée par Pastinelli et al. (2010) tendrait à confirmer cette hypothèse, même si l'histoire des idées nous rappelle le poids de la morale dans cette affaire. Rappelons en effet que ce sont les entrepreneurs de morale qui déterminent la frontière entre la norme et la déviance, la pratique des jeux de hasard et d'argent étant considérée comme déviante, non par rapport à la « norme dominante » – le concept est d'ailleurs peu opératoire –, mais par rapport à la morale qui historiquement réprovoque cette pratique. Dans son étude sur les fumeurs de marijuana, Becker (1985) avait bien décrit cette entreprise qui consiste à traduire certaines valeurs morales en des normes plus ou moins ambiguës afin de dévaloriser un comportement alors considéré comme déviant. Il avait aussi parfaitement compris le rôle des psychiatres dès lors qu'il s'agit de définir ce comportement déviant comme une « maladie mentale ». Ce que Becker ne dit pas, en revanche, c'est comment penser ce comportement déviant sans le définir comme tel. Nous pourrions ici reprendre les réserves formulées par Albert Ogien (2012) à propos de la nouvelle sociologie de la déviance inspirée par Becker : « Le travail de Becker a réussi à transformer le regard porté sur le déviant, en démontrant qu'il est un individu doté d'une morale, d'une volonté et d'une intention identiques à celles dont tout un chacun dispose. Il n'est cependant pas vraiment parvenu à convaincre que les comportements illégaux, atypiques et extravagants doivent être envisagés comme autant de comportements normaux. » (Ogien, 2012 : 163)

En un sens, la sociologie de la déviance entretiendrait le même rapport ambivalent avec la norme que la psychopathologie entretient avec la maladie. Reconnaisant un continuum entre la norme et la déviance, elle fixe implicitement une frontière entre les joueurs et les non-joueurs, les premiers s'écartant d'une norme que les seconds leur imposent. Pour ne pas faire le jeu des entrepreneurs de morale, il convient pourtant de sortir d'une conception normative qui prédéfinit les limites du jeu, que ce soit en termes de pathologie ou de déviance.

#### 4. Pour une approche du *gambling* en termes de jeu

Suivant les perspectives critiques présentées brièvement dans cette introduction, nous défendons pour notre part une approche du *gambling* qui ne soit pas focalisée sur les problèmes psychologiques, sanitaires et sociaux liés au jeu – aussi importants et dommageables soient-ils – mais qui se concentre au contraire sur les pratiques ordinaires du jeu, celles qui *a priori* ne posent pas problème. En somme, il s’agit d’envisager les jeux de hasard et d’argent tels qu’ils se présentent pour la plupart des joueurs, à savoir comme une « passion ordinaire » (Bromberger, 1998). Comme le rappelle Jacques Henriot (1989 : 213), « de l’aveu de tous, les jeux d’argent sont des jeux », aussi ajoute-t-il que « les jeux d’argent ne forment donc pas une catégorie à part ». C’est en nous inspirant de cette idée-force selon laquelle les jeux d’argent font partie du jeu que nous avons essayé de les penser comme des jeux. Les différents indices de la présence du jeu, le second degré, la décision, la règle, la frivolité, l’incertitude, tels que théorisés par Gilles Brougère (2005), sont-ils présents dans les pratiques et les représentations ordinaires des jeux de hasard et d’argent ? On peut le penser ; d’autant plus qu’internet aurait parfois contribué à rendre ces jeux à la fois plus accessibles et plus « ludiques » – ou du moins plus « *fun* » (Brougère, 2015). On peut aussi penser que le *gambling* polarise le jeu sur d’autres dimensions du ludique qui le caractérise en propre : l’enjeu, le hasard et un certain esprit de sérieux, paradoxalement.

Selon Brougère, si le jeu d’argent est bien de l’ordre du jeu, son inclusion dans le domaine ludique suppose par conséquent de complexifier les critères permettant d’en démontrer la présence<sup>5</sup>. Il s’agirait par exemple de repenser le second degré en relation avec le premier degré (l’enjeu), de concevoir le hasard comme générateur d’incertitude et d’accepter que le joueur s’engage sérieusement et passionnément dans la pratique du jeu sans pour autant tomber dans l’addiction. Quant au critère de la décision, il est d’autant plus problématique que le joueur se place dans un système de règles où domine le hasard. Si la psychologie cognitivo-comportementale a tendance à considérer que celui qui cherche à contrôler le hasard par ses décisions se berce d’illusions et risque la dépendance (cf. Barrault & Varescon, 2012), nous pensons quant à nous que le joueur a de bonnes raisons de croire en ses chances (D’Agati, 2015) – sinon il y a fort à parier qu’il ne jouerait pas. Certes, son comportement à l’intérieur du jeu n’est peut-être pas conforme à la « morale mathématique » (Martignoni-Hutin, 2000 : 167) dont se réclament certains psychologues mais, comme l’observe finement Martignoni-Hutin à propos des machines à sous : « Il y a chez le joueur un sens ludique – véritable sens pratique – adapté aux vicissitudes du jeu et aux caprices du hasard. » (Martignoni-Hutin, 2000 : 164). Pour comprendre (sans juger) ce rapport que le joueur entretient avec son jeu, il s’agirait d’appréhender chacune de ses décisions non comme une « illusion de contrôle » (Langer, 1975) mais comme une forme d’engagement – y compris monétaire – dans la pratique du jeu (*illusio*). C’est à cette condition que la pratique des jeux de hasard et d’argent prendra tout son sens ludique et qu’il deviendra possible d’éclairer sous un nouveau jour le comportement du joueur à l’intérieur du jeu.

---

<sup>5</sup> D’après des propos recueillis en mai 2012 dans le cadre d’un séminaire organisé à Paris 13 sur la thématique des jeux de hasard et d’argent.

## 5. Pour une approche du jeu en termes d'apprentissage

C'est aussi à cette condition qu'il deviendra possible d'envisager la pratique du jeu – y compris celle des jeux de hasard et d'argent – comme une forme de socialisation pour les joueurs qui s'y engagent, pour ainsi dire une « forme ludique de la socialisation » (Simmel, 1991). Encore faut-il, pour ce faire, penser la « socialisation en procès » (Garnier, 2000) – cela vaut pour les enfants comme pour les adultes – et repenser les apprentissages qui en découlent comme résultant de la participation des joueurs à une pratique sociale (Brougère, 2009). En ce sens, la « socialisation ludique » apparaîtrait à la fois comme un processus d'engagement dans la pratique du jeu et dans la communauté des joueurs. Suivant une approche sociologique qui ne soit pas centrée sur les problématiques de l'addiction ou de la déviance, il s'agirait alors de considérer cette « communauté de pratique » (Wenger, 2005), non comme un « espace de socialisation à la déviance ou d'incitation à la pathologie » (Pastinelli et al., 2010 : 90), mais précisément comme un espace d'apprentissage du jeu. Un espace d'apprentissage du jeu lui-même, d'une part, puisque c'est en apprenant à jouer le jeu que les joueurs s'engagent dans une entreprise commune qui les réunit à l'intérieur du jeu. Un espace d'apprentissage par le jeu, d'autre part, puisque c'est en participant au jeu et en s'engageant dans cette communauté de pratique qu'ils pourront éventuellement tirer des apprentissages qui leur servent au-delà du jeu. Contrairement à la plupart des travaux – notamment en sciences de l'éducation – qui étudient la relation entre le jeu et l'apprentissage (cf. Brougère, 1995, 2005), il n'est donc pas ici question de promouvoir la vocation ou la finalité éducative du jeu dans un cadre pédagogique mais d'aborder celui-ci comme une pratique sociale à part entière pouvant, d'une part, faire l'objet d'un apprentissage, et d'autre part, donner lieu à des apprentissages.

À ce titre, nous pourrions reprendre à notre compte une question formulée par Pierre Parlebas et Éric Dugas (2005 : 29) au sujet de la pratique des activités physiques et sportives : « La pratique d'une activité peut-elle engendrer des progrès dans l'accomplissement d'une autre activité ? » La réponse est loin d'être aussi évidente qu'on pourrait le penser, surtout si on imagine que ce « transfert d'apprentissage » doit être « réinvesti dans la vie quotidienne » (Dugas & Parlebas, 2005 : 29). En effet, il est souvent difficile à prouver que des apprentissages réalisés dans le cadre d'une activité ludique – qu'elle soit physique ou non – puisse servir en dehors de la pratique du jeu sans prendre en compte sa « logique interne » (Parlebas, 1981) et le contexte particulier dans lequel se déroule l'action. Face à ce « problème épineux du transfert d'apprentissage » (Dugas, 2010 : 5), nous proposons pour notre part d'aborder la question de l'apprentissage du jeu sous l'angle de la socialisation ludique en partant du principe que l'activité du jeu participe directement de la vie quotidienne des joueurs. Autrement dit, c'est parce que le jeu fait partie de la vie des joueurs qu'il peut potentiellement donner lieu à des « apprentissages quotidiens » (Brougère & Ulmann, 2009). Si le transfert n'aurait donc pas lieu en tant que tel, ce n'est pas parce qu'il n'y a pas apprentissage en dehors du jeu mais parce que l'apprentissage du jeu lui-même se réaliserait au cœur de la vie quotidienne. L'engagement progressif des joueurs dans une communauté de pratique témoignerait alors de cet apprentissage entendu au sens large comme une façon de participer aux activités ludiques de la vie quotidienne (Brougère, 2009).

## 6. Une étude de cas : la communauté des joueurs amateurs de poker

Pour étudier le *gambling* sous l'angle de l'apprentissage du jeu, nous nous sommes intéressés à la pratique d'un jeu d'argent en particulier, le poker. Mêlant hasard et stratégie, la pratique de ce jeu de cartes semble en effet pouvoir faire l'objet d'un apprentissage de la part des joueurs. Dans la mesure où la logique même du jeu emprunte aux différentes facettes de la vie sociale – par exemple, l'incertitude, la prise de décision ou encore la négociation –, on peut supposer par ailleurs que le poker puisse donner lieu à des apprentissages qui dépassent les frontières du jeu. Toujours est-il que la pratique du poker semble s'inscrire, au moins pour les joueurs les plus réguliers, dans l'économie des pratiques quotidiennes. Qui plus est, le poker est devenu depuis le début des années 2000 un véritable phénomène de mode qui réunit aujourd'hui en France des centaines de milliers de joueurs, notamment sur internet. À l'instar de l'enquête réalisée par Pastinelli et al. (2010) auprès des joueurs québécois, nous avons donc mené nos propres recherches auprès de joueurs de poker français, en nous intéressant plus particulièrement aux joueurs amateurs – plutôt qu'aux professionnels ou aspirants professionnels.

	Enquête n°1	Enquête n°2	Enquête n°3
<b>Périodes</b>	Mai 2006-août 2007	Juin-juillet 2010	Février-mai 2011
<b>Terrains</b>	Le poker entre amis	Le poker en ligne	Le poker en tournoi
<b>Techniques d'enquête</b>	Participation observante 13 Entretiens	Participation observante 2 Entretiens Captures d'écran	Observation participante 52 entretiens <i>in situ</i> 972 questionnaires Photographies Vidéos

Tableau n°1 : Les étapes de la recherche

Comme l'indique le tableau ci-dessus, trois enquêtes de terrain ont été menées successivement : la première, auprès de plusieurs groupes de joueurs amateurs dans le cadre de parties privées entre amis ; la seconde, sur internet, à travers l'exploration des sites de jeu en ligne ; la troisième, lors d'un tournoi de poker qui rassemblait plusieurs milliers de joueurs amateurs. Réalisée entre mai 2006 et août 2007 dans le cadre de nos études universitaires<sup>6</sup>, notre première enquête était centrée sur un terrain proche : les parties de poker entre amis. Si nous reviendrons sur le rapport que nous entretenions à l'époque avec le jeu – étant nous-même joueur de poker –, notons qu'il s'agissait d'observer les joueurs de notre entourage pour finalement les interroger sur leurs pratiques et leurs représentations du jeu. Dans une seconde enquête réalisée en 2010, nous avons choisi de revisiter notre objet d'étude à partir d'une expérimentation réalisée sur les sites de poker en ligne, alors même que ces sites étaient sur le point d'être légalisés en France. Puis, nous nous sommes tournés en 2011 vers l'observation d'un tournoi *live*, c'est-à-dire « réel », qui nous aura notamment permis de réaliser 52 entretiens *in situ* et de faire passer 978 questionnaires auprès des joueurs de poker en ligne présents lors du tournoi. Finalement, cette revisite en continu à travers les différents mondes du poker nous aura permis de mener une observation approfondie dans l'univers du jeu et de réaliser de nombreux entretiens – 67 au total – auprès des joueurs rencontrés sur le terrain. En allant ainsi à la rencontre des joueurs amateurs, nous

<sup>6</sup> Nous étions alors étudiants en master de sociologie des sociétés contemporaines à l'Université Paris 5.

avons alors découvert cette passion commune qui les pousse à se réunir de différentes manières, que ce soit entre amis, sur internet ou lors d'un tournoi à grande échelle, une passion ordinaire tournée vers le plaisir de jouer et la volonté de progresser dans la pratique du jeu. Malgré la diversité des mondes sociaux qu'elle recouvre<sup>7</sup>, une telle « communauté de pratique » méritait sans doute d'être étudiée en tant que telle.

## 7. Éléments de contexte

Depuis le « boom du poker » au début des années 2000 jusqu'à la légalisation du poker en ligne au début des années 2010, nous avons donc réalisé trois enquêtes successives auprès des joueurs amateurs de poker français. Si nous reviendrons sur le contexte historique de nos recherches au moment de présenter chacune de nos enquêtes, nous souhaitons néanmoins profiter de cette introduction pour présenter quelques éléments de ce contexte.

Le 27 juin 2007, au moment même où nous menions notre première enquête exploratoire auprès des joueurs de notre entourage, la Commission européenne prononçait un « avis motivé » sommant l'État français de « mettre un terme à certaines entraves à la libre prestation des services de paris sportifs »<sup>8</sup>. Sous la contrainte du droit communautaire, le gouvernement français a alors tenu à résoudre ce litige en s'engageant progressivement dans un processus d'ouverture du monopole exercé par la Française des Jeux (FDJ), le Pari Mutuel Urbain (PMU) et les casinotiers français sur le secteur de la distribution des jeux d'argent. Si l'ouverture ne concernera finalement que le secteur des jeux d'argent en ligne, il s'agit bien d'une véritable refonte du système d'encadrement des jeux tel qu'il était défini jusqu'à présent. Au regard de l'histoire, on pourrait même parler d'une « révolution » (Auberger, 2009) puisque ce monopole avait été instauré sous l'Ancien régime en 1776 avec la création de la Loterie Royale de France (Belmas, 2006). S'il n'est pas question ici d'analyser le processus législatif qui a conduit non seulement à l'ouverture du secteur des jeux d'argent mais aussi à la légalisation du poker en ligne<sup>9</sup>, suivons simplement les différentes étapes de ce processus pour ensuite les réinscrire dans le contexte de nos recherches.

---

<sup>7</sup> Nous empruntons ici la notion de « monde social » à Anselm Strauss (1992 : 272) dans la mesure où elle renvoie à des groupes sociaux de dimension et de nature différentes : « Certains mondes sont petits, d'autres immenses. Certains sont inséparables d'espaces donnés, d'autres sont liés à certains sites mais sont moins identifiables spatialement. Certains sont fortement publics et objets de publicité, d'autres sont à peine visibles. Certains sont si peu émergents qu'ils sont à peine saisissables, d'autres sont bien établis, même bien organisés. [...] Certains ont des frontières relativement étroites, d'autres possèdent des frontières perméables. [...] Autrement dit, les mondes sociaux sont caractéristiques de n'importe quel domaine particulier. » Si cette notion nous aura notamment permis de décrire les micro-mondes privés du poker étudiés lors de notre première enquête (Brody, 2011), nous privilégierons ici le concept de « communauté de pratique » (Wenger, 2005) pour envisager plus largement à la pratique et les apprentissages des joueurs amateurs de poker.

<sup>8</sup> Communiqué de presse de la Commission européenne intitulé « Libre prestation des services: la Commission prend des mesures pour lever les obstacles à la prestation de services de paris sportifs en France, en Grèce et en Suède », disponible en ligne sur :

[http://europa.eu/rapid/press-release\\_IP-07-909\\_fr.htm?locale=fr](http://europa.eu/rapid/press-release_IP-07-909_fr.htm?locale=fr) (consulté le 10/10/2015)

<sup>9</sup> Pour ce faire, je renvoie, d'une part, à la thèse de Marie Trespeuch (2011) qui analyse l'ouverture du marché des jeux en ligne dans une perspective socioéconomique, et d'autre part, à la thèse de Jeanne Piedallu (2014) qui accorde une place importante à l'analyse socio-historique du processus qui a conduit à la légalisation du poker sur internet.

Le 25 mars 2009, un projet de loi était présenté en conseil des ministres pour promouvoir une « ouverture maîtrisée » du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne ciblant plus spécifiquement le marché des paris hippiques, de paris sportifs et du poker sur Internet<sup>10</sup>. Défendu par le ministre du budget de l'époque, ce projet visait ainsi la mise en place d'un système d'agrément délivrés par une autorité indépendante aux opérateurs étrangers pour venir concurrencer les opérateurs historiques – la FDJ et le PMU – déjà implantés sur internet. D'abord soumis à un « avis circonstancié » prononcé par la Commission européenne le 8 juin 2009, puis amendé par la Commission des finances de l'Assemblée nationale le 21 juillet, la seconde mouture du projet de loi présenté par le gouvernement français fut finalement accueillie favorablement par la Commission européenne le 27 août 2009. Le texte a alors été porté et discuté au Parlement français début octobre. Pour le rapporteur du projet de loi à l'Assemblée, son entrée en vigueur devait intervenir avant la « date butoir » du lancement de la Coupe du monde de football le 11 juin 2010, une façon d'attirer les parieurs sur le nouveau marché légal qui serait alors créé<sup>11</sup>. Malgré des débats parlementaires intenses entre le gouvernement et l'opposition, le délai allait finalement être respecté.

Ainsi, le 12 mai 2010 était promulguée une loi relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne<sup>12</sup>. Comme prévu dans le projet initial, cette loi mettait notamment en place une Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL) chargée, dans un premier temps, de délivrer des agréments aux opérateurs pouvant s'implanter légalement sur le territoire national et, dans un second temps, de contrôler l'activité de ces opérateurs de jeux en ligne. Dès le lancement de la coupe du monde, l'ARJEL allait donc pouvoir délivrer ses premiers agréments aux sites de paris hippiques et sportifs sur internet, avant de faire de même quelques semaines plus tard avec les sites de poker en ligne. Pour ces derniers, il aura fallu attendre un décret d'application paru au Journal officiel le 29 juin 2010 autorisant les opérateurs agréés à exploiter certaines variantes du poker sur internet, en particulier le Texas Hold'em<sup>13</sup>. Il faut dire que le poker en ligne apparaissait incontestablement comme l'un des plus puissants vecteurs de l'essor du jeu d'argent sur internet. En effet, l'un des rapports parlementaires réalisé par le sénateur François Trucy (2010) avant la promulgation de la loi estimait qu'au moins 400 000 français jouaient déjà illégalement au poker sur internet. Au-delà des risques présumés liés au développement de cette pratique sur internet – largement mis en avant lors des débats parlementaires –, sans doute les enjeux économiques étaient-ils trop importants pour laisser cette activité aux mains des opérateurs illégaux. Toujours est-il qu'une dizaine de sites internet allait se voir délivrer un agrément de la part de l'ARJEL pour pouvoir proposer une offre légale aux joueurs au poker en ligne.

---

<sup>10</sup> Projet de loi n° 1549 du 30 mars 2009 relatif à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, Assemblée Nationale. Disponible en ligne sur :

[http://www.assemblee-nationale.fr/13/dossiers/jeux\\_argent.asp](http://www.assemblee-nationale.fr/13/dossiers/jeux_argent.asp) (consulté le 10/10/2015).

<sup>11</sup> Interview de J-F. Lamour, le 31 août 2009 pour [igamingfrance.com](http://igamingfrance.com).

<sup>12</sup> Loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne. Disponible en ligne sur :

[http://www.assemblee-nationale.fr/13/dossiers/jeux\\_argent.asp](http://www.assemblee-nationale.fr/13/dossiers/jeux_argent.asp) (consulté le 10/10/2015).

<sup>13</sup> Décret n° 2010-723 du 29 juin 2010 relatif aux catégories de jeux de cercle mentionnées au II de l'article 14 de la loi n° 2010-476. Disponible en ligne sur :

<http://www.legifrance.gouv.fr/eli/decret/2010/6/29/BCRB1013926D/jo> (consulté le 10/10/2015).

### Calendrier de la recherche :

- Mai 2006-août 2007 : enquête exploratoire auprès des joueurs de mon entourage
- 27 juin 2007 : avis motivé de la commission européenne
- 25 mars 2009 : projet de loi sur les jeux en ligne
- Septembre 2009 : projet de thèse centré sur la pratique du poker en ligne
- 12 mai 2010 : loi sur l'ouverture du marché des jeux en ligne
- Juin-juillet 2010 : enquête exploratoire sur les sites de poker en ligne
- 29 juin 2010 : décret d'application sur le poker en ligne
- Février 2011 : financement de la FDJ pour la réalisation d'une enquête de terrain
- Février-mai 2011 : enquête de terrain dans le cadre d'un tournoi de poker à grande échelle

Comme en témoigne le calendrier ci-dessus, c'est précisément dans ce contexte de libéralisation du marché français des jeux sur internet que nous avons entrepris d'approfondir nos recherches sur le poker en présentant en septembre 2009 un projet de thèse centré sur la pratique du poker en ligne. Déplorant à l'époque l'absence de données statistiques portant sur la population des joueurs français, nous envisagions notamment une approche quantitative de celle-ci à travers l'exploitation d'un questionnaire diffusé sur internet. Surtout, nous pensions pouvoir réaliser une enquête exploratoire sur les sites de poker en ligne qui nous aurait permis de mieux comprendre le sens de cette pratique et de rencontrer les joueurs pour les interroger sur le sujet. Si nous avons finalement mené à bien l'essentiel de ce projet de thèse, tout ne se déroula pas exactement comme prévu. En effet, l'enquête exploratoire que nous avons commencée en 2010 sur les sites de poker en ligne déboucha sur une impasse méthodologique – liée à la difficulté d'observer et de rencontrer des joueurs sur internet. La démarche de cette « ethnographie virtuelle » (Hine, 2008) s'étant révélé difficile à tenir, nous avons alors entrepris de rencontrer « réellement » des joueurs ayant une pratique régulière du poker sur internet. C'est ainsi que nous avons pris contact avec les organisateurs du France Poker Tour (FPT), le tournoi de notre troisième enquête. Réunissant plusieurs milliers de joueurs amateurs qualifiés sur un site de poker en ligne, ce tournoi à grande échelle était en effet une occasion idéale pour approfondir nos recherches sur le poker. Or, en suivant les organisateurs du FPT lors des différentes étapes du tournoi<sup>14</sup>, nous n'avons pas seulement revisité notre objet d'étude, nous avons découvert un autre monde du jeu dont nous n'avons pas encore fini, à ce jour, de rendre compte.

---

<sup>14</sup> Pour suivre ce tournoi, précisons que nous avons bénéficié d'un financement du Forum Jeu et Sociétés, structure de collaboration (devenu depuis un GIS) entre les universités Paris 13 et Paris Descartes avec la FDJ – l'un des opérateurs historiques du jeu en France, très impliqué dans la recherche sur le jeu depuis quelques années en relation avec ses engagements sur un jeu responsable. Au-delà de ce financement pour nos recherches, nous avons également bénéficié d'un Contrat Doctoral pour nos trois premières années de thèse à l'Université Paris 13, ce qui aura notamment permis de nous impliquer dans les activités scientifiques du laboratoire EXPERICE et de valoriser les premiers résultats de nos recherches. Enfin, lors des deux années suivantes, nous avons été recruté en tant qu'Attaché Temporaire d'Enseignement et de Recherche (ATER) à l'Université de Rouen, ce qui nous aura finalement permis de poursuivre nos recherches tout en apprenant notre métier d'enseignant-chercheur.

## 8. Présentation de la thèse

Faute de pouvoir rendre compte de tous les aspects de notre recherche empirique, nous avons centré notre propos, dans le cadre de cette thèse, sur la question de l'apprentissage du jeu. Introduite ici de façon générale, cette problématique renvoie plus particulièrement à deux questions dans le cadre de nos recherches sur le poker :

- 1) comment apprend-on à jouer le jeu ?
- 2) qu'apprend-on en jouant le jeu ?

Si ces deux questions posent le problème de l'apprentissage du jeu, la première concerne l'apprentissage du jeu lui-même, la seconde les apprentissages associés à la pratique du jeu dans la vie quotidienne. Or, pour répondre à cette seconde question, encore faut-il préalablement déconstruire l'idée selon laquelle le jeu serait une activité séparée de la vie quotidienne. Tel est l'enjeu du premier chapitre de notre thèse. Partant du traitement de la question du jeu dans l'histoire des idées, nous nous tournerons ainsi du côté des définitions socio-anthropologiques qui ont promu, au milieu du XXe siècle, cette idée-force d'une séparation du jeu et de la vie courante. Un travail d'analyse critique sera alors nécessaire pour resituer le jeu dans l'économie des pratiques quotidiennes. Dans un second chapitre, nous reviendrons sur la façon dont le jeu d'argent a été traité dans la littérature scientifique à partir des années 1970-80, en nous penchant plus particulièrement sur les rares études qui concernent le poker. Dans un troisième chapitre, nous nous intéresserons à l'histoire du poker pour découvrir les différents mythes qui accompagnent la pratique de ce jeu d'argent. Après cette plongée dans l'histoire du jeu, nous présenterons, dans une deuxième partie de la thèse, le processus qui préside à la réalisation de notre enquête auprès des joueurs amateurs de poker en France. Chemin faisant, nous reviendrons d'abord sur l'enquête exploratoire que nous avons réalisée entre 2006 et 2007 auprès des joueurs de notre entourage (chapitre 4), puis nous présenterons successivement les deux enquêtes que nous avons menées entre 2010 et 2011 sur les sites de poker en ligne et lors du FPT (chapitre 5). La troisième partie de notre thèse s'appuiera alors sur l'analyse des données issues de cette dernière enquête pour tenter de décrire la communauté des joueurs amateurs de poker en tant que telle (chapitre 6). Nous chercherons alors des réponses à nos questions de recherche en analysant, d'une part, la façon dont les joueurs apprennent à jouer au poker (chapitre 7) et, d'autre part, ce qu'ils en retirent dans leur vie quotidienne (chapitre 8). Nos analyses nous amèneront finalement à remettre en question les définitions du jeu présentées dans la première partie de la thèse et à proposer un nouveau cadre théorique pour penser les pratiques et les apprentissages du jeu.



## **Partie I : Histoires du jeu**



## Chapitre 1 : De la difficulté de définir le jeu

« Ce qui frappe, quand on essaie de donner une définition du jouer, c'est qu'il est plus facile de dire ce qu'il n'est pas que d'exprimer ce qu'il est. Qui pense "jouer" pense avant tout ce dont "jouer" se distingue, le fond sur lequel se découpe la forme. Au premier regard, le domaine du jeu se présente comme quelque chose d'autre que le monde dans lequel on a l'habitude de vivre : un ensemble d'activités différentes de celles qui composent le texte de l'existence quotidienne. Le problème n'est pas seulement de percevoir cette altérité, il est aussi de mesurer cette différence. » (Henriot, 1989 : 191).

Dans un ouvrage intitulé *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Jacques Henriot (1989) constate cette difficulté qu'il y a à définir l'acte de jouer sans se référer aux activités de la vie quotidienne dont le jeu se distingue. Pour définir du jeu, il conviendrait non seulement de percevoir cette différence mais de la mesurer – i. e. d'en prendre la mesure – pour ne pas opposer trop radicalement le jeu et l'existence quotidienne : « si le jeu se distingue de ce qui compose la trame de la "vie courante", c'est peut-être aussi parce qu'il ne se situe pas sur le même plan. », précise Henriot (1989 : 192). Ne mesurant pas forcément cette différence, la plupart des théories du jeu aurait tendance à réduire l'acte de jouer à la façon dont il s'oppose aux activités de la vie courante. Or le jeu ne s'oppose pas à la vie courante, il la transpose sur un « autre plan » (192).

S'inspirant des réflexions du philosophe, Gilles Brougère (1995 : 30) constate plus largement cette tendance à concevoir le jeu par « un système binaire d'oppositions plus ou moins conscient avec un ensemble constitué des notions de travail, d'utilité et de sérieux »<sup>15</sup>. En fonction des contextes et des époques, le jeu aurait ainsi été conçu selon des configurations sémantiques qui mettent en avant « plutôt l'un des éléments de l'opposition » (30). Selon Brougère, cette « logique de désignation purement dichotomique et négative » serait au fondement même de notre conception du jeu : « Le jeu est entendu comme reste, activité désignée à partir d'un constat d'absence ou d'opposition. » (30) En se réfugiant aux creux des termes qui lui sont opposés, les théories du jeu ne feraient en fait que « rationaliser le geste de la langue usuelle » (31).

Il suffirait de consulter la première définition du dictionnaire de l'Académie Française (1992) pour s'en apercevoir : « 1. Activité à laquelle on se livre pour s'amuser, se divertir, sans qu'il y ait aucun enjeu. » Si les notions d'amusement et de divertissement renvoient à l'étymologie du mot jeu – du latin « *jocus* » qui signifie « plaisanterie » –, elles apparaissent comme de véritables lieux communs dans l'histoire des idées. Quant à la seconde partie de la définition, elle repose entièrement sur un constat d'absence. Tout se passe en effet comme si l'absence d'enjeu était une condition préalable pour que l'activité demeure « plaisante ». Pour le dictionnaire, le plaisir du jeu suppose donc la négation des éventuels bénéfices ou des préjudices de l'activité. Autrement dit, l'activité en question doit rester gratuite pour être définie comme un jeu.

---

<sup>15</sup> On retrouve ce même constat chez Gunter Gebauer et Christoph Wulf (2004 : 168) qui resitue aussi le concept du jeu dans l'histoire des idées : « Le premier concept contraire du jeu était le travail ; d'autres délimitations ont été plus tard ajoutées – au jeu, on opposait : le sérieux, la réalité de la vie quotidienne, ce qui est finalisé et utile, le comportement instinctif (animal), ce qui est nécessaire et pas libre, la contrainte, ce qui est profane, habituel, etc. » Selon Gebauer et Wulf (2004 : 168), on pourrait d'ailleurs « lire l'histoire des théories du jeu comme une suite d'essais de définir le jeu par des couples d'oppositions toujours nouveaux ».

La « gratuité du jeu », voilà un autre lieu commun dans l'histoire des idées. Selon Henriot (1989 : 182), c'est même « l'idée reçue [...] la plus universellement révérée, la plus usée, la plus plate, lisse comme un galet à force d'avoir été roulée par des flots de parlage. » Il faut dire que la notion de gratuité renvoie bien à l'idée que l'on se fait du jeu dans le sens commun, c'est-à-dire une activité sans enjeu, sans conséquence. Le problème, c'est que cette idée exclut par définition l'ensemble des jeux qui composent avec un enjeu, au premier rang desquels les jeux d'argent. Peut-on en effet définir le jeu comme une activité gratuite, sans exclure le domaine des jeux d'argent du champ du concept ? Telle est la première question qui se pose lorsque l'on souhaite étudier les jeux d'argent en termes de jeu.

On comprend alors toute la difficulté de définir l'acte de jouer alors même qu'il est sans doute plus facile, pour reprendre Henriot (1989 : 191), « de dire ce qu'il n'est pas que d'exprimer ce qu'il est. » À ce titre, il faut bien reconnaître que « les théories du jeu n'ont jamais dépassé le niveau du sens commun » (12), définissant tour à tour le jeu comme une activité amusante, divertissante et gratuite par opposition aux affaires sérieuses de la vie dite courante. Avant de chercher à savoir en quoi consiste le jeu, sans doute conviendrait-il de faire l'exégèse de ces lieux communs sur lesquels repose notre conception du jeu. Tel est le sens de notre démarche. Dans un premier temps, nous reviendrons sur quelques textes fondateurs dans l'histoire des idées philosophiques et pédagogiques pour comprendre comment le jeu a été pensé, depuis l'Antiquité jusqu'au siècle des Lumières, comme une forme de délasserment face au travail ou à l'étude. En nous appuyant sur les interprétations de Gilles Brougère (1995) et Colas Duflo (1997a), nous montrerons alors que ces textes participent d'un processus historique qui a notamment conduit à la condamnation morale du jeu en se focalisant sur les jeux de hasard et d'argent. Dans un second temps, nous nous tournerons vers l'histoire des théories socio-anthropologiques du jeu pour saisir comment celui-ci a été défini, à partir du milieu du XXe siècle, comme un phénomène social et culturel à part entière. En nous penchant plus particulièrement sur les définitions de Johan Huizinga (1951) et Roger Caillois (1967), nous découvrirons que ces dernières s'appuient sur une idée-force qui exclut à son tour le domaine des jeux d'argent, à savoir la séparation du jeu et de la vie courante. Après avoir déconstruit cette idée-force et réinscrit le jeu dans l'économie des pratiques quotidiennes, on se demandera finalement comment concevoir le jeu dans le cadre d'une étude portant précisément sur les jeux de hasard et d'argent.

## 1. Aux fondements de notre conception du jeu

Sans doute faut-il chercher les fondements de notre conception du jeu dans la philosophie grecque classique. Que ce soit chez Platon ou Aristote, le jeu est considéré comme un objet mineur permettant d'aborder des problèmes plus fondamentaux, comme la question du bonheur ou de l'éducation.

### 1.1. Le jeu comme délassément face au travail chez Aristote

Dans *Éthique à Nicomaque*, Aristote affirme par exemple que le jeu ne saurait donner accès au bonheur et être défini comme le but d'une vie vertueuse :

Ce n'est donc pas dans le jeu que consiste le bonheur. Il serait en effet étrange que la fin de l'homme fût le jeu, et qu'on dût se donner du tracas et du mal pendant toute sa vie afin de s'amuser ! Car pour le dire en un mot, tout ce que nous choisissons est choisi en vue d'une autre chose, à l'exception du bonheur qui est une fin en soi. Mais se dépenser avec tant d'ardeur et de peine en vue de s'amuser ensuite est de toute évidence, quelque chose d'insensé et de puéril à l'excès ; au contraire, s'amuser en vue d'exercer une activité sérieuse (...), voilà, semble-t-il, la règle à suivre. Le jeu est en effet une sorte de délassément, du fait que nous sommes incapables de travailler d'une façon ininterrompue et que nous avons besoin de relâche. Le délassément n'est donc pas une fin, car il n'a lieu qu'en vue de l'activité. Et la vie heureuse semble être celle qui est conforme à la vertu ; or une vie vertueuse ne va pas sans un effort sérieux et ne consiste pas dans un simple jeu. (Aristote, 1990 : 507)

Si le jeu chez Aristote possède un « caractère autotélique » (Silva, 1999 : 34) – au sens où l'amusement est recherché pour lui-même –, le plaisir du jeu ne saurait être pensé comme une « fin en soi », car seul le bonheur peut faire l'objet d'une telle quête. Par conséquent, la finalité du jeu est ailleurs : au-delà du plaisir qu'il procure, le jeu doit permettre « une sorte de délassément ». Autrement dit, il autoriserait à l'homme de se distraire, se détendre, se reposer, « en vue d'exercer une activité sérieuse ». Une fois délassé, le joueur pourra alors concentrer ses efforts sur l'activité visée. À la lecture de ce passage de l'*Éthique*, on comprend que seul le travail lui permettra d'atteindre le véritable bonheur car il est « conforme à la vertu ».

Pour Colas Duflo (1997a : 11), ce texte contient « un grand nombre de thèmes que nous retrouverons tout au long de la pensée du jeu », en particulier cette notion de « délassément » qui est au cœur de notre conception du jeu. Or, en définissant ainsi le jeu comme une « activité mineure » (11) permettant d'accomplir des tâches plus sérieuses, Aristote signe un « acte d'exclusion » (10) qui contribue à le situer hors « de la scène philosophique » (10).

Cela passe notamment par un refus d'associer le jeu et l'éducation. Dans *Politique*, Aristote (1874 : 274) affirme en effet « qu'il ne faut point faire un jeu de l'instruction qu'on donne aux enfants » (274). Puis il ajoute : « On ne s'instruit pas en badinant, et l'étude est toujours pénible. » (274) Si les jeux peuvent permettre de « provoquer les enfants à l'action » (258), en aucun cas, ils ne doivent servir dans le cadre de l'étude. Au mieux sont-ils considérés comme « les ébauches des exercices auxquels ils se livreront dans un âge plus avancé » (259). On retrouvera une idée similaire chez les pédagogues latins, dont Sénèque (1959), Plutarque (1987), ou encore Quintilien (1975), pour qui « il y a même des jeux qui ne sont pas inutiles pour aiguïser les dispositions naturelles des enfants » (cité par Brougère, 1995 : 66) Reste que le jeu ne serait utile aux enfants que pour reprendre des forces avant de se remettre à l'étude,

conformément à la conception aristotélicienne. Selon Gilles Brougère (1995 : 33), cette conception du jeu comme une « récréation » avant l'étude confère au jeu « le rôle subordonné mais nécessaire » qui restera longtemps le sien dans l'histoire des idées pédagogiques.

Pour Aristote comme pour les pédagogues latins, le jeu apparaît donc comme un simple délassement dont le plaisir ne saurait être recherché pour lui-même. Si le jeu peut être utile à l'homme comme à l'enfant, c'est uniquement parce qu'il lui permet de recouvrer ses forces avant de se remettre au travail : « L'homme qui travaille a besoin de délassement, et le jeu n'a d'autres objets que de délasser. » (Aristote, 1874 : 267) Si on retrouvera cette conception aristotélicienne du jeu à la fois dans l'histoire des idées philosophiques et pédagogiques, il revient à Thomas d'Aquin de l'avoir introduite dans le cadre d'une réflexion éthico-religieuse qui a largement contribué à son introduction dans l'« univers chrétien » (Brougère, 1995 : 33).

## 1.2. Le jeu entre vice et vertu chez Thomas d'Aquin

Dans *La somme théologique*, Thomas d'Aquin (1985 : 950) pose la question suivante : « Peut-il y avoir une vertu dans les activités de jeu ? » *A priori* non, répond le théologien car Dieu nous impose de ne pas jouer. Selon son interprétation de l'injonction divine<sup>16</sup>, il faut donc « éviter non seulement les excès [du jeu], mais aussi tous les jeux. » (950) S'inspirant d'Aristote quand il dit que le jeu ne saurait conduire au bonheur, Thomas d'Aquin renchérit en affirmant qu'il ne peut être ordonné à la vertu. Cela dit, il reconnaît que l'activité du jeu peut participer d'une « certaine détente par rapport au devoir » (950) et qu'il revient donc au sage et au vertueux d'en faire bon usage. Thomas d'Aquin reprend alors son questionnement initial en inscrivant clairement sa réponse dans la lignée des penseurs de l'Antiquité :

De même que l'homme a besoin d'un repos physique pour refaire les forces de son corps qui ne peut travailler de façon continue, car il a une vigueur limitée, proportionnée à des travaux déterminés, il en est de même de l'âme, dont la vigueur aussi est limitée, proportionnée à des œuvres déterminées. [...] Or, de même que la fatigue corporelle se relâche par le repos du corps, de même la fatigue de l'âme se relâche par le repos de l'âme. Le repos de l'âme, c'est le plaisir [...]. C'est pourquoi il faut remédier à la fatigue de l'âme en s'accordant quelque plaisir, qui interrompt l'effort de la raison. [...] Ces paroles et actions, où l'on ne recherche que le plaisir de l'âme, s'appellent divertissements ou récréations. Il est donc nécessaire d'en user de temps en temps, comme moyens de donner à l'âme un certain repos. C'est ce que dit Aristote lorsqu'il déclare que, "dans le cours de cette vie, on trouve un certain repos dans le jeu". C'est pourquoi il faut de temps en temps en user. (Thomas d'Aquin, 1985 : 950)

En empruntant à Aristote cette opposition classique entre effort et repos, travail et divertissement, Thomas d'Aquin en vient à son tour à se poser la question des usages du jeu, à ceci près que le raisonnement de ce dernier débouche sur des recommandations pratiques :

À ce sujet il semble qu'il y ait cependant trois défauts à éviter. Le premier et le principal c'est qu'on ne cherche pas le plaisir dont on vient de parler dans des actions ou paroles honteuses ou nocives. [...] Il faut aussi veiller à ce que la gravité de l'âme ne se dissipe pas totalement. [...] En troisième lieu il faut encore veiller, comme dans toutes les actions humaines, à ce que le jeu convienne aux personnes, aux temps et aux lieux, et qu'il soit bien ordonné selon les autres

---

<sup>16</sup> Thomas d'Aquin fait ici référence à l'Évangile selon Luc : « Malheur à vous qui riez, car vous pleurerez. » (Luc 6. 25).

circonstances, c'est-à-dire qu'il soit "digne du moment et de l'homme", comme dit Cicéron. (Thomas d'Aquin, 1985 : 950)

Si Thomas d'Aquin cite finalement Cicéron, c'est bien une conception aristotélicienne du jeu que le théologien défend dans ce dernier passage. Selon lui, si le plaisir du jeu ne doit pas déboucher sur « des actions ou paroles honteuses ou nocives », s'il ne doit pas dissiper totalement « la gravité de l'âme » (950), s'il doit enfin être « ordonné selon les autres circonstances » (950), c'est précisément parce qu'il doit rester un délassement face aux activités sérieuses : « Les actions mêmes que l'on fait en jouant, considérées en elles-mêmes ne sont pas ordonnées à une fin. Mais le plaisir que l'on trouve en de telles actions est ordonné à la récréation et au repos de l'âme. » (952). On en déduira que le jeu comme délassement est vertueux quand il est « dirigé selon la raison » (952) ; *a contrario*, le jeu dirigé vers lui-même ou une finalité nocive est considéré comme un vice. Il y aurait en effet un péché par « excès de jeu » (952), selon la nature, le lieu et le moment de la pratique. Il convient donc de pratiquer le jeu avec « modération » (953), de façon suffisante car il est une « nécessité de la vie humaine » (953), mais dans l'unique but d'accomplir « d'autres occupations sérieuses et vertueuses » (953).

### 1.3. L'écueil du jeu selon Érasme

À partir du XVI<sup>e</sup> siècle, la condamnation morale du jeu semble se focaliser sur les jeux de hasard et d'argent qui serviront de modèle pour penser les excès, les limites et les frontières de l'usage du jeu. C'est le cas notamment avec Érasme, pour qui la reconnaissance d'une place limitée accordée au jeu dans l'éducation des enfants va de pair avec l'exclusion de ces jeux d'adultes.

Dans son traité pédagogique sur *L'éducation des enfants*, Érasme accorde en effet une certaine place au jeu. Précurseur en la matière, Érasme (1966 : 424) propose par exemple d'adapter les connaissances à transmettre aux enfants par une « manière douce de les communiquer [qui] les fera ressembler à un jeu et non à un travail. » En réalité, cela s'adresse surtout aux enfants les plus jeunes :

Des enfants d'un âge tendre doivent être confiés à un maître qui les attire par ses caresses au lieu de les effrayer par sa cruauté. À ce moment de leur vie, il est des choses qu'ils apprennent avec plaisir et qui ont, pour ainsi dire, de l'affinité avec leur esprit d'enfant : ils acquièrent en jouant plutôt qu'en travaillant. (Érasme, 1966 : 378)

Considérant plus particulièrement l'« âge tendre » de l'enfance, Érasme propose donc d'utiliser le jeu non seulement pour divertir les enfants mais pour les séduire : « à cet âge il est nécessaire de les tromper avec des appâts séduisants, puisqu'ils ne peuvent pas encore comprendre tout le fruit, tout le prestige, tout le plaisir que les études doivent leur procurer dans l'avenir. » (Érasme, 1966 : 424). Le jeu apparaît alors comme l'un des « divers moyens pour rendre l'étude agréable à l'enfant et l'empêcher d'en ressentir la fatigue » (424). Si, selon Érasme, le jeu peut être utilisé à des fins pédagogiques, on comprend qu'il ne s'agit pas pour autant de lui reconnaître une valeur intrinsèquement éducative – ce qui est encore inimaginable à cette époque. Comme le précise Brougère (1995 : 66) : « Il n'est pas question de faire confiance au jeu en tant que tel. Le jeu n'a pas de valeur éducative, mais l'étude doit prendre l'aspect d'un jeu pour intéresser l'enfant ». Autrement dit, le jeu est conçu comme

une « ruse pédagogique » (64), un subterfuge pour que les enfants apprennent sans avoir l'impression de travailler<sup>17</sup>.

Si l'idée de jeu fait ainsi une nouvelle percée dans le domaine de l'éducation, Érasme garde néanmoins certaines réserves quant à son utilisation à des fins pédagogiques. Par exemple, il récuse l'usage détourné des jeux destinés aux adultes pour des exercices permettant aux enfants d'apprendre à écrire ou à lire :

Je n'approuve pas le zèle trop inventif de certains qui déguisent ces exercices par le moyen de jeux d'échecs ou de jeux de hasard. Ces jeux dépassent eux-mêmes la capacité des enfants, comment apprendraient-ils les lettres par leur intermédiaire ? Ce n'est pas là diminuer leur effort mais ajouter un travail à un autre travail. (Érasme, 1966 : 450)

La logique est implacable dans ce passage : les jeux des adultes sont comme un travail pour les enfants ; leur proposer de jouer comme leurs aînés, c'est donc augmenter leur travail, et non diminuer leur effort. Cela étant, les deux exemples qui illustrent le propos de l'auteur n'ont pas été choisis par hasard. Si Érasme montre à travers l'exemple des échecs que ce jeu d'adulte dépasse la capacité intellectuelle des enfants, en revanche l'exemple des jeux de hasard semble avoir été choisi pour une tout autre raison. La simple évocation de ces jeux permettrait en effet de jeter le discrédit sur ceux-là mêmes qui en font usage, de la même manière qu'il permettrait de jeter l'opprobre sur certaines pratiques de la noblesse actuelle, comme dans cet autre passage du livre : « aujourd'hui la noblesse se réduit presque toute à des armoiries peintes ou gravées, à des troupes de danseurs, des parties de chasse et des jeux de hasard » (418). Si les jeux de hasard discréditent la noblesse, ils ne sauraient donc s'adresser aux enfants de bonnes familles.

Selon Brougère (1995 : 67), les réserves d'Érasme au sujet de l'utilisation du jeu dans l'éducation des enfants coïncident avec une certaine méfiance à l'égard des jeux de hasard et d'argent : « En effet, trop favoriser le jeu c'est prendre un risque pour l'avenir de l'enfant : celui-ci deviendrait un joueur au sens où on l'entend à cette époque, à savoir un individu attaché au jeu d'argent. » Le jeu ne saurait être utilisé sans réserve tant que l'idée même du jeu est associée aux jeux d'argent : « Le fait d'utiliser le même mot n'est pas sans effet au niveau des représentations attachées au jeu d'enfant. Cela explique en partie que l'on n'ait pas pu penser le jeu comme ayant une valeur pédagogique en tant que tel. » (67). Comme le montre Brougère (1995 : 67), le pédagogue participe « à cette critique du jeu d'argent qui le conduit à une certaine suspicion vis-à-vis du jeu en général ».

Citons à cet égard un passage de l'*Éloge de la folie* dans lequel Érasme se demande s'il doit classer les joueurs de dés parmi les fous :

Je ne sais trop si je dois admettre les joueurs dans notre collège. Est-il pourtant un spectacle plus sot et plus ridicule que de voir une foule de gens tellement passionnés, qu'au seul bruit des dés leur cœur tressaille et bondit ? Toujours attirés par l'appât du gain, lorsqu'ils ont perdu tout ce qu'ils possédaient, en brisant leur vaisseau contre l'écueil du jeu, bien plus redoutable que le cap Malée, et qu'ils se sont retirés à grand'peine du naufrage complètement nus, ils font tort à

---

<sup>17</sup> On retrouve cette même interprétation chez Jean-Claude Margolin lorsqu'il évoque « l'intérêt médiateur du jeu » dans *L'éducation des enfants* d'Érasme (1966a : 54). Selon Margolin, si on se plaît à voir en Érasme « un théoricien du jeu et de la méthode de l'enseignement par le jeu » (54), cela ne correspond que partiellement à la réalité de l'œuvre à travers laquelle « le jeu a surtout comme avantage de soulager l'effort de l'enfant au point que l'effort passe inaperçu et qu'il devienne à la lettre un jeu (54).



tout le monde plutôt qu'à celui qui a gagné, dans la crainte de passer pour des gens peu sérieux. Ne voit-on pas des vieillards presque aveugles joueurs avec besicles ? Et lorsqu'enfin la goutte, pour les punir, paralyse leurs doigts, ils louent un remplaçant chargé de faire tomber les dés. Tout cela serait fort joli, si le plus souvent ce jeu ne dégénérait en rage et concernait les Furies plutôt que moi. (Érasme, 1872 : 80-81)

En parlant ainsi à la place de la déesse de la folie, Érasme finit par considérer que les joueurs de dés ne pourraient être admis dans son collège. Pour autant, il ne s'agit pas de faire l'éloge des jeux de hasard et d'argent mais, au contraire, de décrire le « naufrage » qui attend les joueurs lorsqu'ils se passionnent pour un tel jeu. En effet, selon Érasme, l'« écueil du jeu » causerait inéluctablement la perte des joueurs jusqu'à ce que la maladie les condamne à la déchéance. Si Érasme ne classe pas les joueurs de dés parmi les fous, ce n'est donc pas pour faire l'éloge de la passion du jeu, mais bien pour condamner – autant que moquer – la furie et la rage qui s'emparent des joueurs.

#### **1.4. Le jeu entre distraction et abstraction chez Pascal**

À partir du XVI<sup>e</sup> siècle, les jeux d'argent et de hasard se retrouvent au centre des débats et focalisent toute l'attention des moralistes qui condamnent la « passion du jeu » – i. e. la passion des jeux de hasard et d'argent – avec la plus grande véhémence (Belmas, 2006). Paradoxalement, c'est au moment où la condamnation morale se veut de plus en plus forte que nous assistons à l'émergence des premières théories mathématiques prenant les jeux de hasard pour objet :

Si le jeu, une fois bien compris et ramené à sa juste place n'offre finalement pour le moraliste qu'un intérêt limité, il n'en va pas de même pour le mathématicien, qui découvre dans l'activité ludique, à partir du XVI<sup>e</sup> siècle et surtout au XVII<sup>e</sup>, un terrain propice à des analyses nouvelles, qui seront d'une grande fécondité pour l'histoire des mathématiques. (Duflo, 1997a : 24)

S'il n'est pas question ici de retracer l'histoire de ces théories mathématiques qui aboutiront des siècles plus tard au développement de la théorie dite des jeux<sup>18</sup>, nous voudrions simplement montrer comment ces théories s'inscrivent plus largement dans l'histoire des idées et participent de notre conception du jeu. Pour ce faire, nous nous pencherons d'abord sur l'œuvre de Pascal en considérant à la fois son rôle précurseur dans l'étude mathématique des jeux de hasard et la façon dont il pense le jeu en général. Trois considérations sont pour nous à l'origine de la pensée de Pascal sur le jeu : une condamnation morale du divertissement en général et de la pratique des jeux d'argent en particulier, un intérêt métaphysique pour la question du hasard et une abstraction de la réalité du jeu vécue par le joueur. Ces trois considérations justifient de façon paradoxale l'étude de ces jeux de hasard que chacun s'accorde pourtant à condamner.

---

<sup>18</sup> Nous renvoyons ici à l'ouvrage de Colas Duflo (1997a) déjà cité ou au recueil de textes de Jean-Pierre Sérés (1974) sur le sujet.

### 1.4.1. Un divertissement face à l'ennui

Dans les *Pensées* de Pascal, c'est d'abord la condamnation morale qui prime. Il accuse notamment le jeu d'argent d'être une passion illusoire qui empêche l'homme de penser sa propre existence :

Ce n'est pas qu'il y ait en effet du bonheur, ni qu'on s'imagine que la vraie béatitude soit d'avoir l'argent qu'on peut gagner au jeu, ou dans le lièvre qu'on court : on n'en voudrait pas s'il était offert. Ce n'est pas cet usage mol et paisible, qui nous laisse penser à notre malheureuse condition, qu'on recherche, ni les dangers de la guerre, ni la peine des emplois, mais c'est les tracas qui nous détournent d'y penser et nous divertissent. (Pascal, 1969 : 66)

Si pour Aristote le jeu était un délassement nécessaire face au repos, chez Pascal (1969 : 67) il s'oppose à l'ennui et prend la forme d'un « divertissement », au sens où il détourne l'homme de la réflexion. Ainsi le lièvre après lequel on court ne nous éloigne pas de la mort ni de la misère mais il « nous en détourne » (67). En effet, l'ennui est selon Pascal, un état propre de la complexion de l'homme qui, dans son malheur, « s'ennuierait même sans aucune cause d'ennui » (69). Aussi faut-il reconnaître à l'inverse qu'un rien peut le divertir, « comme un billard et une balle qu'il pousse » (69). La question morale qui se pose est la suivante : que recherche l'homme qui joue au billard ou à la balle ? Est-ce le plaisir ou le gain ? La réponse de Pascal est d'un raffinement rarement égalé dans l'histoire des idées du jeu :

Tel homme passe sa vie sans ennui, en jouant tous les jours peu de chose. Donnez-lui tous les matins l'argent qu'il peut gagner chaque jour, à la charge qu'il ne joue point : vous le rendez malheureux. On dira peut-être que c'est qu'il recherche l'amusement du jeu, et non pas le gain. Faites-le donc jouer pour rien, il ne s'y échauffera pas et s'y ennuiera. Ce n'est donc pas l'amusement seul qu'il recherche : un amusement languissant et sans passion l'ennuiera. Il faut qu'il s'y échauffe et qu'il se pipe lui-même, en s'imaginant qu'il serait heureux de gagner ce qu'il ne voudrait pas qu'on lui donnât à condition de ne point jouer, afin qu'il se forme un sujet de passion, et qu'il excite sur cela son désir, sa colère, sa crainte, pour l'objet qu'il s'est formé, comme les enfants qui s'effrayent du visage qu'ils ont barbouillé. (Pascal, 1969 : 69)

Pour Pascal, plaisir et recherche du gain sont inextricables. Mais si, selon lui, le joueur recherche autant l'amusement que le gain, ce n'est pas seulement parce qu'un amusement sans passion l'ennuierait, mais parce qu'il est dupé par l'objet de son propre jeu, « comme les enfants qui s'effrayent du visage qu'ils ont barbouillé », dit-il. Cette comparaison qu'il emprunte à Montaigne rappelle la proximité entre le jeu des adultes et celui des enfants. Comme l'enfant, l'adulte qui joue est emporté par les finalités du jeu (plaisir, gain) et finit par oublier ce pour quoi au fond il joue :

On charge les hommes, dès l'enfance, du soin de leur honneur, de leur bien, de leurs amis, et encore du bien et de l'honneur de leurs amis. On les accable d'affaires, de l'apprentissage des langues et d'exercices, et on leur fait entendre qu'ils ne sauraient être heureux sans que leur santé, leur honneur, leur fortune et celle de leurs amis soient en bon état, et qu'une seule chose qui manque les rendrait malheureux. Ainsi on leur donne des charges qui les font tracasser dès la pointe du jour. – Voilà, direz-vous, une étrange manière de les rendre heureux ! Que pourrait-on faire de mieux pour les rendre malheureux ? – Comment ? Il ne faudrait que leur ôter tous ces soins ; car alors ils verraient, ils penseraient à ce qu'ils sont, d'où ils viennent, où ils vont ; et ainsi on ne peut trop les occuper et les détourner. Et c'est pourquoi, après leur avoir tant préparé d'affaires, s'ils ont quelque temps de relâche, on leur conseille de l'employer à se divertir, à jouer, à s'occuper toujours tout entier. (Pascal, 1969 : 72-73)

Si le mérite et la dignité de l'homme devraient inciter l'homme à penser sa propre existence, il faut bien admettre, selon Pascal (1969 : 73), que la plupart des hommes, et notamment les rois, la consacrent à des occupations autrement plus futiles et vaniteuses : « Que le cœur de l'homme est creux et plein d'ordure ! », s'exclame-t-il. Cette « vanité » (73) n'est pas une perversion, elle est « ancrée dans le cœur de l'homme » (72), au même titre que l'ennui qui remplit « l'esprit de son venin » (69). Pascal excuse donc les hommes qui chercheraient à tromper l'ennui pour se divertir, mais il les condamne pour leur vanité dès lors qu'elle confine à la cupidité et à l'ignorance : « Ainsi on se prend mal pour les blâmer : leur faute n'est pas qu'ils cherchent le tumulte, s'ils ne le recherchaient que comme un divertissement ; mais le mal est qu'ils le recherchent comme si la possession des choses qu'ils recherchent devaient les rendre véritablement heureux, et c'est en quoi on a raison d'accuser leur recherche de vanité [...] » (67). Au même titre que ceux qui les blâment sans raison, les joueurs sont condamnables de croire qu'ils jouent pour le gain alors même qu'ils jouent pour se divertir : « Ils ne savent pas que ce n'est que la chasse, et non la prise, qu'ils recherchent. » (68).

#### 1.4.2. Un jeu métaphysique

Entre vanité et cupidité, la condamnation morale des jeux d'argent trouve ici sa justification philosophique. Pourtant c'est bien ce même Pascal qui, quelques pages plus loin, nous invite à parier sur l'existence de Dieu. Resituons ce célèbre argument du pari pascalien :

"Dieu est, ou il n'est pas." Mais de quel côté pencherons-nous ? La raison n'y peut rien déterminer : il y a un chaos infini qui nous sépare. Il se joue un jeu, à l'extrémité de cette distance infinie, où il arrivera croix ou pile. Que gagnerez-vous ? Par raison, vous ne pouvez faire ni l'un ni l'autre ; par raison, vous ne pouvez défaire nul des deux. [...]

– Oui ; mais il faut parier ; cela n'est pas volontaire, vous êtes embarqué. [...] Votre raison n'est plus blessée, en choisissant l'un plus que l'autre, puisqu'il faut nécessairement choisir. Voilà un point vidé. Mais votre béatitude ? Pesons le gain et la perte, en prenant croix que Dieu est. Estimons ces deux cas : si vous gagnez, vous gagnez tout ; si vous perdez, vous ne perdez rien. Gagez donc qu'il est, sans hésiter. » (Pascal, 1969 : 92)

Les interprétations de ce passage controversé sont aussi nombreuses que contradictoires. Il ne nous revient pas de statuer sur la pertinence métaphysique de l'argument de Pascal mais sur la place du jeu dans son administration des preuves de l'existence de Dieu. Ce qui surprend et provoque le lecteur, c'est « la forme rigoureuse et mathématique » (cf. note de Michel Autrand dans l'édition de 1969 : 93) que donne Pascal à son argument à travers la métaphore du pari. En effet, le jeu de hasard sert paradoxalement un discours de type argumentatif, voire formel, dont le développement consiste à déterminer ce qu'il convient de miser dans un tel pari. Intéressons-nous simplement à la trame de l'argumentaire dans le passage suivant :

– Voyons. Puisqu'il y a pareil hasard de gain et de perte, si vous n'aviez qu'à gagner deux vies pour une, vous pourriez encore gager ; mais s'il y en avait trois à gagner, il faudrait jouer (puisque vous êtes dans la nécessité de jouer), et vous seriez imprudent, lorsque vous êtes forcé à jouer, de ne pas hasarder votre vie pour en gagner trois à un jeu où il y a pareil hasard de perte et de gain. Mais il y a une éternité de vie et de bonheur. Et cela étant, quand il y aurait une infinité de hasards dont un seul serait pour vous, vous auriez encore raison de gager un pour avoir deux, et vous agiriez de mauvais sens, étant obligé à jouer, de refuser de jouer une vie contre trois à un jeu ou d'une infinité de hasards il y en a un pour vous, s'il y avait une infinité de vies infiniment heureuses à gagner. Mais il y a ici une infinité de vie infiniment heureuse à gagner, un hasard de gains contre un nombre infini de hasards de perte, et ce que vous jouez est

fini. Cela ôte tout parti : partout où est l'infini, et où il n'y a pas infinité de hasards de perte contre celui de gain, il n'y a point à balancer, il faut tout donner. Et ainsi quand on est forcé à jouer, il faut renoncer à la raison pour garder la vie, plutôt que de la hasarder pour le gain infini aussi prêt à arriver que la perte du néant. (Pascal, 1969 : 93)

Notons que deux arguments sont enchevêtrés dans la trame de cette démonstration. D'une part, chaque argument est raccroché à un postulat de départ : l'injonction pour le joueur de jouer. Le propos de Pascal part du principe qu'il faut jouer, car c'est une « nécessité », nous y sommes « obligés », « forcés ». En conséquence, le sujet n'est pas l'acte de jouer en lui-même mais la situation formelle provoquée par le jeu dès lors que le joueur est « embarqué ». Rien ne nous dit ici comment le joueur s'engage dans le jeu. On le découvre simplement jouant et on se demande ce qu'il doit miser. D'autre part, cette situation formelle donne lieu à une sorte de « jonglerie mathématique » (Steinmann, 1962 : 93) qui s'appuie sur un ratio entre les gains et les pertes possibles selon les cas de figure envisagés. La démonstration ne vise pas à prouver l'existence de Dieu mais à montrer l'intérêt pour l'homme de croire – i. e. de miser sur l'existence de Dieu. La croyance en Dieu trouve alors sa justification dans une formulation mathématique qui utilise le jeu de hasard comme une situation expérimentale. Mais à aucun moment le joueur lui-même n'intervient réellement dans le jeu. Le pari reste potentiel, fictif, sans conséquence en dehors du jeu. Ce n'est pas le jeu d'un joueur qui s'engage dans une situation de jeu mais une métaphore que Pascal utilise pour penser un au-delà du jeu qui par ailleurs le condamne. Le jeu est comme pris à son propre piège : condamné en tant que divertissement, il est utilisé en tant qu'abstraction mathématique pour justifier sa condamnation : « vous auriez bientôt la foi, si vous aviez quitté les plaisirs », ajoute Pascal (1969 : 95).

### 1.4.3. L'objet d'une abstraction mathématique

On retrouve cette même conception théorique du jeu dans une correspondance non moins célèbre entre Pascal et Pierre de Fermat en 1654. Dans cet échange épistolaire qui est à l'origine de la dite théorie des jeux et du calcul des probabilités, Fermat invite son interlocuteur à réfléchir à une situation de jeu intéressé – i. e. en argent – autour d'une partie de dés. La situation est la suivante : « si nous convenons, après que l'argent est dans le jeu, que je ne jouerai pas le premier coup, il faut, par mon principe, que je tire 1/6 du jeu du total pour être désintéressé [...]. » (Pascal, 1922 : 188). Voici dans le même temps le problème posé et le jeu avorté. En effet, le calcul consiste à calculer les « partis » des joueurs – i. e. la part du pot qui leur revienne – lorsque le jeu est interrompu. Le problème consiste alors à mesurer les chances qu'ont chacun des deux joueurs de remporter le pot. Pascal s'enthousiasmera pour ce problème des partis qu'il va à son tour traiter et développer en termes mathématiques<sup>19</sup>. Il prend quant à lui l'exemple de deux joueurs qui misent sur une partie de dés. Focalisons-nous ici encore sur la trame des arguments de Pascal :

---

<sup>19</sup> Voici la définition donnée par Pascal au problème de partis : « Pour entendre les règles des partis, la première chose qu'il faut considérer est que l'argent que les joueurs ont mis au jeu ne leur appartient plus, car ils en ont quitté la propriété ; mais ils ont reçu en revanche le droit d'attendre ce que le hasard leur en peut donner, suivant les conditions dont ils sont convenus d'abord. Mais comme c'est une loi volontaire, ils peuvent la rompre de gré à gré ; et ainsi, en quelque terme que le jeu se trouve, ils peuvent le quitter ; et, au contraire de ce qu'ils ont fait en y entrant, renoncer à l'attente du hasard et rentrer chacun en propriété de quelque chose. Et en ce cas, le règlement de ce qui doit leur appartenir doit être tellement proportionné à ce qu'ils avaient droit d'espérer de la fortune, que chacun d'eux trouve entièrement égal de prendre ce qu'on assigne ou de continuer l'aventure du jeu : et cette juste distribution s'appelle le parti. » (Pascal, 1963, cité par Duflo, 1997 : 34-35)

[...] ils jouent maintenant une partie, dont le sort est tel que, si le premier la gagne, il gagne tout l'argent qui est au jeu, savoir, 64 pistoles ; si l'autre la gagne, ils sont deux parties à deux parties, et par conséquent, s'ils veulent se séparer, il faut qu'ils retirent chacun leur mise, savoir, chacun 32 pistoles.

Considérez donc, Monsieur, que si le premier gagne, il lui appartient 64 ; s'il perd, il lui appartient 32. Donc s'ils ne veulent point hasarder cette partie, et se hasarder sans la jouer, le premier doit dire : "Je suis sûr d'avoir 32 pistoles, car la perte même me les donne mais pour les 32 autres, peut-être je les aurai, peut-être vous les aurez ; le hasard est égal ; partageons donc ces 32 pistoles par la moitié, et me donnez, outre cela, mes 32 qui me sont sûres." Il aura donc 48 pistoles et l'autre 16. (Pascal, 1922 : 193)

Il n'est point besoin d'aller plus loin dans l'argumentaire de Pascal pour comprendre que ce qui l'intéresse dans le problème des partis, ce n'est pas tant le sort des joueurs à l'intérieur du jeu que la répartition des sommes mises en jeu en fonction des chances de chacun. En prenant le jeu pour objet de réflexion, Pascal écarte en réalité les joueurs de la partie pour ne plus s'intéresser qu'à la partition abstraite et parfaitement « égale » du hasard. De la réprobation du jeu en tant que distraction, on passe alors à une analyse formelle de sa structure aléatoire en faisant abstraction de la réalité du jeu vécue par le joueur. Certes, le jeu se trouve ainsi valorisé en tant qu'objet d'étude mathématique, mais il reste condamnable en tant que pratique. Reste à savoir quelle est cette « juste place » à laquelle les moralistes ont ramené le jeu d'argent pour finalement l'exclure du domaine ludique.

## 1.5. Les définitions du jeu dans l'Encyclopédie des Lumières

Pour conclure cette exploration à travers l'histoire des idées, intéressons-nous à la façon dont les encyclopédistes ont réalisé la synthèse des discours et les théories promues sur le jeu jusqu'au XVIIIe siècle. Avec Brougère (1995 : 57), nous partirons du principe que les définitions de l'*Encyclopédie* nous permettent de « comprendre ce qu'est le jeu, ce qu'est jouer pour un penseur de ce siècle, à quel domaine, champs du savoir il renvoie. » En nous penchant plus particulièrement sur l'édition de 1776 de l'*Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, nous trouvons ainsi deux articles sur le jeu, l'un consacré au mot « jeu », l'autre au verbe « jouer »<sup>20</sup>.

### 1.5.1. La définition du « jouer »

Commençons par la définition du verbe « jouer » qui apparaît moins polysémique. Au premier sens de la grammaire, c'est-à-dire en tant qu'instrument du discours, le verbe est défini de la façon suivante : « Jouer, (*Gramm.*) il se dit de toutes les occupations frivoles auxquelles on s'amuse ou l'on se délasse, mais qui entraînent quelquefois aussi la perte de la fortune et de l'honneur. » (Encyclopédie, 1766 : 884) Ainsi s'expriment à la fois la frivolité du jeu en tant que délassement, dans une filiation aristotélicienne, et la condamnation morale des excès du jeu depuis Saint-Thomas. La conjonction de coordination des deux propositions

---

<sup>20</sup> L'article sur le « jeu » est signé par Louis de Jaucourt, Paul Henry Thiry d'Holbach et Antoine-Gaspard Boucher d'Argis (1776). L'article consacré au verbe « jouer » est quant à lui signé par Denis Diderot et Boucher d'Argis (1776). Par commodité, nous signalerons ces deux articles en faisant simplement référence à l'Encyclopédie (1776).

« mais » indique une frontière entre l'action du jeu et ses conséquences néfastes pour la « fortune » et l'« honneur ». Mais le fait de jouer est immédiatement associé à la pratique du jeu d'argent. On le constate encore davantage dans la seconde définition de l'encyclopédie où se rejoignent des considérations grammairiennes et mathématiques : « JOUER, (*Gram. Mathémat. pures.*) c'est risquer de perdre ou de gagner une somme d'argent, ou quelque chose qu'on peut rapporter à cette commune mesure, sur un évènement dépendant de l'industrie ou du hasard. » (Encyclopédie, 1766 : 884) Le paradigme du jeu d'argent imprègne le vocable jusqu'à le définir entièrement : jouer, c'est jouer de l'argent sur le fruit du hasard. Cette définition renvoie alors à une distinction que les encyclopédistes font entre jeu de hasard et jeu d'adresse :

D'où l'on voit qu'il y a deux sortes de jeux ; des jeux d'adresse et des jeux de hasard. On appelle *jeux d'adresse* ceux où l'évènement heureux est amené par l'intelligence, l'expérience, l'exercice, la pénétration, en un mot quelques qualités acquises ou naturelles, de corps ou d'esprit, de celui qui joue. On appelle *jeux de hasard*, ceux où l'évènement paraît ne dépendre en aucune manière des qualités du joueur. (Encyclopédie, 1766 : 884)

Reprenant une distinction d'usage dans le sens commun<sup>21</sup>, on admet qu'il y aurait, d'une part, des jeux qui font appel aux « qualités acquise ou naturelles, de corps ou d'esprit, de celui qui joue », et d'autre part, des jeux qui font seulement appel au hasard<sup>22</sup>. Si on admet par conséquent que la pratique des jeux de hasard ne repose en aucun cas sur les « qualités du joueur » et se révèle donc assurément ruineuse, la structure aléatoire du jeu devient quant à elle un terrain propice aux analyses théoriques centrées sur le hasard. À ce titre, les encyclopédistes reconnaissent que l'étude des jeux de hasard s'inscrit désormais dans le domaine des mathématiques :

Les jeux de hasard sont soumis à une analyse qui est tout à fait du ressort des Mathématiques. Ou la probabilité de l'évènement est égale entre les joueurs ; ou si elle est inégale, elle peut toujours se compenser par l'inégalité des mises ou enjeux. On peut à chaque instant demander quelle est la prétention d'un joueur ; et comme sa prétention à la somme des mises est en raison des coups qu'il a pour lui, le calcul déterminera toujours, ou rigoureusement, ou par approximation, quelle serait la partie de cette somme qui lui reviendrait, si le jeu ne s'instituait pas, ou si le jeu étant une fois institué, on voulait l'interrompre. (Encyclopédie, 1766 : 885)

Dans cet extrait, on voit comment le joueur est en réalité évacué du jeu pour concentrer l'exposé sur la dimension mathématique du jeu – abstraction faite du joueur, pourrait-on dire. En effet, si la démonstration se conclut en évoquant le calcul plus ou moins rigoureux d'un joueur lors d'une partie que l'on viendrait à interrompre, il s'agit en réalité d'un joueur « théorique » qui n'existe que dans l'esprit du mathématicien. Se référant ainsi au problème de partis analysé notamment par Pascal, les encyclopédistes proposent ensuite une revue de

---

<sup>21</sup> On retrouve par exemple cette distinction dans le *Dictionnaire des cas de conscience* de Jean Pontas (1715) où sont distingués cette fois-ci trois genres de jeux : « Le premier est celui auquel l'esprit seul, ou l'adresse, a la principale part, tels que sont les échecs, les dames, la paume, etc. » ; « Le second consiste uniquement dans le hasard, comme ceux des dés, du hoca, du lansquenet, du pharaon et de la blanque » ; « Le troisième, qui est mixte, dépend en partie de l'industrie et du hasard, comme le piquet, le triomphe, le trictrac, etc. » (Pontas, 1715, cité par Duflo, 1997 : 24-25).

<sup>22</sup> Si les encyclopédistes reprennent et développent cette idée selon laquelle certains jeux feraient seulement appel au hasard, ils reconnaissent qu'il y a des situations dans un jeu d'adresse où « l'ignorance de deux joueurs en fait un jeu de hasard » (884), et à l'inverse, des situations dans un jeu de hasard où « la subtilité d'un des joueurs en fait un jeu d'adresse » (884). Par ailleurs, il est admis qu'« Il n'y a point de jeu d'adresse où il n'entre un peu de hasard » (885) en fonction des dispositions ou de l'état de fatigue de chaque joueur.

l'art des travaux scientifiques de l'époque sur la question des probabilités. Sans reprendre cet exposé, notons simplement que les auteurs n'hésitent pas à définir ces travaux en termes de « science » (Encyclopédie, 1766 : 885), bien qu'ils portent sur des jeux de hasard. On pourrait en effet s'étonner qu'un tel terme s'applique à l'analyse d'une situation de jeu où l'adresse du joueur n'est pas censée intervenir ; or c'est justement cette abstraction du joueur qui en justifie l'intérêt scientifique. Autant dire que l'article ne s'attarde pas sur les qualités réelles des joueurs – même si l'on reconnaîtra par ailleurs que « l'esprit du jeu n'est pas si méprisable qu'on croirait bien » (888) –, ce qu'on aurait pourtant pu attendre à l'entrée « jouer » de l'*Encyclopédie*. S'il est surtout question d'évoquer les différents problèmes que la structure aléatoire du jeu pose au mathématicien, la pratique du jeu est quant à elle rapidement ramenée à ces effets pervers :

Quoi qu'il en soit, la passion du jeu est une des plus funestes dont on puisse être possédé. L'homme est si violemment agité par le jeu, qu'il ne peut plus supporter aucune autre occupation. Après avoir perdu sa fortune, il est condamné à s'ennuyer le reste de sa vie. » (Encyclopédie, 1766 : 888)

Ces quelques lignes à la fin de l'article nous rappellent, si besoin est, que le « jeu » est une occupation frivole et une passion nocive.

### 1.5.2. La définition du « jeu »

Attardons-nous maintenant sur le sens donné au mot « jeu » dans l'*Encyclopédie* : « JEU, s. m. (*Droit naturel & Morale*.) Espèce de convention forte en usage, dans laquelle l'habileté, le hasard pur, ou le hasard mêlé d'habileté, selon la diversité des *jeux*, décident de la perte ou du gain, stipulés par cette convention, entre deux ou plusieurs personnes. » (Encyclopédie, 1766 : 531) Située la définition du jeu du côté du droit et de la morale, il est défini comme une sorte de convention ou de contrat entre plusieurs personnes qui aboutit à un gain ou à une perte. Selon la place accordée à l'habileté et/ou hasard, cette convention prendra différentes formes plus ou moins légitimes, celles qui s'appuient sur le hasard étant parmi les plus condamnables.

Après avoir décrit la façon dont les jeux de hasard furent traités depuis l'Antiquité et pourquoi la « passion du jeu » procède fondamentalement « de l'avarice, ou de l'espoir d'augmenter promptement sa fortune » (532), les auteurs tentent finalement d'expliquer pourquoi les jeux de hasard suscitent tant l'excitation du joueur :

À ces derniers *jeux*, tous les coups sont décisifs, et chaque événement fait perdre ou gagner quelque chose ; ils tiennent donc l'âme dans une espèce d'agitation, de mouvement, d'extase, et ils l'y tiennent encore sans qu'il soit besoin, qu'elle contribue à son plaisir par une attention sérieuse, dont notre paresse naturelle est ravie de se dispenser. (Encyclopédie, 1766 : 532)

Offrant du plaisir aux joueurs sans nécessiter de leur part une « attention sérieuse », la pratique des jeux de hasard apparaît en quelque sorte comme un bon moyen de se divertir, au sens pascalien du terme. Il se pourrait même qu'ils soient plus propices au délassement que certains jeux d'adresse qui « exigent une contention d'esprit trop suivie » (Encyclopédie, 1766 : 532). Au sens de l'*Encyclopédie*, les jeux de hasard et d'argent apparaissent donc comme une forme paroxystique du jeu – le jeu par excellence –, en se référant à l'idée que l'on se fait du jeu depuis Aristote. Rappelant que le jeu est censé rester un moment de détente

et de distraction, les encyclopédistes observent néanmoins que « cet amusement se tient rarement dans les bornes que son nom promet ; sans parler du temps précieux qu'il nous fait perdre, et qu'on pourrait mieux employer, il se change en habitude puérile, s'il ne tourne pas en passion funeste par l'amorce du gain. » (532) L'occasion de condamner une dernière fois la passion du jeu.

### 1.5.3. Le paradigme du jeu d'argent

Pour Gilles Brougère (1995 : 58), cette condamnation de la passion du jeu coïncide avec l'avènement d'un « paradigme »<sup>23</sup> qui offre un grande place aux jeux de hasard et d'argent : « Que ce soit à travers les mathématiques ou la morale, l'analyse du jeu se réduit pour l'essentiel à celles des jeux de hasard ». En consultant les articles de l'*Encyclopédie* consacrés au jeu, on notera d'ailleurs qu'il n'est quasiment jamais question des jeux des enfants. Comme l'analyse Brougère (1995 : 58) : « Ce n'est pas qu'à cette époque on ignore que l'enfant joue [...], mais analyser rigoureusement le jeu ce n'est pas s'occuper du jeu des enfants. [...] Ce sont certaines activités sociales des adultes qui livrent la définition adéquate du jeu », en l'occurrence les jeux de hasard et d'argent. Ce paradigme atteindra son apogée au siècle des Lumières, plus précisément à la fin du XVIIIe siècle. Selon Brougère (1995 : 63), la période romantique marque alors une « rupture », voire une « révolution » dans l'histoire des idées – notamment sous l'impulsion Friedrich Schiller (1992) et des pédagogues allemands (Richter, 1963 ; Hoffman, 1979 ; Fröbel, 1861) – au moment même où se développe le « sentiment de l'enfance » (Ariès, 1962). D'après Brougère (1995 : 106), c'est seulement à partir de cette époque, que le jeu est reconnu comme une « activité spontanée des enfants » et valorisé pour ses « qualités intrinsèques » en termes d'éducation, indépendamment des ruses pédagogiques utilisées par les adultes pour leur donner envie d'apprendre. Relayée au XIXe et XXe siècle par la « psychologie de l'enfant » (97-167) – pensons par exemple aux travaux de Piaget (1969) sur la place du jeu dans le développement de l'enfant –, cette conception romantique correspond aujourd'hui encore à l'idée que l'on se fait du jeu, même si elle ne renverse pas pour autant le paradigme du jeu d'argent tel qu'il est promu dans l'*Encyclopédie*.

---

<sup>23</sup> En utilisant ce terme, Brougère se réfère à la théorie des sciences de Thomas Kuhn (1972).



## 2. Les définitions socio-anthropologiques du jeu

L'exploration engagée jusque-là à travers l'histoire des idées débouche sur le constat paradoxal d'une progressive prise en charge du jeu en tant qu'objet d'étude et d'une absence de définition du jeu en tant que concept. Toujours en prise avec le sens commun, le jeu aurait en effet trouvé sa place dans l'histoire des idées philosophiques et pédagogiques, sans jamais faire l'objet d'une véritable conceptualisation. Dans cette nouvelle section, nous poursuivrons notre exploration à travers l'histoire des idées théoriques pour saisir comment le jeu a commencé à être défini, à partir du milieu du XXe siècle, comme un phénomène social et culturel à part entière. Nous nous pencherons plus particulièrement sur les définitions proposées par Johan Huizinga (1951) et Roger Caillois (1967), dans la mesure où celles-ci ont largement contribué à promouvoir une approche socio-anthropologique du jeu. Après un examen approfondi, nous découvrirons que ces deux définitions canoniques prolongent en quelque sorte cette tendance historique à concevoir le jeu de manière dichotomique, en opposant cette fois-ci le jeu et la vie dite courante. Nous verrons alors qu'une telle conception du jeu exclut plus ou moins directement les jeux d'argent et de hasard du champ du concept. En reprenant les critiques formulées par Jacques Ehrmann (1969) et Jacques Henriot (1969, 1989), nous tenterons finalement de déconstruire cette idée-force de la séparation du jeu et de la vie courante, pour réinscrire le jeu dans l'économie des pratiques quotidiennes.

### 2.1. La définition du jeu selon Huizinga

Depuis la rupture romantique et le développement de la psychologie de l'enfant, le jeu a souvent été pensé comme une activité naturelle liée à l'enfance qui serait conservée à l'âge adulte comme une « survivance »<sup>24</sup>. S'il reconnaît cette « tendance ludique innée », Johan Huizinga (1951 : 272) s'attachera pour sa part à définir la dimension culturelle du jeu en étudiant ce phénomène social au-delà de l'enfance. Dans un célèbre essai paru pour la première fois en 1939, puis traduit en français en 1951 sous le titre *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Huizinga (1951 : 84) propose en effet d'étudier la fonction sociale du jeu en partant de l'hypothèse que le jeu lui-même est à l'origine de la culture : « La culture naît sous forme de jeu, la culture, à l'origine, est jouée. » Telle est l'hypothèse que Huizinga cherchera à confirmer tout au long de son ouvrage, en analysant sous l'angle du jeu, différents phénomènes culturels tels que la justice, la guerre, la poésie ou encore la philosophie. S'il n'est pas question ici de discuter la pertinence d'une telle hypothèse, nous analyserons

---

<sup>24</sup> Le concept de « survivance » émerge à la fin du XIXe siècle dans le contexte des théories évolutionnistes inspirées par Charles Darwin et Herbert Spencer. Père fondateur de l'anthropologie britannique, Edward Tylor en est le principal instigateur. Dans un ouvrage intitulé *La civilisation primitive*, Tylor (1876 : 19) propose de comparer différentes cultures selon leur degré de civilisation, chaque stade dans le développement d'une culture étant conçu comme une étape vers le stade supérieur : « Parmi les preuves propres à nous venir en aide pour retracer la marche qu'a suivie la civilisation actuelle, il faut placer cette importante classe de faits que j'ai trouvé commode de désigner sous le nom de *survivances* (*survivals*). Un grand nombre de procédés, de coutumes, d'opinions, etc., ont été transportés par la force de l'habitude dans un état social différent de celui où ils avaient pris naissance, et subsistent dès lors comme témoignages et exemples d'un ancien état moral et intellectuel dont un nouvel état est sorti. » Selon Tylor (1876 : 85-86), le jeu ferait donc partie de ces vestiges du passé : « Les jeux, qui nous ont ainsi transmis le souvenir de l'art de la guerre, comme elle se faisait primitivement, nous reproduisent de même, en manière de récréation et de leçons enfantines, les premières pages de l'histoire que l'on peut appeler l'enfance de l'humanité. » Nous noterons les accents évolutionnistes de cette dernière formule qui s'inscrit tout à fait dans la perspective de cette « doctrine de la survivance » (Tylor, 1876 : 4).

cependant les fondements conceptuels de la pensée de Huizinga dans la mesure où la définition du jeu qu'il propose est sans doute celle qui a le plus marquée l'histoire des idées sociologiques.

### **2.1.1. Une définition socio-anthropologique**

Si Huizinga (1951 : 15) commence son ouvrage en avançant que « Le jeu est plus ancien que la culture », il n'en demeure pas moins, selon lui, un « phénomène de culture » (15). Ainsi l'auteur réfute-t-il les approches psychologiques et physiologiques qui ont cours à son époque, et qui reconnaissent au jeu une « fonction biologique » (16)

Celui qui envisage la fonction du jeu non pas dans la vie animale ou dans la vie enfantine, mais dans la culture, est autorisé à aborder la notion de jeu là où la biologie et la psychologie l'abandonnent. Il trouve le jeu dans la culture, comme une entité donnée existant avant la culture même, accompagnant celle-ci et la marquant de son empreinte depuis l'origine jusqu'au stade de culture où il vit lui-même. Il trouve partout la présence du jeu comme une qualité déterminée d'action qui se distingue de la vie « courante ». (Huizinga, 1951 : 20)

En écartant ainsi le jeu des animaux et des enfants de l'analyse, Huizinga (1951 : 22) propose de caractériser le jeu « comme une base et un vecteur de culture ». Il se donne ainsi pour objet le jeu en général et plus particulièrement les « jeux de caractère social » (25) qu'il considère comme les « formes supérieures du jeu » (25). Chemin faisant, il en vient à circonscrire une première définition formelle du jeu :

Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme "fictive" et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. (Huizinga, 1951 : 34-35)

Quelques pages plus loin, l'auteur nous offre une nouvelle définition qui se veut plus laconique et définitive :

[...] le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'"être autrement" que la "vie courante". (Huizinga, 1951 : 58)

Selon Huizinga (1951 : 58), cette seconde définition est censée « englober tout ce que nous appelons jeu ». À première vue, elle semble fonctionner comme une succession de propriétés qui donne du sens à l'action ou à l'activité du jeu. Le jeu serait par définition :

- 1) une action ou une activité volontaire ;
- 2) accomplie dans certaines limites de temps et de lieu ;
- 3) suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse ;
- 4) pourvue d'une fin en soi ;
- 5) accompagnée d'un sentiment de tension et de joie ;
- 6) et d'une conscience d'être autrement que la vie courante.

Mais si cette suite de propriétés formelles doit permettre de définir le jeu dans son sens commun, elles ne sont pourtant pas toutes à mettre sur le même plan. En effet, l'une de ces propriétés apparaît particulièrement décisive, selon Huizinga :

Parmi les traits formels du jeu, la séparation locale de l'action par rapport à la vie courante en constituait le plus important. Un espace fermé est isolé, soit matériellement soit idéalement, séparé de l'entourage quotidien. (Huizinga, 1951 : 45)

On retrouve cette idée-force au cœur des deux définitions de l'auteur. Pour Huizinga, le jeu apparaît comme une action séparée, fermée, isolée, délimitée. Elle se situe « en dehors de la vie courante » offrant ainsi aux joueurs « un prétexte à s'évader de celle-ci pour entrer dans une sphère provisoire d'activité à tendance propre » (26). La sphère du jeu n'est pas seulement imaginaire, c'est un « cercle magique » (30) qui « réalise, dans l'imperfection du monde et la confusion de la vie, une perfection temporaire et limitée » (30). À en croire Huizinga lui-même, ce trait formel est donc au cœur de sa définition du jeu. En reprenant chacune des propriétés définitionnelles proposées par Huizinga, nous découvrirons en effet que celles-ci trouvent toutes leurs justifications dans la séparation du jeu et de la vie courante.

### **2.1.2. Les propriétés du jeu au prisme de la vie courante**

Pour Huizinga (1951 : 58), la première propriété du jeu est d'être « une action ou une activité volontaire », une « action libre », dit-il dans un premier temps. Les notions de volonté ou de liberté s'opposent ici aux « notions d'obligation, de tâche, de devoir » (26) qui se trouvent associées à la vie quotidienne. Cette liberté « au sens large » (26) implique par exemple que le joueur puisse décider librement d'entrer ou de sortir du jeu. Pouvant être « différé ou supprimé » (25), le jeu ne saurait être « commandé », selon Huizinga. Par conséquent, il ne relèverait d'aucune « urgence physique » (26) ou « devoir moral » (26). À ce titre, le jeu permettrait de « s'évader » des obligations et des contraintes de la vie quotidienne. Ce trait de la liberté du jeu « s'en rattache immédiatement à un autre » (26), la séparation de la vie courante.

Pour suivre la démonstration de Huizinga, il faut alors considérer que l'action volontaire du jeu s'« accomplit dans certaines limites de temps et de lieu ». Huizinga (1951 : 29) justifie ce second « trait nouveau et positif du jeu » en arguant que « Le jeu commence et, à certain moment, est "fini" » (29). Cette « limitation temporelle » (29) crée ainsi une « forme de culture » (29) qui permet la répétition du jeu dans son ensemble et dans sa « structure interne » (29). La « limitation locale » (29) définit, quant à elle, les « terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés [...] » (30). Au final, la limitation spatio-temporelle du jeu garantit une rupture avec la vie courante : « le jeu se sépare de la vie courante par la place et la durée qu'il occupe » (29). Ce sont les « frontières de temps et d'espace » (29) qu'il trace « au cœur du monde habituel » (30) qui en font un cercle magique. Cela nous amène à la troisième propriété du jeu qui, selon Huizinga (1951 : 30), associe les limites du terrain du jeu à la création d'un « ordre spécifique et absolu » face au désordre et à l'imperfection de la vie courante. Ces espaces clos sont en effet « régis de l'intérieur par des règles particulières » (30), que chaque joueur se doit de respecter sous peine de détruire le « charme » (32) qui opère à l'intérieur du jeu et, ainsi, de devenir « un briseur de jeu » (32). Ces règles sont donc « librement consenties mais complètement impérieuses » au sens où le joueur qui décide de jouer selon ces règles ne peut y déroger d'aucune manière : « Elles

déterminent ce qui aura force de loi dans le cadre du monde temporaire tracé par le jeu » (31). Ce paradoxe du libre consentement aux règles du jeu fera l'objet de nombreuses discussions parmi les lecteurs de Huizinga<sup>25</sup>. Retenons simplement pour notre part que, selon l'auteur, les règles du jeu n'ont pas de prise sur la vie courante et qu'inversement, « dans la sphère du jeu, les lois et les coutumes de la vie courante n'ont pas de valeur » (33).

En définissant ensuite le jeu comme « pourvu d'une fin en soi », Huizinga reprend un thème récurrent de l'histoire des idées. Déjà observé par Aristote, ce « caractère autotélique » (Silva, 1999) fournit ainsi la quatrième propriété définitionnelle du jeu selon Huizinga (1951 : 27-28) pour qui le jeu serait pourvu d'une finalité propre à son accomplissement : « Ainsi du moins, le jeu nous apparaît, considéré en soi et en première instance, comme un intermède dans la vie quotidienne, comme une occupation de détente. » Huizinga (1951 : 27) va même jusqu'à reconnaître « le caractère gratuit de cette activité ». Il entend par là que « ses fins mêmes se trouvent en dehors de la sphère de l'intérêt matériel direct ou de la satisfaction individuelle d'appétits » (28). C'est la gratuité au sens du désintéressement, de l'absence d'intérêt matériel. En ce sens, l'activité du jeu s'oppose une nouvelle fois à la vie courante : « élément indépendant de la vie courante, elle se situe en dehors du mécanisme de satisfaction immédiate des besoins et des désirs » (27). Nous retrouvons ici la conception aristotélicienne du jeu comme délassément, à ceci près que le jeu ne s'oppose plus au travail mais plus largement à la vie quotidienne. Nous verrons que cette notion de gratuité du jeu pose problème dès lors qu'il s'agit de penser les jeux d'argent.

Quant à la cinquième propriété du jeu définie par Huizinga, elle pourrait passer pour anecdotique. Il s'agit du fait que l'activité du jeu s'accompagne « d'un sentiment de tension et de joie ». Or cette tension joyeuse est directement liée, selon Huizinga (1951 : 31), aux notions « d'incertitude » et de « chance » qui elles, paraissent cruciales. Aussi faut-il sans doute considérer avec Huizinga que la tension ressentie par les joueurs, naît de l'incertitude du jeu et qu'elle procure un plaisir qui confine à la joie lorsque la tension se libère. Quoi qu'il en soit, il y a dans cette tension, dit-il, « une aspiration à la détente » (31) qui confère à l'activité du jeu une « certaine teneur éthique » (31). La force que le joueur déploie dans cette épreuve n'est pas seulement physique, elle demande de la persévérance, de l'ingéniosité, du courage, de l'endurance, de la force spirituelle, etc. Encore faut-il, selon l'auteur, que le joueur se tienne « dans les limites autorisées et prescrites par le jeu » (31), car au-delà de ces limites, l'« ardeur de son désir de gagner » (31) ne serait plus légitime. On retrouve finalement ici des considérations morales proches de celles développées par Thomas d'Aquin à la suite d'Aristote. Si Huizinga (1951 : 31) considère que le jeu est étranger « au domaine du bien et du mal », il lui reconnaît néanmoins « une certaine teneur éthique », encore faut-il que celui-ci se tienne dans les limites qui lui sont attribuées.

### **2.1.3. La dimension frivole du jeu chez l'enfant**

Cela nous ramène à cette ultime propriété du jeu qui veut que le joueur ait « conscience », lorsqu'il joue, d'« être autrement » que la « vie courante ». Nous avons vu que cette distinction entre le jeu et la vie courante justifie chacune des propriétés définitionnelles du concept de jeu selon Huizinga : son caractère d'action volontaire, sa limitation spatio-

---

<sup>25</sup> Colas Duflo (1997b : 57) en fait notamment la pierre angulaire de sa définition conceptuelle du jeu comme « l'invention d'une liberté dans et par une légalité ».

temporelle, ses règles librement consenties, sa gratuité et la joyeuse tension qui l'accompagne<sup>26</sup>. Reste à savoir en quoi consiste, selon l'auteur, cette « conscience » qui permet au joueur de s'extraire de la vie courante. Voici l'exemple que Huizinga utilise pour fonder sa démonstration :

Déjà le petit enfant a la pleine conscience d'agir "seulement comme ça", "seulement pour rire". Le degré de complication de cette conscience dans l'âme enfantine, est notamment illustré de façon frappante par le cas suivant qui m'a été communiqué autrement fois par un père. Celui-ci trouve son petit garçon de quatre ans occupé à jouer au "train", assis sur la première chaise d'une rangée. Il embrasse le gamin qui déclare aussitôt : "Papa, tu ne peux pas donner de baiser à la locomotive : les wagons pourraient penser que ce n'est pas pour de vrai." Dans ce "seulement" du jeu, s'exprime un sentiment de dépréciation, de "blague" opposée au "sérieux", qui paraît primaire. Néanmoins nous avons déjà observé que cette notion de "seulement jouer" n'exclut nullement la possibilité de réaliser ce "seulement jouer" avec une gravité extrême, disons avec une résignation qui tourne à l'enthousiasme, et élimine momentanément de manière complète la qualification de "seulement". Tout jeu peut à tout instant absorber le joueur. L'opposition jeu-sérieux demeure à tout instant flottante. La dépréciation du jeu trouve sa limite dans la plus-value du sérieux. Le jeu tourne au sérieux et réciproquement. » (Huizinga, 1951 : 26-27)

Au-delà du caractère anecdotique de la démonstration, ce qui étonne c'est la nature de l'exemple utilisé. Pour expliquer ce qu'il en est de la conscience du joueur-adulte, Huizinga prend l'exemple d'un jeu d'enfant, lui qui nous avait enjoint à ne pas envisager la fonction du jeu dans la vie enfantine. S'il cherche à définir le jeu par-delà l'enfance, c'est bien dans « l'âme enfantine » qu'il en découvre la fonction. Ainsi le fait de jouer est ramené à la « conscience » que l'enfant a de la frivolité de son acte : « seulement jouer ». Si l'enfant finira par prendre son acte au sérieux – autrement dit par se prendre au jeu –, il demeure néanmoins conscient de « jouer », avec toute la « gravité » et l'« enthousiasme » que le jeu lui impose désormais.

Or, en pensant ainsi le sérieux comme une « plus-value » pour le jeu, Huizinga retombe finalement dans l'écueil de cette « opposition jeu-sérieux » qu'il cherche à éviter, faisant du sérieux le pendant de la frivolité intrinsèque du jeu. Si le jeu peut « [tourner] au sérieux et réciproquement », c'est précisément parce que l'acte du joueur n'est pas fondamentalement sérieux mais frivole. Et c'est parce qu'il est fondamentalement frivole qu'il permet au joueur de s'évader de la vie courante. Telle est la fonction du jeu selon Huizinga.

#### **2.1.4. La fonction agonistique du jeu chez l'adulte**

Après avoir découvert la fonction frivole du jeu chez l'enfant, Huizinga (1951 : 35) insiste par ailleurs sur la dimension « agonistique » du jeu chez l'adulte : « Le jeu est une lutte *pour* quelque chose ». Empruntant le mot *agôn* à la culture hellénique pour qualifier toutes formes de compétition physique ou oratoire – par opposition au terme « *paidiá* » qui désigne en grec un domaine du jeu renvoyant à l'enfance et à la frivolité –, Huizinga associe de la sorte, le jeu

---

<sup>26</sup> Nous pourrions rajouter à la liste, la propension du jeu au « mystère » évoquée par Huizinga (1951 : 33) dans sa première définition – et abandonnée dans la seconde. En effet, le mystère du jeu renvoie à son « caractère exceptionnel et exclusif » (33). Autrement dit, l'activité devient mystérieuse à partir du moment où « ce que font les autres en dehors de notre cercle ne nous concerne pas » (33), et réciproquement. On retrouve ici l'idée-force du cercle magique à l'échelle de la « communauté des joueurs » (32).

au champ sémantique de la compétition, du concours, de la lutte ou du combat. Pour justifier cette association terminologique, il avance l'argument suivant : « l'*agôn*, qu'il s'agisse du cadre grec ou même du monde entier, accuse tous les traits formels du jeu et appartient, quant à sa fonction, pour une part prépondérante au domaine de la fête, c'est-à-dire de la sphère ludique » (63). Autrement dit, non seulement l'*agôn* possède toutes les propriétés formelles du jeu mais il participe pleinement de la fonction sociale du jeu. Un chapitre durant, Huizinga tente ainsi de justifier cet argument qui fait de la compétition, une composante centrale du domaine ludique.

Pour montrer que la compétition appartient à la catégorie du jeu, il commence par lui reconnaître une finalité en soi : « Jusqu'à un certain point, la compétition, comme tout autre jeu, est dépourvu de but. [...] Cela signifie que l'élément final de l'action réside au premier chef dans l'issue comme telle, sans rapport direct avec ce qui suit. » (Huizinga, 1951 : 89) La compétition n'aurait donc aucune autre finalité que l'issue même du jeu, c'est-à-dire son but : « La victoire en soi demeure, en première et dernière instance, le but du jeu ou de la compétition, mais cette victoire s'accompagne de diverses manières de la faire goûter » (91). Puis, Huizinga (1951 : 91) considère l'enjeu de la compétition : « On concourt ou on joue *pour* quelque chose », admet-il dans un premier temps avant d'ajouter plus généralement que « le jeu suppose un enjeu. » On notera qu'une telle affirmation contrevient au principe de la gratuité du jeu, tel que définie par Huizinga lui-même. En effet, la composante agonistique du jeu implique, selon lui, de lutter pour un enjeu, quelle qu'en soit la valeur : « Celui-ci peut avoir une valeur symbolique ou matérielle, ou encore purement abstraite. » (91). Pour reprendre les exemples cités par l'auteur, on notera que les joueurs peuvent mettre en « gage » aussi bien « une coupe d'or, un joyau, une fille de roi, ou un quart de florin, la vie d'un joueur ou la prospérité de la tribu ». Quant au « prix », il peut consister « en une couronne de laurier, en une somme en argent, ou en tout autre valeur matérielle » (91-92). Peu importe la nature et la valeur de « l'objet symbolique placé ou jeté dans l'espace ludique » (91), dès lors qu'il permet au gagnant du jeu de « manifester sa supériorité » (90). Selon Huizinga, le jeu s'impose alors sous la forme d'une lutte collective dont l'issue permet d'asseoir la suprématie du vainqueur. C'est l'exemple du potlatch, cette cérémonie où « on affirme sa supériorité, non seulement par des dons généreux de richesses mais aussi, et de façon plus frappante encore, par destruction de ses propres biens dont on atteste ainsi la superfluité » (Huizinga, 1951 : 104) Selon Huizinga (1951 : 91), le jeu procéderait ainsi d'une forme « archaïque » dont la fonction agonistique se trouve au cœur du jeu et s'exprime plus largement dans la culture : « La base antithétique et agonistique de la culture réside dans le jeu antérieur à toute culture. » (129) On retrouve ici la thèse centrale de l'auteur selon laquelle le jeu serait à l'origine de la culture : « La culture ne naît pas *en tant que* jeu, ni du jeu, mais *dans* le jeu. » (129).

Si la thèse de Huizinga a largement été critiquée par ses successeurs, et en particulier par Roger Caillois que nous allons aborder, il faut au moins lui reconnaître d'avoir ouvert « des voies extrêmement fécondes à la recherche et à la réflexion » (Caillois, 1967 : 31). Chemin faisant, Huizinga a eu le mérite de proposer une définition conceptuelle « d'une importance fondamentale pour l'étude du jeu » (Duflo, 1997b : 35). Si nous avons vu que l'idée-force de cette définition se fonde sur un nouveau système d'opposition sémantique (jeu *versus* vie courante) et peut se révéler contradictoire avec la thèse de l'auteur, elle n'en demeure pas moins conceptuellement féconde pour penser le jeu dans sa dimension socioculturelle. Aussi la plupart des approches socio-anthropologiques du jeu profitent de la voie ouverte par *Homo ludens* pour définir le jeu comme un fait social et culturel digne d'être étudié en tant que tel (Wendling, 2000).

## 2.2. La redéfinition du jeu selon Caillois

Dans son ouvrage *Les jeux et les hommes* paru en 1958 – tout juste vingt ans après la première publication d'*Homo ludens* et sept ans après sa traduction française –, Roger Caillois propose à son tour une lecture socio-anthropologique du phénomène ludique. Reconnaisant à son prédécesseur Huizinga « d'avoir magistralement analysé plusieurs des caractères fondamentaux du jeu et d'avoir démontré l'importance de son rôle dans le développement même de la civilisation » (Caillois, 1967 : 31), il lui reproche cependant d'avoir ignoré la pluralité des jeux et des hommes qui les pratiquent – ce qui justifie l'usage du pluriel dans le titre de son ouvrage.

### 2.2.1. Critiques de Huizinga

Derrière l'hommage se cache en effet une profonde critique de l'essai de Huizinga. Selon Caillois, ce dernier aurait négligé « la description et la classification des jeux mêmes, comme s'ils répondaient tous aux mêmes besoins et comme s'ils traduisaient indifféremment la même attitude psychologique » (Caillois, 1967 : 32). En cherchant les diverses manifestations de cette attitude ludique dans la culture, Huizinga aurait en quelque sorte oublié les jeux qui sont « usités dans la vie réelle », pour reprendre la formule de Schiller.

Son ouvrage n'est pas une étude des jeux, mais une recherche sur la fécondité de l'esprit de jeu dans le domaine de la culture, et plus précisément de l'esprit qui préside à une certaine espèce de jeux : les jeux de compétition réglé. L'examen des formules de départ dont se sert Huizinga pour circonscrire le champ de ces analyses aide à comprendre d'étranges lacunes d'une enquête d'ailleurs en tout point remarquable. (Caillois, 1967 : 32-33)

Pour Caillois, une confusion s'est introduite dans la démonstration de Huizinga entre l'esprit du jeu et le jeu lui-même. Faute d'avoir considéré le jeu dans sa pluralité, Huizinga aurait observé l'esprit du jeu sous l'angle d'une espèce particulière que Caillois nomme les « jeux de compétition réglée » et la place dans la catégorie de l'*agôn* (Caillois, 1967 : 50). Pour découvrir cette tendance agonistique dans la culture, Huizinga aurait donc éludé d'autres espèces de jeux que Caillois propose de réintroduire dans l'analyse. Pour ce faire, il commence par examiner les « formules de départ » utilisées par Huizinga pour définir son concept de jeu. Jugeant sa définition « trop large » (33) pour délimiter précisément sa « nature même » (33)<sup>27</sup>, il l'estime par ailleurs « trop étroite » (33) pour décrire et classer toutes les espèces de jeu, et en particulier les jeux de hasard.

[...] la partie de la définition de Huizinga qui donne le jeu comme une action dénuée de tout intérêt matériel exclut simplement les paris et les jeux de hasard, c'est-à-dire par exemple, les tripots, les casinos, les champs de courses, les loteries qui, pour le bien ou pour le mal, occupent précisément une part importante dans l'économie et la vie quotidienne des différents peuples, sous des formes il est vrai, infiniment variables, mais où la constance du rapport au hasard et au profit est d'autant plus impressionnante. Les jeux de hasard, qui sont aussi les jeux d'argent,

---

<sup>27</sup> Caillois (1967 : 33) reproche notamment à Huizinga d'avoir introduit dans sa première définition la notion de mystère qu'il juge fructueuse mais inopérante : « Il est méritoire et fécond d'avoir saisi l'affinité qui existe entre le jeu et le secret ou le mystère, mais cette connivence ne saurait toutefois rentrer dans une définition du jeu, lequel est presque toujours spectaculaire, sinon ostentatoire. »

n'ont pratiquement aucune place dans l'ouvrage de Huizinga. Un tel parti pris n'est pas sans conséquence. (Caillois, 1967 : 34)

Si nous avons vu que la notion d'*agôn* permettait à Huizinga de réintégrer la problématique de l'enjeu (monétaire) dans sa démonstration, il faut admettre avec Caillois qu'une telle définition exclut les jeux de hasard et d'argent du champ du concept. En effet, définir le jeu comme activité gratuite, c'est fondamentalement exclure tous les jeux de hasard dont la finalité est intéressée par le « profit », soit l'essentiel des jeux de hasard. C'est encore oublier que de tels jeux participent largement de « l'économie et la vie quotidienne des différents peuples ». Or à ce titre, ils méritent toute notre attention, selon Caillois. Suivons ici le raisonnement de l'auteur.

Il est certes beaucoup plus difficile d'établir la fécondité culturelle des jeux de hasard que celle des jeux de compétition. Cependant, l'influence des jeux de hasard n'en est pas moins considérable, même si on l'estime malheureuse. En outre, de ne pas les prendre en considération conduit à donner du jeu une définition qui affirme ou sous-entend que le jeu n'entraîne aucun intérêt d'ordre économique. Or il faut distinguer. Dans certaines de ses manifestations, le jeu est au contraire lucratif ou ruineux à un degré extrême et il est destiné à l'être. Il n'empêche que ce caractère se compose avec le fait que le jeu, même sous sa forme de jeu d'argent, demeure rigoureusement improductif. (Caillois, 1967 : 34-35)

Notons les réserves de Caillois sur la « fécondité culturelle » des jeux de hasard et d'argent. Loin de faire l'éloge de ces jeux dont l'influence peut être estimée « malheureuse », Caillois insiste au contraire sur leur caractère intrinsèquement « lucratif ou ruineux ». Il s'agit alors de montrer que la gratuité ne permet pas de définir le jeu. Pour autant, Caillois n'abandonne pas l'idée que le jeu, y compris le jeu d'argent, « demeure rigoureusement improductif », c'est-à-dire qu'il ne produit aucune richesse.

La somme des gains, dans le meilleur cas, ne saurait être qu'égale à la somme des pertes des autres joueurs. Presque toujours elle lui est inférieure, à cause des frais généraux, des impôts, ou des bénéfices de l'entrepreneur, le seul qui ne joue pas ou dont le jeu soit préservé contre le hasard par la loi des grands nombres, c'est-à-dire le seul qui ne puisse pas prendre plaisir au jeu. *Il y a déplacement de propriété, mais non production de biens.* (Caillois, 1967 : 35)

La nuance entre « déplacement de propriété » et « production de biens » est pour le moins astucieuse, pour ne pas dire subtil, elle se justifie au regard de l'argument qui précède. En se référant vraisemblablement aux jeux de hasard autorisés en France dans les années 1950<sup>28</sup>, Caillois analyse l'équilibre ou le déséquilibre des gains et des pertes entre les joueurs comme un déplacement de propriété qui ne profiterait qu'à celui qui ne joue pas – i. e. l'entrepreneur ou la maison de jeu. Les échanges entre les joueurs déboucheraient éventuellement sur un « transfert » (Caillois, 1967 : 35) mais pas sur une « création » de richesse, contrairement au travail ou à l'art dont les productions laissent des traces. Autrement dit, le jeu ne permettrait pas aux joueurs de s'enrichir, il serait seulement l'« occasion d'une dépense pure : de temps, d'énergie, d'ingéniosité, d'adresse et souvent d'argent » (36). Si cette conception du jeu nous paraît restrictive, voyons comment Caillois l'intègre dans sa propre définition du jeu.

---

<sup>28</sup> Ils citent par ailleurs les exemples suivant : « les dés, la roulette, pile ou face, le baccara, la loterie, etc. » (Caillois, 1967 : 56)



## 2.2.2. Une nouvelle définition formelle

Si Caillois est critique à l'égard de Huizinga, il s'appuie largement sur sa définition du jeu pour concevoir son propre concept. Certes, Caillois introduit la notion d'improductivité du jeu mais la définition formelle qu'il avance est assez proche de son prédécesseur. Ainsi, il propose de « définir essentiellement le jeu comme une activité :

1° - libre : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ; 2° - séparée : circonscrite dans les limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ; 3° - incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ; 4° - improductive : ne créant ni bien, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de partie ; 5° - réglée : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ; 6° - fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de la réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante. (Caillois, 1967 : 42-43)

Cette définition renvoie, selon Caillois (1967 : 43), aux « qualités purement formelles » du jeu, et non au contenu des jeux dont il cherche « le dénominateur commun » (42). Comme Huizinga, Caillois procède alors par une addition de propriétés définitionnelles : l'activité du jeu est tout à la fois libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive. Or, tout nous pousse à penser que ce concept s'appuie à nouveau sur une idée-force : la séparation du jeu. Chez Caillois, cette propriété est d'ailleurs clairement énoncée comme telle puisqu'il considère le jeu comme « une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence » (37), qui s'accomplit dans des « limites précises de temps et de lieu » (37) et où « rien de ce qui se passe à l'extérieur de la frontière idéale n'entre en ligne de compte » (37). On retrouve donc cette idée d'un « cercle magique » à l'intérieur duquel le jeu est envisagé comme « un univers réservé, clos, protégé : un espace pur » qui s'oppose « aux lois confuses et embrouillées de la vie ordinaire » (37-38).

Dès lors, chaque propriété définitionnelle du jeu avancée par Caillois se justifie plus ou moins directement à partir du principe de la séparation du jeu face à la vie ordinaire. La liberté du joueur repose, comme pour l'auteur d'*Homo ludens*, sur la décision du joueur de jouer le jeu « pour s'écarter de la vie courante » (Caillois, 1967 : 37). L'incertitude du jeu implique une certaine « latitude du joueur » (39) – proche de l'idée de « tension » chez Huizinga – lui permettant « d'inventer immédiatement une réponse *qui est libre dans les limites des règles* » (39). Les règles du jeu permettent justement de déterminer les limites du jeu en instaurant l'espace d'un instant une « législation nouvelle ». La fiction – ou le « sentiment du *comme si* » – occupe la même fonction que la règle à l'intérieur du jeu : « Cette conscience de l'irréalité foncière du comportement sépare de la vie courante, en lieu et place de la législation, arbitraire qui définit d'autres jeux » (Caillois, 1967 : 41). Enfin, l'improductivité du jeu concerne ce qui se passe « au sein du cercle des joueurs » (un déplacement de propriété) par opposition à ce qui se produit en dehors du jeu. Autrement dit, le jeu est improductif car il ne produit aucune richesse à l'extérieur du jeu, c'est-à-dire dans la vie courante.

Si cette redéfinition du jeu permet, selon Caillois (1967 : 42), d'« annexer à cet univers » le domaine des jeux de hasard et d'argent, cela ne remet donc pas en question la séparation du

jeu et de la vie courante qui apparaît à nouveau comme une idée-force. Les six qualités formelles que Caillois prête au jeu impliquent en effet de concevoir la réalité de la vie courante comme un monde hostile au jeu : « Opposant du moins fortement le monde du jeu au monde de la réalité, soulignant que le jeu est essentiellement une activité *à part*, elles laissent prévoir que toute contamination avec la vie courante risque de corrompre et de ruiner sa nature même. » (101)

### 2.3. Des perspectives critiques

Au regard des deux ouvrages parmi les plus décisifs pour définir le jeu comme un objet d'étude scientifique – *Homo ludens* et *Les jeux et les hommes* –, sa séparation avec la vie courante semble donc s'être imposé au milieu du XXe siècle comme l'idée-force du jeu dans sa vocation sociale. S'il est incontestable que Huizinga et Caillois ont ainsi ouvert la voie à une étude socio-anthropologique du jeu, l'analyse de leur définition respective nous pousse à penser que ce fut en réalité au prix d'une nouvelle opposition. En effet, malgré un travail de conceptualisation de la notion de jeu, chacune des propriétés définitionnelles proposée par les auteurs repose sur une propriété négative, comme si le jeu ne pouvait être pensé pour lui-même que séparé de la vie courante. Peu importe d'ailleurs ce qu'il faut entendre par « vie courante » ou « réalité ordinaire » – ces notions ne sont jamais définies par les auteurs –, en dernier recours le jeu est défini comme une « activité séparée » du reste de l'existence, un acte qui trouve sa finalité en lui-même. Cette conception autotélique du jeu reproduit finalement cette tendance, dans l'histoire des idées, à penser le jeu à travers un système d'oppositions binaires, à ceci près que le principe même de « séparation » devient l'idée-force du concept. Si Huizinga et Caillois ont donc fini par offrir une nouvelle légitimité scientifique à leur objet d'étude, tout nous pousse à croire que ce fut au prix d'une nouvelle opposition.

#### 2.3.1. La critique d'Ehrmann

Tel est le sens de la critique développée par Jacques Ehrmann dans un article intitulé « L'homme en jeu » paru en 1969<sup>29</sup>. Dix-huit ans après la traduction française d'*Homo ludens* et seulement deux ans après la réédition de l'ouvrage de Caillois chez Gallimard, Ehrmann propose en effet une profonde mise en question de cette thèse de la séparation du jeu. Après avoir reconnu les mérites de chacun<sup>30</sup>, il commence par souligner le caractère dichotomique des définitions de Huizinga et Caillois qui les entraînent, selon lui, « à délimiter trop catégoriquement la sphère du jeu en l'opposant au réel, au travail, etc. » (Ehrmann, 1969 : 580). Puis la critique d'Ehrmann se focalise sur le statut ontologique de cette réalité dite courante ou ordinaire qui, comme nous l'avons vu, n'est jamais questionné par les auteurs.

Car enfin, si le statut de la "vie ordinaire", de la "réalité", n'est pas remis en question dans le mouvement même de la pensée du jeu, les bases théoriques, logiques, anthropologiques sur lesquelles cette pensée se fonde ne peuvent qu'être extrêmement précaires et contestables. En

---

<sup>29</sup> Nous remercions Thierry Lesage de nous avoir conseillé la lecture de cet article.

<sup>30</sup> Reprenons ici les analyses d'Ehrmann : « Si Caillois a eu le mérite de découvrir certains aspects du jeu que Huizinga avait négligé, le tort de son mérite, pour ainsi dire, est d'avoir été trop catégorique, d'avoir succombé à ses classifications et cru pouvoir y enfermer le jeu. Par contre, même si Huizinga avait eu le tort de limiter le jeu à une seule de ses caractéristiques (la compétition), il a eu le mérite de s'apercevoir que le jeu ne se laissait pas enfermer dans un domaine à part, isolable en tant que tel parmi les activités humaines. » (Ehrmann, 1969 : 580).

d'autres termes, la principale, la plus grave critique que nous adressons à ces auteurs est de considérer la "réalité", le "réel" comme une donnée du problème, comme un référent indiscuté, allant de soi, neutre, objectif. (Ehrmann, 1969 : 581)

Pour Ehrmann, Huizinga et Caillois adoptent au fond une « vision foncièrement rationaliste » (Ehrmann, 1969 : 1969 : 581) qui oppose des activités humaines relevant « d'une part du rêve, de la gratuité, de la noblesse, de l'imagination, etc. ; de l'autre de la conscience, de l'utilité, de l'instinct, de la réalité, etc. » (581). Cette « vision du monde » (581) dont les bases sont « extrêmement précaires et contestables » pousseraient les deux auteurs à penser le jeu d'un côté et la réalité de l'autre. Pour Ehrmann, l'écueil consiste alors à penser le jeu comme secondaire face à cette réalité qui le précède et qui donc ne saurait faire l'objet d'aucun questionnement.

Ils définissent le jeu contre, à partir de, par rapport à la dite réalité. Les critères qui mesurent le jeu lui étant extérieurs, sa nature reste nécessairement seconde par rapport à la "réalité" qui lui sert de mesure, et par là est considérée comme "primaire" (...). Mais on peut se demander de quel droit la « réalité » pourrait être dite première, pré-existant à ses composantes, le jeu en l'occurrence (mais cela pourrait aussi bien être tel ou tel autre objet de la science humaine) et leur servant d'étalon. Comment la "réalité" pourrait-elle servir de norme, et par là cautionner une normalité avant même d'avoir été éprouvée et mesurée dans et par ses manifestations ? (Ehrmann, 1969 : 581)

Ayant souligné le caractère autotélique de cette opposition entre jeu et vie courante, nous ne pouvons que souscrire à la critique de ses fondements théoriques. Pour que le jeu soit séparé de la réalité ordinaire, encore faut-il qu'il prenne pour étalon cette réalité extérieure dont les finalités le dépassent<sup>31</sup>. Or pour Ehrmann, ce « réalisme » (Ehrmann, 1969 : 599) est profondément contestable car il n'existe pas, selon lui, de « "réalité" (ordinaire ou extraordinaire !) en dehors de ou avant les manifestations de la culture qui l'exprime » (1969 : 581). À l'inverse, on ne peut donc penser le jeu comme un phénomène culturel en dehors de la réalité dans lequel il prend naturellement place.

Le problème du jeu n'est donc pas lié au problème de la « réalité », lui-même lié au problème de la culture. C'est le même problème. Pour le résoudre, il serait faux méthodologiquement de faire comme si le jeu était une variation, un commentaire sûr, une interprétation, une reproduction de cette réalité. [...] Il importe donc de renverser l'ordre de l'analyse (...). [Cette réalité] que l'on dit innocente et derrière l'objectivité de laquelle on se retranche prudemment ne doit pas être, ne peut pas être le point de départ de toute analyse, mais au contraire son point d'arrivée. Point d'arrivée nécessairement décevant, parce qu'impalpable et fuyant dans la mesure où il se dissout dans les manifestations analysées, c'est-à-dire dans la mesure où il n'a pas d'autre contenu que celles-ci. (Ehrmann, 1969 : 581-582)

Ainsi, la réalité ne saurait être posée *a priori*, comme un référent objectif et incontestable pour penser le problème du jeu, elle doit être au contraire le « point d'arrivée » de toute réflexion. Cette « méthodologie » renverse l'ordre de l'analyse au sens où le jeu devient le « point de départ », l'angle d'attaque, à partir duquel étudier les manifestations culturelles de la réalité. Cela implique dans un premier temps, selon Ehrmann, d'« ouvrir le jeu à son plein sens » (Ehrmann, 1969 : 606), non pour définir un nouveau concept, mais précisément pour « in-définir » (606) la notion de jeu. In-définir le jeu pour en saisir toutes les manifestations,

---

<sup>31</sup> Dans un autre article consacré à la relation entre « Jeu et rationalité », Ehrmann affirme de façon très claire : « Aucun phénomène anthropologique ne saurait alors être interprété comme un signifiant-imaginaire flottant, variable, qui coïnciderait plus ou moins fidèlement avec un signifiant réel, fixe et stable » (Ehrmann, 1980 : 44).

telle est la condition *sine qua non* d'une analyse qui ne se contente pas de « pré-définir » le jeu comme une activité séparée de la réalité, mais qui pose la réalité du jeu en question.

Il s'agirait en particulier de remettre en question cette « vision du monde » partagée par Huizinga et Caillois qui fait du jeu une activité gratuite ou improductive à travers ce « caractère an-économique attaché systématiquement au jeu pour le préserver de la "contamination" des contingences économiques » (589)<sup>32</sup>. Dans cette vision, l'économie apparaît comme un monde hostile dont on s'évade par le jeu. Or, chemin faisant, Huizinga et Caillois définissent le jeu en dehors du monde qu'ils cherchent pourtant à étudier.

Mais ils ne voient pas que le dedans du jeu ne peut se définir que par et avec le dehors du monde, et inversement que le jeu comme dehors n'est compréhensible que par et avec le dedans du monde ; qu'ils participent ensemble à la même économie. Le jeu ne saurait être isolé comme une activité sans *conséquence*. Son intégrité, sa gratuité ne sont qu'apparentes puisque la liberté même de la dépense qui s'y fait, participe d'un circuit qui franchit les limites spatiales et temporelles du jeu. (Ehrmann, 1969 : 589)

Si le jeu peut apparaître comme une « dépense pure », un « déplacement de richesse » ou un simple « luxe », Ehrmann affirme clairement qu'« au niveau des structures profondes la division entre gratuité et utilité, le partage entre une sphère intra- et extra-économique, un dedans et un dehors, ne jouent plus. » (591). Selon lui, « la gratuité du jeu n'est donc qu'apparente, c'est-à-dire qu'elle ne rend compte que de sa structure superficielle, externe, consciente. » (Ehrmann, 1969 : 589). Si cette opposition entre « structure consciente » (589) et « structure profonde » (589) ne nous paraît pas forcément pertinente pour ce qui concerne notre objet d'étude – un jeu d'argent étant le plus souvent consciemment intéressé –, il n'en demeure pas moins qu'Ehrmann propose ainsi une nouvelle lecture de la question du jeu nous permettant de penser l'enchâssement de l'économique et du ludique, du jeu et de la réalité, autrement que comme une contagion. Le jeu est profondément économique, nous dit Ehrmann, car il « implique (et explique) le hors-jeu » (607).

### 2.3.2. La critique d'Henriot (1969)

En cette même année 1969 paraît *Le jeu*, le premier essai de Jacques Henriot sur la question du jeu. Comme Ehrmann, Henriot développe une critique des définitions du jeu de Huizinga et Caillois, reprochant notamment à ce dernier d'utiliser des critères « obscurs et confus » (Henriot, 1969 : 56) qui « peuvent être retrouvés dans des activités que l'on s'accorde à considérer comme étrangères au jeu » (56). C'est le cas par exemple du critère d'improductivité qui, selon Henriot, n'est pas spécifique au jeu.

Par opposition au travail, le jeu est défini comme improductif car il ne crée rien. Alors que le travail laisse après lui un résultat souvent tangible, le jeu ne produit rien : ses traces ne sont pas des œuvres. [...] Cependant le produit d'un travail n'est pas toujours aisé à définir. Un industriel

---

<sup>32</sup> Là encore nous rejoignons Ehrmann sur la lecture croisée qu'il fait de Huizinga et Caillois : « Malgré les divergences de surface, la position de Caillois ne s'écarte pas significativement de celle de Huizinga. Il reproche à ce dernier d'exclure, par sa définition du jeu, les paris et les jeux de hasard. Il a en effet raison de signaler que si le jeu se définit comme une action dénuée de tout intérêt matériel, cela "sous-entend que le jeu n'entraîne aucun intérêt économique". [...] Pourtant après cette incursion dans le domaine de l'économie qui lui permet de récupérer une sphère des jeux que Huizinga avait laissée de côté, il s'en retire aussitôt en affirmant que le jeu « demeure rigoureusement improductif ». » (Ehrmann, 1969 : 590).

fabrique un potage en poudre : la poudre emplit des sachets ; on le pèse ; on la vend. Mais un professeur qui parle à longueur d'année, comment évaluer le produit de son travail ? La question peut être posée à propos de toutes les formes de travail autre que mécanique et industriel. (Henriot, 1969 : 62)

En remettant en cause la productivité du travail du professeur, Henriot tend à interroger l'improductivité du jeu. Certes, on peut considérer, suivant la définition d'Alain, que le « jeu est une activité sans suite » (Alain, 1958 : 1066, cité par Henriot, 1969 : 62) contrairement au travail ou à l'art dont les productions demeurent. Pour autant, il existe des formes de travail – et d'art – qui ne produisent rien que l'on puisse stocker, peser et vendre comme le potage en poudre ! Retournant ainsi l'argument de Caillois, Henriot pousse alors la démonstration jusqu'à interroger le produit même du jeu.

À l'inverse, ne peut-on pas soutenir que le jeu se révèle productif, au moins en ce qu'il modifie les aptitudes et qualités du joueur ? Le jeu ne produit rien d'extérieur à lui-même ; néanmoins, dans une certaine mesure, le joueur est l'œuvre de son jeu. (Henriot, 1969 : 63)

Selon Henriot, le joueur est non seulement « auteur et acteur de son acte » (Henriot, 1969 : 95) mais il en est également l'« œuvre » ou, pour ainsi dire, le produit intérieur. La formule pourrait paraître rhétorique si elle n'ouvrait pas sur les « aptitudes et qualités du joueur ». En effet, considérer que le jeu est improductif, c'est refuser de voir que l'action du joueur peut « s'exercer à l'avantage ou au détriment de celui-ci » (63) – comme lorsqu'elle « développe son adresse physique ou mentale » (63) ou, à l'inverse, quand elle débouche sur des « formes d'aliénation » (63) au jeu<sup>33</sup>. Penser les conséquences positives ou négatives du jeu, c'est nécessairement considérer qu'il se produit quelque chose chez le joueur quand il joue. Or selon Henriot, ce produit-là n'est pas négligeable. Notons que la critique d'Henriot entre en résonance avec celle d'Ehrmann, le premier situant le produit du jeu dans le domaine de l'apprentissage, le second dans le domaine économique.

On notera également la proximité des termes utilisés par les deux auteurs pour déconstruire l'idée-force de la séparation du jeu. Après avoir montré l'unanimité de Huizinga et Caillois sur ce point, Henriot renverse à nouveau l'argumentation de ce dernier à travers l'exemple du travail.

Mais, si le jeu est une activité "circonscrite dans des limites d'espace et de temps", comment se trouve découpé le champ de ces activités, par quoi sont tracées les frontières de cet univers, sinon par celles d'un ensemble d'activités opposées, qui sont l'*autre chose* que le jeu ? Une limite à deux tranchants. Ce qui définit le jeu définit le non-jeu. De même qu'il y a un espace du jeu, il y a un espace du travail ; de même qu'il y a un temps pour jouer, il y a un temps pour travailler. L'exclusion est réciproque : le travail, lui aussi est une activité séparée. (Henriot, 1969 : 59)

En constatant ainsi que le jeu partage avec le travail une logique d'« exclusion réciproque », Henriot montre que la séparation n'est pas une propriété spécifique du jeu. Les activités que l'on a coutume d'opposer au jeu, au premier rang desquelles le travail, auraient donc en commun avec lui ce qui justement les sépare : « ce qui définit le jeu définit le non-jeu », avance Henriot. On retrouve ici le même raisonnement qui conduisait Ehrmann à affirmer que

---

<sup>33</sup> Henriot évoque notamment l'« influence néfaste » (Henriot, 1969 : 63) de « certaines conduites de faire-semblant ou jeux de personnage » (63), mais se réfère également aux enseignements de la psychopathologie en matière de jeux de hasard et de vertige.

« le dedans du jeu ne peut se définir que par et avec le dehors du monde ». Selon Henriot (1969), tout acte de jouer résulte en effet d'une « opération dialectique », telle est même « sa condition, l'impératif qui fonde son existence » (72) : « le jeu se joue du non-jeu » (72). Tout analyse de l'acte de jouer vise donc, selon Henriot, à étudier ce « jeu » qui unit le jeu et non-jeu. Or en définissant *a priori* le jeu comme une activité séparée de la vie courante, Huizinga et Caillois éludent cette opération dialectique qui fonde l'existence même du jeu.

### 2.3.3. La proposition théorique d'Henriot (1989)

Vingt ans plus tard, Henriot reprend le fil de cette discussion dans un deuxième ouvrage intitulé *Sous couleur de jouer*. Après avoir écarté l'antinomie entre jeu et vie courante comme « un véritable lieu commun » (Henriot, 1989 : 31), il tente alors de penser ce « changement de plan » (207) qui caractérise, selon lui, l'attitude du joueur par rapport à la « réalité » (207).

Le changement de plan, de registre, de « monde » caractérise l'attitude mentale du joueur qui, momentanément, s'abstrait et s'absente du monde que l'on nomme réel ou habituel. Cela ne veut pas dire qu'il perde tout contact avec ce monde, ni qu'il soit *ailleurs* autrement que par la pensée. Son action demeure tout aussi effective que si elle n'était pas accomplie par jeu. (Henriot, 1989 : 29)

Pour qualifier cette « attitude mentale » qui permet au joueur de « s'abstraire » de la réalité tout en restant en « contact » permanent avec celle-ci, Henriot parle précisément d'un « acte de transposition » (Henriot, 1989 : 209). Il faut entendre par là que ce changement de plan par rapport à la réalité ordinaire ne relève pas simplement de l'imagination du joueur, mais consiste dans « cette manière effective de se jouer de l'effectivité » (210). Contrairement à l'idée que l'on se fait du jeu comme un « processus de neutralisation du réel » (210), l'acte de jouer implique non seulement « une mise à distance consciente par rapport à la situation primaire » (208) mais aussi l'actualisation d'une « situation secondaire » en prise avec le réel. Pour évoquer certaines pratiques violentes du jeu, Henriot dit même que « le jeu n'exclut pas le passage à l'acte » (210), y compris violent : « Rien n'autorise à dire qu'en principe la violence dans le jeu ne soit jamais que violence simulée et que la mort même, ou du moins le risque de mort réelle n'y puisse figurer » (210).

Une telle vision heurte notre définition usuelle du jeu comme une « activité à laquelle on se livre pour s'amuser, se divertir, sans qu'il y ait aucun enjeu. » (Académie Française, 1992). En admettant qu'un « danger réel » (Henriot, 1989 : 211) puisse être une « composante fondamentale » de l'idée de jeu, Henriot souligne en effet « l'importance et la gravité de l'enjeu » (211) alors même qu'« on a le plus souvent tendance à estimer qu'il y a jeu lorsque l'enjeu est de peu d'importance » (211). Il avance alors l'idée suivante :

[...] ce qui fait l'essence du jeu n'est pas la plus ou moins grande importance de l'enjeu, mais plutôt la structure de la situation dans laquelle sont engagés les acteurs, ainsi que l'attitude mentale qu'ils sont en mesure d'adopter à son égard. [...] Ni l'importance, ni la nature de l'enjeu n'entrent en ligne de compte. Que ce soit pour un million de dollars ou pour "rien", on joue. Que l'on risque sa vie ou seulement son amour-propre, on joue. (Henriot, 1989 : 212-213)

Selon Henriot, ce n'est donc pas la valeur de l'enjeu qui fait qu'une situation prend ou non la forme d'un jeu, mais la « structure » de cette situation et l'« attitude » des acteurs à son égard. Quel que soit le risque à prendre, il y a jeu dès lors qu'un joueur s'engage dans la situation en

question avec cette « attitude mentale » (Henriot, 1989 : 209) qui consiste à transposer le réel sur un autre plan : « Inclus dans son jeu, ce risque n'en altère pas le caractère. On n'a presque envie de dire, à l'opposé, qu'il l'accuse » (212). Tel est le paradoxe de l'enjeu, selon Huizinga : « on ne joue jamais sans enjeu et, en même temps, on pose en principe que cela ne compte pas » (186). Sans aller si loin, Henriot note simplement que la réalité de l'enjeu n'exclut pas l'attitude ludique, bien au contraire. Il en veut pour preuve que, malgré l'enjeu monétaire, « de l'aveu de tous, les jeux d'argent sont des jeux » (Henriot, 1989 : 213), ce dont il tire la conclusion suivante.

De même qu'il n'entre pas dans une définition du jeu, d'exclure le risque d'un danger "véritable", d'une souffrance "réelle", d'une mort "effective", de même tout jeu, quel qu'il soit, peut donner matière à pari et se doubler d'un jeu d'argent. [...] Que le risque soit minime ou considérable, le résultat est toujours incertain. Tout jeu comporte une part essentielle de hasard. De façon tout à fait normale, il peut donc fournir le support d'un pari. On peut parier sur le résultat de toute sorte de jeux, par exemple les jeux sportifs. Les jeux d'argent ne forment donc pas une catégorie à part. (Henriot, 1989 : 213)

Tout jeu comportant une « part essentielle de hasard », l'incertitude du résultat peut toujours faire l'objet d'un pari. Contrairement à Caillois qui limite son propos aux jeux de « compétition réglée », Henriot affirme quant à lui que tout jeu – y compris les jeux de hasard – peut potentiellement « se doubler d'un jeu d'argent ». Autrement dit, si les jeux d'argent sont des jeux à part entière, ils ne forment pas une « catégorie à part ». Tout jeu est un jeu d'argent en puissance dès lors que sa structure s'y prête et que le joueur peut adopter vis-à-vis d'elle l'attitude mentale appropriée. Le jeu d'argent ne relève donc pas d'une contamination de la sphère du jeu par l'enjeu monétaire mais d'une tendance du jeu lui-même : « La raison en est qu'il tend toujours à aller au-delà de ce que le joueur connaît de ses propres possibilités, au-delà de ce qu'il peut savoir des chances qui sont les siennes » (Henriot, 1989 : 213). Autrement dit, le jeu pousserait le joueur à dépasser ses propres limites, à prendre des risques. Si Henriot reconnaît que, « en général, on n'a peut-être pas tort de penser qu'une frontière sépare le domaine des jeux où le risque est "réel" de celui des jeux où il n'est jamais que "fictif" » (213), il précise cependant que « là encore, les idées ne sont pas définitivement fixées » (213) et qu'une telle frontière est sans doute amenée à évoluer.

Pour sortir du sens commun et repenser les frontières du jeu et de la vie courante, Henriot propose donc de redéfinir l'acte de transposition du jeu, celui-là même que Freud observe dans le jeu des enfants : « tout enfant qui joue se comporte en poète, en tant qu'il se crée un monde à lui, ou, plus exactement, qu'il transpose (*versetzt*) les choses du monde où il vit dans un monde nouveau tout à sa convenance » (Freud, 1993 : 70, cité par Henriot, 1989 : 207). Pour saisir le sens de cet acte de transposition – chez l'enfant comme chez l'adulte –, Henriot (1989 : 213-214) parle d'un « processus métaphorique, en ce sens qu'il est plus ou moins déplacé, décalé par rapport à la conduite qu'il prend pour modèle et qu'il saisit sous un angle particulier de la mettre en scène » (Henriot, 1989 : 213-214). En traduisant « trans-position » par « méta-phore » depuis l'étymologie grecque du mot (208), Henriot ne souhaite pas simplement souligner la dimension symbolique du jeu, il entend insister sur la manière dont il se présente pour le joueur en « perpétuel décalage et dédoublement par rapport à soi, mais aussi par rapport au monde tel qu'il est » (214). Comme dans son précédent ouvrage, Henriot attribue ainsi au joueur le rôle principal. C'est lui qui par la pensée et l'action se trouve à l'origine de cet acte de transposition : « le joueur est à la fois auteur et acteur de son acte » (267). Pour autant, « cette sorte d'existence seconde » (258) du joueur n'a de sens que si elle se rapporte au monde tel qu'il est : « la métaphore transpose, transfigure, mais n'abolit pas la

réalité sur laquelle opère son charme » (266). Telle est le sens métaphorique d'un acte qui transforme « les choses du monde où il vit dans un monde nouveau ».

Chemin faisant, Henriot cède même à la tentation de définir le jeu selon cette idée-force de la métaphore ludique, lui qui avait souligné par ailleurs l'« impossibilité d'une définition unitaire du jeu » (Henriot, 1969 : 54). Voici la définition conceptuelle qu'il nous livre à la toute dernière page de *Sous couleur de jouer*.

On appelle jeu tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire. (Henriot, 1989 : 300)

Sans entrer dans le détail des propositions conceptuelles de cette définition<sup>34</sup>, retenons simplement que le jeu n'est pas défini ici comme une activité séparée de la réalité mais comme un processus qui relie le jeu et la réalité. En effet, ce « procès métaphorique » s'inscrit dans un mouvement bien réel qui part d'une « décision » de la part du joueur et qui débouche sur la « réalisation » de son jeu. Entre temps, le joueur aura suivi ce mouvement qui le transporte dans un autre monde sans pour autant abolir la réalité sur laquelle opère son charme.

### **Conclusion : de la transposition du jeu**

Contrairement à l'idée-force de la séparation du jeu et de la vie courante, la notion de procès métaphorique mise en exergue par Henriot dans *Sous couleur de jouer* témoigne de la relation qu'entretiennent ces deux mondes sur des plans différents. Pour ainsi dire, la transposition ne s'oppose pas à la séparation, elle la dépasse. Alors que la séparation suppose un cloisonnement de la sphère ludique, le principe de transposition renvoie ce cloisonnement à la « négativité intrinsèque » (Henriot, 1989 : 261) que le jeu exerce, « non seulement par rapport à ce monde que l'on qualifie un peu légèrement d'extérieur, mais aussi par rapport à lui-même » (261). Si le jeu prend ses distances avec la vie courante, c'est précisément parce que la « distanciation » (260) est au principe de son fonctionnement, y compris de manière réflexive : « on ne joue jamais qu'au second degré » (261). Or, à l'instar d'une métaphore qui prendrait le jeu pour étoffe, le second degré ne fait jamais disparaître le premier degré, il le reflète, le réfracte et le transpose sur un autre plan. Tel est, selon Henriot, le processus qui fait du jeu une réalité courante.

---

<sup>34</sup> Laissons à Henriot (1989 : 295) le soin de critiquer ses propres propositions conceptuelles : « Le jeu est en effet acte de volonté et d'intelligence ; mais il y a des actes de volonté et d'intelligence qui ne sont pas des manières de jouer. Le jeu est traversé, parfois déchiré de risques et d'incertitudes ; mais les conduites incertaines et risquées ne sont pas toutes des jeux. Le joueur prend ses décisions sur des hypothèses ; mais on peut agir de la sorte sans jouer pour autant. Tout jeu est procès métaphorique ; mais tout procès métaphorique n'est pas jeu. L'homme joue en poète ; cela ne veut pas dire que toute œuvre poétique soit d'essence ludique. Chacune des déterminations qu'il paraît possible d'attribuer au jeu demeure donc insuffisante pour le définir. Il faut toujours en revenir à cette constatation première : le jeu, c'est l'idée du jeu. »



## Chapitre 2 : *Gambling studies*

« Qu'est-ce que la passion du jeu ? C'est, en général, le Ministre des autres passions. On peut encore la considérer comme une confiance aveugle et dénuée de motifs honnêtes, dans ce qu'on appelle le sort ou le hasard : confiance redoublée dans l'une et l'autre fortune, par un désir, par une témérité sans bornes. L'exemple et l'occasion l'inspirent, le succès le foment, l'habitude le rend presque incurable. » (Dulsaux, 1779 : 134)

Comme nous l'avons dans le chapitre précédent, l'histoire des idées a depuis longtemps condamné la « passion du jeu »<sup>35</sup>, la définissant généralement comme une « passion funeste » (Encyclopédie, 1766 : 532). S'il semble que la période contemporaine marque un assouplissement des objections morales contre les jeux d'argent, l'excès de jeu reste quant à lui condamnable dès lors qu'il relève soit d'un écart à la norme soit d'une « passion pathologique » (Freud, 2011). Depuis les années 1970-80, de nombreuses recherches scientifiques ont ainsi vu le jour dans le domaine de la psychopathologie du jeu – même si ces recherches couvrent différents champs disciplinaires : psychologie, psychiatrie, sociologie, sciences politiques, criminologie, etc.<sup>36</sup> Si les jeux d'argent et de hasard étaient largement exclus des études socio-anthropologiques du jeu depuis Huizinga et Caillois, la psychopathologie aurait donc remis la passion du jeu au centre de l'analyse, redonnant ainsi ses lettres de noblesse à l'étude des jeux d'argent. On peut néanmoins se demander si cette légitimation ne s'est pas faite au prix d'une nouvelle réduction qui vise à penser le jeu à travers le prisme de la pathologie. Pour reprendre le constat de Suissa (2005 : 11) : « Ce qui était auparavant considéré comme un péché, un vice, un comportement déviant et une industrie hors-la-loi est aujourd'hui compris comme une maladie, une pathologie psychiatrique teintée d'une perte de contrôle ou d'un désordre d'impulsion auquel seule l'abstinence saura être une réponse valable. »

Nous laisserons ici de côté les approches historiques et socioéconomiques de l'industrie du jeu – que nous évoquerons dans le chapitre suivant – pour nous concentrer sur la façon dont la littérature scientifique aborde la pratique des jeux de hasard et d'argent, et plus particulièrement celle du poker. Nous avons privilégié un corpus de textes scientifiques écrits ou traduits en langue française – même si la majorité des références citées sont anglophones – dans la mesure où nos recherches s'inscrivent dans le contexte français, mais aussi parce que nous souhaitons *in fine* contribuer à une réflexion sur la terminologie scientifique à adopter. Cela dit, il semble que les constats que nous faisons à travers la littérature francophone soient valables au-delà de ce contexte linguistique, la plupart des concepts utilisés en français étant empruntés à une littérature anglophone, notamment à la psychologie cognitivo-comportementale à laquelle nous consacrerons une partie importante de ce chapitre.

---

<sup>35</sup> En exergue, une citation de Jean Dulsaux dans un ouvrage de 1779 intitulé *De la passion du jeu, depuis les temps anciens jusqu'à nos jours*. Selon Élisabeth Belmas (2006 : 64), ce traité de morale illustre, dans l'histoire des idées, le passage d'une critique religieuse à une critique politique de la passion du jeu fondée notamment sur la recherche des « raisons sociales qui poussent à jouer ». On notera que cette critique politico-sociale ouvre la voie à une approche psychologique de la trajectoire du joueur.

<sup>36</sup> Nous reprenons ici les différents champs disciplinaires proposés par la revue *Journal of Gambling studies*. Créé en 1985, cette revue internationale se présente ainsi comme « un forum interdisciplinaire pour la recherche et la discussion des aspects divers et variés du comportement de jeu, à la fois contrôlée et pathologique » (<http://www.springer.com/medicine/psychiatry/journal/10899>).

# 1. Psychopathologie du jeu

Si le jeu est de plus en plus valorisé en tant que loisir ou divertissement, il faut bien reconnaître que la plupart des travaux scientifiques portant sur les jeux d'argent et de hasard, les considèrent davantage comme une « passion pathologique », pour reprendre les termes de Sigmund Freud (2011). Depuis que Freud s'est penché sur la question, il semble en effet que la passion des joueurs pour les jeux de hasard et d'argent ait été largement réduite à sa dimension psychologique, voire psycho-pathologique. Un bref état de la question dans la littérature scientifique permettrait d'administrer quelques preuves de ce constat.

## 1.1. De la compulsion au jeu selon Freud

Dans un texte fondateur de la psychopathologie du jeu, Freud (2011 : 122) pose en effet les bases d'une analyse de la « compulsion au jeu ». Paru en 1928, ce texte intitulé « Dostoïevski et le parricide » est consacré au rapport que l'écrivain russe entretient avec le jeu. Freud y décrit un homme à la fois sadique et masochiste, homosexuel refoulé, hystéro-épileptique, en proie au fantasme du parricide. Sa névrose se révèle lorsque le père de Dostoïevski est effectivement assassiné. Si Dostoïevski n'est pas réellement l'auteur du meurtre de son père, selon Freud, il aurait cependant endossé la culpabilité du parricide jusqu'à s'infliger inconsciemment son propre châtement. Ce châtement prend notamment la forme pathologique de la « passion du jeu » (121) que Freud considère comme une « conduite aussi singulière qu'indigne » (121). Non seulement Dostoïevski jouait pour recouvrer ses dettes mais, selon lui, ce n'était qu'un « prétexte » (121) pour jouer de façon compulsive et ainsi assouvir ses pulsions morbides. Citons ce passage où Freud analyse le comportement pathologique de Dostoïevski à l'égard du jeu :

Dostoïevski était assez lucide pour s'en apercevoir et assez honnête pour l'avouer. Il savait que l'essentiel était le jeu en lui-même, le *jeu pour le jeu*. Tous les traits de son comportement insensé, marqué de l'emprise des pulsions, le montrent, avec quelque chose de plus : il ne s'arrêtait pas avant d'avoir tout perdu. Le jeu était pour lui aussi une voie vers l'autopunition. Il avait donné d'innombrables fois à sa jeune femme sa promesse ou sa parole d'honneur qu'il ne jouerait plus, ou qu'il ne jouerait plus ce jour-ci; et, comme elle le raconte, il rompait sa promesse presque toujours. Quand ses pertes les avaient conduits l'un et l'autre à la plus grande misère, il en tirait une seconde satisfaction pathologique.

Il pouvait alors s'injurier, s'humilier devant elle, l'inciter à le mépriser et à regretter d'avoir épousé un vieux pécheur comme lui ; puis, la conscience ainsi soulagée, il se remettait à jouer le jour suivant. La jeune femme s'habitua à ce cycle car elle avait remarqué que la seule chose dont en réalité on pouvait attendre le salut, la production littéraire, n'allait jamais mieux que lorsqu'ils avaient tout perdu et engagé leurs derniers biens. Bien entendu, elle ne saisissait pas le rapport. Quand le sentiment de culpabilité de Dostoïevski était satisfait par les punitions qu'il s'était infligées à lui-même, alors son inhibition au travail était levée et il s'autorisait à faire quelques pas sur la voie du succès. (Freud, 2011 : 121)

Ces deux paragraphes – autant que le roman de Dostoïevski lui-même – semble avoir profondément marqué l'histoire des idées du jeu. Dans le premier paragraphe, il s'agit de montrer jusqu'où la conduite du « jeu pour le jeu » peut mener le joueur, le caractère autotélique du plaisir ludique cher à Aristote prenant chez Freud une dimension pathologique. Dostoïevski jouait pour le plaisir masochiste que le jeu lui procurait au risque d'entraîner malgré lui son foyer dans la misère. Dans le second paragraphe, Freud insiste sur le caractère

cyclique de la conduite du joueur qui ne peut s'empêcher de rejouer jusqu'à tout perdre et ainsi s'infliger à lui-même ses propres punitions. Une fois qu'il a tout perdu, Dostoïevski peut alors lever son inhibition et enfin travailler à la production de son œuvre littéraire, sous le regard bienveillant de sa femme, qui acceptera que le joueur ressente cycliquement le besoin de satisfaire sa passion.

C'est en ce sens que Freud parle d'une « compulsion au jeu », pour qualifier cette conduite autotélique et répétitive qui pousse le joueur à trouver dans le jeu de quoi assouvir son extraordinaire sentiment de culpabilité. Partant d'une digression sur la nouvelle de Stefan Zweig (1927), « Vingt-quatre heures dans la vie d'une femme », le psychanalyste s'interroge finalement sur la conduite d'une des personnages qui, comme le joueur de Dostoïevski, ne peut s'empêcher d'aller re-jouer son argent au casino. Selon Freud, cette compulsion qui pousse le joueur « possédé par sa passion » (Freud, 2011 : 123) à vouloir sans cesse rejouer cet argent qui lui brûle les mains est comparable à la « compulsion à l'onanisme » (123) qui touche les enfants à l'âge de la puberté : « Effectivement, la passion du jeu est un équivalent de l'ancienne compulsion à l'onanisme ; c'est le même mot de "jouer" qui est utilisé dans la chambre des enfants pour désigner l'activité des mains sur les organes génitaux. » (123-124) Cette comparaison servira à Freud d'interprétation finale pour expliquer le problème de jeu vécu par Dostoïevski lui-même et, à travers lui, celui des joueurs qui s'adonnent de manière compulsive à cette passion pathologique du jeu : « Si la passion du jeu, avec les vaines luttes pour s'en détourner et les occasions qu'elle offre à l'autopunition, constitue une répétition de la compulsion d'onanisme, alors nous ne serons pas surpris que, dans la vie de Dostoïevski, elle occupe une grande place. » (124)

À la lecture de ce texte fondateur, il semble que l'analyse de Freud s'appuie sur un jugement moral qui s'adresse directement à Dostoïevski : « Est moral celui qui réagit à la tentation dès qu'il la ressent en lui, sans y céder. Mais celui qui, tour à tour, pêche puis, dans son repentir, met en avant des exigences hautement morales, s'expose au reproche de s'être rendu la tâche trop facile. » (Freud, 2011 : 109). Tout nous pousse à croire que Freud ne portait pas Dostoïevski dans son cœur, ce que d'aucuns n'hésiteront pas à lui reprocher<sup>37</sup>. Freud le reconnaît d'ailleurs lui-même : « Vous avez raison de supposer que je n'aime pas réellement Dostoïevski en dépit de toute mon admiration pour son intensité et sa supériorité. C'est parce que ma patience pour la nature pathologique est épuisée par mes analyses. Je ne les tolère ni dans l'art, ni dans la vie. » (Freud, 1902, cité par Mirel, 2007) Peu importe l'antipathie de Freud envers Dostoïevski, les analyses freudiennes trouveront un écho bien au-delà de cette étude de cas. En cherchant à décrire le processus par lequel Dostoïevski projette sa névrose à l'intérieur du jeu, Freud a trouvé dans le sentiment de culpabilité à l'égard du père – et la compulsion à l'onanisme – de quoi distinguer le normal du pathologique, même s'il reconnaît préalablement ne pas avoir « encore réussi à déterminer la frontière entre les deux » (Freud, 2011 : 117). Ces analyses contribueront à poser les bases d'une approche psychanalytique du jeu<sup>38</sup>, surtout elles permettront d'appréhender le comportement du joueur compulsif en termes de psychopathologie. Pour ce faire, il aura fallu commencer par construire une frontière entre le jeu normal et le jeu dit compulsif, pour finalement reconnaître, la compulsion au jeu comme une maladie à part entière. Cette frontière que Freud n'a pas pleinement réussi à

---

<sup>37</sup> Notamment le psychanalyste Théodor Reik, avec qui Freud aura sur le sujet un échange épistolaire.

<sup>38</sup> Pour citer Marc Valleur et Christian Bucher à propos du texte de Freud sur « Dostoïevski et le parricide » : « ce petit texte – et le fait qu'il continue à être abondamment cité le prouve – contient sans doute, et jusque dans ces réticences, un part essentielle des réflexions psychanalytiques sur le jeu. » (Valleur & Bucher, 1997 : 72)

déterminer, c'est la société civile et les psychiatres américains qui vont la tracer un demi-siècle plus tard, en construisant la notion de « jeu pathologique ».

## 1.2. La construction sociale du jeu pathologique

Cette « construction sociale du jeu pathologique » (Inserm, 2008 : 36) a d'abord été entreprise aux États-Unis sous l'impulsion d'une association d'anciens joueurs repentis nommée *Gamblers anonymous* (GA). Créée en 1957 sur le modèle des « Alcooliques anonymes » (AA), cette association de joueurs anonymes a pour but de protéger les joueurs compulsifs contre leur addiction. Elle s'adresse donc directement au joueur en commençant par lui proposer vingt questions permettant d'évaluer lui-même ses problèmes de jeu.

Voici le questionnaire des GA – tel qu'on le retrouve encore aujourd'hui sur le site de l'association<sup>39</sup> – permettant au joueur de se définir ou non comme un « joueur compulsif » :

### Êtes-vous un joueur compulsif ?

1. Avez-vous déjà perdu du temps de travail à cause du jeu ?
2. Le jeu vous a-t-il déjà rendu malheureux dans votre vie familiale ?
3. Le jeu a-t-il affecté votre réputation ?
4. Avez-vous déjà ressenti des remords après avoir joué ?
5. Avez-vous déjà joué pour obtenir de l'argent, payer des dettes ou résoudre des difficultés financières ?
6. Le jeu a-t-il provoqué une diminution de votre motivation ou de votre efficacité ?
7. Après avoir perdu, avez-vous déjà eu le sentiment que vous deviez rejouer le plus vite possible pour recouvrer vos pertes ?
8. Après une victoire, avez-vous déjà ressenti une forte envie de rejouer pour gagner davantage ?
9. Avez-vous souvent joué jusqu'à votre dernier sou ?
10. Avez-vous déjà emprunté de l'argent pour financer votre jeu ?
11. Avez-vous déjà vendu quelque chose pour financer votre jeu ?
12. Avez-vous été eu des réticences à utiliser « l'argent du jeu » (*gambling money*) pour des dépenses normales ?
13. Le jeu vous rend-il indifférent à votre propre bien-être et à celui de votre famille ?
14. Avez-vous déjà joué plus longtemps que vous aviez prévu ?
15. Avez-vous déjà joué pour échapper à des soucis ou des difficultés personnelles ?
16. Avez-vous déjà commis ou pensé commettre, un acte illégal pour financer votre jeu ?
17. Le jeu vous pose-t-il des problèmes pour dormir ?
18. Les disputes, déceptions ou frustrations créent-elles en vous une envie de jouer ?
19. Avez-vous déjà eu envie de célébrer quelque chose par quelques heures de jeu ?
20. Avez-vous déjà considéré l'auto-destruction comme un résultat de votre jeu ?

On notera que, sur les vingt questions, seules les questions 9 et 14 concernent la conduite du jeu à proprement parler, les dix-huit autres questions concernent soit le financement du jeu, soit les finalités du jeu, soit ses conséquences néfastes sur la vie quotidienne du joueur. Pourtant, ce sont bien ces questions qui doivent permettre au joueur de définir son comportement vis-à-vis du jeu, comme résultant d'une « maladie » (*illness*). Une fois ce questionnaire rempli, il s'agit pour les joueurs concernés de suivre un véritable « programme de redressement » (*recovery program*) commençant par l'acceptation du problème de jeu : « Nous avons admis que nous étions impuissants face au jeu – que notre vie était devenue ingérable. » Si les GA reconnaissent volontiers que cette auto-évaluation ne se fonde pas sur

<sup>39</sup> <http://www.gamblersanonymous.org/ga/content/history> (consulté le 16/05/2015).

des critères scientifiques, ils lui attribuent néanmoins une fonction centrale : permettre au joueur de prendre conscience de sa maladie. Autrement dit, il s'agit de « prendre acte du sentiment profond, qui scelle le vécu subjectif. » (Valleur & Bucher, 1997 : 90) Le « redressement » du joueur repose alors sur une série de « principes spirituels » lui permettant de vaincre la tentation du jeu : la bonté, la générosité, l'honnêteté, l'humilité, etc. Cette démarche spirituelle est censée déboucher sur l'abstinence. En effet, selon les GA, seul l'arrêt total du jeu permettra de guérir le joueur de sa dépendance au jeu ; de la même manière que, pour les AA, seule l'abstinence peut guérir l'alcoolique de sa dépendance à l'alcool. Rappelons que les AA servent de modèle aux GA, notamment en termes de conception de la maladie : « Il s'agit d'une vision particulière de la maladie, considérée comme incurable, et du traitement, fondé sur le maintien de l'abstinence au quotidien. Cette approche est fondée sur l'entraide, la bonne volonté, le bénévolat, la socialisation particulière aux groupes où les sujets se soutiennent dans leur projet d'abstinence. » (Inserm, 2008 : 326)

### 1.3. Le diagnostic clinique

Avec l'appui des psychiatres et du corps médical, les GA créèrent en 1972 un Conseil national sur le jeu compulsif (*National council on problem gambling*). Ce conseil a notamment contribué au financement et à la valorisation de la recherche scientifique sur la dépendance au jeu. C'est dans ce contexte qu'un discours médical s'est développé sur l'addiction au jeu et que le jeu pathologique a finalement été reconnu comme une « maladie psychiatrique » (Suissa, 2003). En 1980, le terme « jeu pathologique » (*pathological gambling*) fait en effet son apparition dans la troisième version du manuel de diagnostic et de statistique des troubles mentaux (*Diagnostic and statistical manual of mental disorders* ou DSM-III) de l'Association américaine de psychiatrie (*American psychiatric association* ou APA). Classé parmi les « troubles du contrôle des impulsions » (Apa, 1983 : 315) au même titre que les troubles liés à l'utilisation de substances psycho-active (toxicomanie), le jeu pathologique renverrait ainsi dans la nosographie du DSM-III à une « impossibilité de résister à l'impulsion, à la tendance ou à la tentation d'accomplir un acte dommageable soit pour l'individu soit pour autrui » (315). S'accompagnant à la fois d'une « expérience de plaisir » (315) et d'une « sensation de tension croissante » (315), ce trouble se caractériserait plus particulièrement, chez le joueur pathologique, par une « impossibilité de résister aux impulsions à jouer et à un comportement de jeu qui compromet, gêne ou désorganise les objectifs personnels, familiaux ou professionnels. » (315)

On retrouve ici l'idée freudienne de la « compulsion au jeu », c'est-à-dire de la perte de contrôle du joueur sur son jeu qui l'entraîne à jouer et rejouer sans cesse. À ceci près que ce besoin incontrôlable de se livrer à la passion du jeu n'apparaît plus comme une « névrose compulsive » (Fenichel, 1945, cité par Inserm, 2008 : 66) contre laquelle l'individu cherche désespérément à lutter, mais plutôt comme une « névrose impulsive » révélatrice en quelque sorte de ses « instincts ». Autrement dit, le jeu pathologique relèverait non plus d'une idée obsessionnelle qui s'imposerait au joueur de l'extérieur – comme l'idée du parricide – mais, d'une tendance intrinsèque que la nosographie psychiatrique s'attache à définir de façon précise : « Ce découpage comportemental permet d'imaginer une grille à visée diagnostique, utilisable à la fois par les cliniciens et les chercheurs ou les épidémiologistes. » (Valleur & Bucher, 1997 : 52-53).

### 1.3.1. Les critères du DSM-III

Voici les critères retenus par le DSM-III pour diagnostiquer et donc qualifier cette nouvelle pathologie :

**Critères diagnostiques du Jeu pathologique :**

- A. Peu à peu, l'individu se montre chroniquement incapable de résister aux impulsions à jouer  
B. Jouer compromet, gêne ou désorganise les objectifs personnels familiaux ou professionnels, comme l'indiquent au moins trois des manifestations suivantes :
- (1) arrestation pour faux, fraudes, détournements de fonds, fraude fiscale liée aux recherches d'argent pour jouer
  - (2) défaut de paiement de dettes ou manquement à d'autres engagements financiers
  - (3) relations familiales ou conjugales altérées par le jeu
  - (4) emprunts d'argent de sources illégales (usuriers)
  - (5) impossibilité de rendre compte d'une perte d'argent ou de montrer l'argent gagné lorsque cela est demandé
  - (6) perte d'emploi due à l'absentéisme lié à la poursuite des activités de jeu
  - (7) nécessité d'un apport d'argent par un tiers pour sauver une situation financière désespérée
- C. Le jeu n'est pas dû à une Personnalité antisociale. (Apa, 1983)

Au-delà du fait que cette pathologie est présentée comme un trouble du contrôle de l'impulsion à jouer, il faut bien reconnaître que les critères choisis pour qualifier cette pathologie et effectuer son diagnostic, n'ont pas grand-chose à voir avec la pratique même du jeu. À l'instar du questionnaire des GA, ces critères se rapportent davantage aux conséquences financières du jeu qu'à la conduite du jeu lui-même. En se rapportant à la façon dont le DSM-III caractérise les problèmes de jeu associés à cette pathologie – « perte d'emploi en raison des absences dues au jeu, défaut de paiement de dettes et manquement à d'autres engagements financiers, ruptures de liens familiaux, emprunts d'argent de sources illégales, fraudes, usage de faux, détournement de fonds et fraudes fiscales » (Apa, 1983 : 316) –, on se rend compte que bien des critères renvoient finalement à une rupture avec la norme sociale, voire à un « comportement antisocial » (316) :

Ces individus ont souvent une attitude telle que l'argent est à la fois la cause et la solution de tous leurs problèmes. L'intensification de l'activité de jeu oblige généralement l'individu à mentir pour obtenir de l'argent et continuer à jouer, mais il cache la place qu'a prise le jeu dans sa vie. Aucune tentative sérieuse n'est faite pour élaborer un budget ou pour économiser. Quand les possibilités d'emprunt se restreignent, un comportement antisocial visant à obtenir l'argent permettant la poursuite du jeu peut apparaître. Quel que soit le comportement délictueux (faux, détournement de fonds ou fraude), il est, typiquement, non violent. Il existe une intention consciente de rendre l'argent ou de rembourser. (Apa, 1983 : 316)

Si les psychiatres admettent que ces problèmes du jeu sont souvent associés chez le joueur à une « personnalité antisociale » (Apa, 1983 : 316) – c'est-à-dire à un trouble de la personnalité qui se caractérise notamment, par une incapacité « à respecter les normes sociales telles qu'elles sont définies par la loi » (343) –, ils précisent que ce comportement antisocial est une conséquence et non une cause du jeu pathologique. De la même manière, un épisode maniaque peut « précéder la perte de jugement et l'excès de jeu » (316), mais ces épisodes ne sont pas directement à l'origine du jeu pathologique. Contrairement aux troubles de la personnalité (antisociale) ou aux troubles affectifs (maniaque), le jeu pathologique est saisi comme un « trouble du contrôle des impulsions non classé ailleurs » (315), soit parce qu'il est lié à « l'utilisation d'une substance toxique » (315), soit simplement parce qu'il

apparaît inclassable. À la lecture du DSM-III, on peut légitimement se demander, si la frontière qu'il trace provisoirement entre le jeu normal et le jeu pathologique, ne procède pas de considérations d'ordre moral dès lors, que le contexte et les conséquences financières du jeu, semblent déterminer l'acceptabilité de la conduite : « Lorsqu'on joue en société, c'est avec des amis lors d'occasions particulières et les pertes, préétablies, sont acceptables. » (316)

### 1.3.2. Les critères du DSM-IV

Si l'on se réfère à la définition proposée quinze ans plus tard par l'APA (1994 : 725) dans la quatrième version du DSM, la notion de « jeu pathologique » qualifierait en premier lieu une « pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu ». Voici les critères retenus cette fois-ci par le DSM-IV :

#### **Jeu pathologique :**

A. Pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu, comme en témoignent au moins cinq des manifestations suivantes :

- 1) préoccupation par le jeu (par exemple, préoccupation par la remémoration d'expériences de jeu passées ou par la prévision de tentatives prochaines, ou par les moyens de se procurer de l'argent pour jouer)
- 2) besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré
- 3) efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu
- 4) agitation ou irritabilité lors des tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu
- 5) joue pour échapper aux difficultés ou pour soulager une humeur dysphorique (par exemple, des sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression)
- 6) après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes (pour se « refaire »)
- 7) ment à sa famille, à son thérapeute ou à d'autres personnes pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu
- 8) commet des actes illégaux, tels que falsifications, fraudes, vols ou détournement d'argent pour financer la pratique du jeu
- 9) met en danger ou perd une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'étude ou de carrière à cause du jeu
- 10) compte sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières désespérées dues au jeu

B. La pratique du jeu n'est pas mieux expliquée par un épisode maniaque. (Apa, 1996 : 725)

Les critères du jeu pathologique sont cette fois-ci au nombre de dix et apparaissent comme autant de symptômes possibles permettant de diagnostiquer la présence d'un problème de jeu : « par exemple, cinq symptômes parmi 10 doivent être présents » (Apa, 1996 : 727). Là encore, il convient de remarquer que les critères du DSM-IV portent davantage sur les conséquences néfastes du jeu, notamment vis-à-vis de l'entourage du joueur, que sur le comportement du joueur en situation de jeu : « L'élément essentiel du Jeu pathologique est une pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu (Critère A) qui perturbe l'épanouissement personnel, familial ou professionnel. » (725) Pourtant c'est bien le jeu qui est qualifié de pathologique et, par conséquent, le joueur qui est diagnostiqué comme malade.

Dans un article paru en 2007, Bo Bernhard se propose d'analyser en profondeur les critères du DSM-IV. Chemin faisant, il montre bien comment les psychiatres américains ont parfois tendance à « médicaliser » les objections morales qu'ils ont à l'égard du jeu. Cette critique rejoint également le propos du psycho-sociologue Amnon Suissa (2003, 2005) dès lors qu'il

questionne la validité de ces instruments qui « ne tiennent pas compte des contextes socio-culturels et des valeurs qui sont associés aux raisons, aux choix et aux motifs de l'usage ou de l'abus de jeu. » (Suissa, 2005 : 44). Celui qui a par ailleurs voulu montrer « Pourquoi l'alcoolisme n'est pas une maladie » (Suissa, 1998) fait la même démonstration à propos de la construction du jeu pathologique : « Pour [Suissa], la grille conceptuelle de la pathologie/maladie appliquée au jeu n'est pas valable car le paradigme de la dépendance est confondu avec celui de la maladie, dans le sens de maladie corporelle et physique. » (Inserm, 2008 : 37).

On notera pour notre part l'apparition du terme « joueur pathologique » (Apa, 1996 : 725) qui vient remplacer l'expression « individu présentant un Jeu pathologique » (Apa, 1983 : 316-317) utilisée dans le DSM-III. Cela reflète à notre sens une personnification du jeu pathologique qui reposent notamment sur une approche cognitivo-comportementale du jeu en développement depuis la parution de la précédente édition, comme en témoigne cet extrait du DSM-IV consacré aux caractéristiques et troubles associés au jeu pathologique : « Des distorsions de la pensée (par exemple, un déni, de la superstition, une confiance en soi excessive ou une impression de pouvoir et de contrôle) peuvent exister dans le jeu pathologique. » (725) Nous y reviendrons en détail sur ce qu'il convient d'appeler au sens de la psychologie cognitivo-comportementale des « distorsions de la pensée » mais, en attendant, retenons qu'elles intègrent la nosographie psychiatrique du DSM au début des années 1990. On notera également que le DSM-IV introduit une nouvelle distinction entre les « conduites de jeu sociales » (Apa, 1996 : 726) et le « jeu professionnel » (726), que le manuel distingue à son tour du jeu pathologique, comme en témoigne l'extrait suivant :

Le jeu pathologique doit être distingué des conduites de jeu qui sont sociales ou professionnelles. Les conduites de jeu sociales se produisent typiquement dans un cercle d'amis ou de collègues, ne durent qu'un temps limité et sont assorties de pertes acceptables dont le montant est discuté à l'avance. Dans le jeu professionnel, les risques sont limités et le contrôle de soi est primordial. Certaines personnes peuvent rencontrer des problèmes liés au jeu (par exemple, une perte de contrôle avec une escalade des mises pour recouvrer rapidement les pertes) sans répondre aux critères complets du jeu pathologique. (Apa, 1996 : 726)

La frontière entre les conduites dites sociales du jeu et celles qui relèvent de la pathologie, apparaît ainsi de plus en plus nettement à mesure que les critères du DSM se précisent. En distinguant par exemple, le jeu pathologique et le jeu professionnel, c'est toute la dimension psychopathologique du jeu qui se révèle au-delà des normes de la société qui impose à l'activité ludique d'être gratuite et désintéressée. On admet ainsi que les critères diagnostiques, notamment ceux qui se rapportent aux conséquences financières du jeu, ne suffisent plus forcément à distinguer le jeu pathologique et le jeu non-pathologique. De la même manière que le diagnostic d'une personnalité antisociale ou maniaque pourrait expliquer la présence de ces « symptômes » chez un joueur non pathologique : « Des difficultés avec le jeu peuvent être observées dans le cadre de la personnalité antisociale ; les deux diagnostics peuvent être portés si les critères des deux troubles sont remplis. » (Apa, 1996 : 727)



## 2. Les approches cognitivo-comportementales

En présentant les « distorsions de la pensée (par exemple, un déni, de la superstition, une confiance en soi excessive ou une impression de pouvoir et de contrôle) » comme un des « troubles associés » au jeu pathologique, le DSM-IV semblait ainsi reconnaître l'existence d'un nouveau champ de la recherche en psychopathologie du jeu. Au début des années 1980, un nouveau courant scientifique émerge en effet, autour d'une théorie cognitive et comportementale du jeu pathologique (*cognitive-behavioural theory of problem gambling*). En mettant l'accent sur les processus cognitifs qui engendrent les comportements des joueurs dans le cadre d'un jeu de hasard et d'argent, les psychologues s'inspirant de ce courant vont alors découvrir que la plupart des joueurs – pathologiques ou non – ont des pensées qui ne sont pas conformes à la réalité du jeu, comme le résumait Servane Barrault et Isabelle Varescon (2012 : 19) dans une revue de littérature très complète sur le sujet : « Ces distorsions cognitives entraînent chez les sujets une absence de prise en compte des principes élémentaires des jeux de hasard : statistiques, probabilités et principe d'indépendance des tours. » Ces « erreurs », ces « biais » ou ces « distorsions cognitives » seraient alors en partie responsables des problèmes de jeu des joueurs pathologiques. Autrement dit, le problème ne viendrait plus seulement d'une compulsion au jeu ou d'un trouble du contrôle des impulsions, il participerait également d'un « trouble de la pensée ». Parmi ces distorsions cognitives, deux facteurs apparaissent discriminants : le « contrôle », qui repose sur la croyance du joueur en sa capacité de contrer le hasard, et la « croyance en la chance », qui consiste à croire que le hasard est de son côté (Barrault & Varescon, 2012). C'est le premier facteur qui retiendra le plus particulièrement notre attention.

### 2.1. Le concept de l'illusion de contrôle

Si ces travaux ont été essentiellement réalisés par des psychologues, c'est un sociologue qui le premier, aura mis au jour l'intérêt d'étudier les relations qu'entretiennent les joueurs avec le risque et le hasard. En 1967, James Henslin observe le comportement des joueurs de craps et remarque qu'ils lancent les dés plus fortement pour obtenir un score élevé et plus doucement lorsqu'ils veulent obtenir un score plus faible. Partant du principe que ce comportement est illusoire dans la mesure où la force du lancer ne saurait influencer le résultat du jeu, Henslin (1967) en déduit que les joueurs de craps développent une « pensée magique » à l'égard du hasard. On parlera alors d'une « illusion de contrôle » pour qualifier cette distorsion de la pensée, qui conduit le joueur à croire qu'il a le pouvoir d'influencer le déroulement de ces événements aléatoires. L'expression est d'abord utilisée par Ellen Langer et Jane Roth (1975), deux psychologues cognitivistes qui observent un phénomène similaire dans le cadre d'un jeu type pile ou face. Sur la base d'une expérience de laboratoire, elles montrent que des joueurs « normaux » partagent cette illusion d'avoir appris à mieux jouer, alors même que les résultats étaient truqués pour le bien de l'expérience (Langer & Roth, 1975). Selon Langer, l'illusion de contrôle peut ainsi être définie comme « l'espoir d'une réussite personnelle objectivement improbable » (Langer, 1975, traduction personnelle) qui engendre un comportement inapproprié de la part du joueur. Ce dernier croira en effet pouvoir influencer le résultat du jeu alors qu'en réalité, seul le hasard décide : « Selon Langer (1975), l'illusion de contrôle est à attribuer au fait que les joueurs pensent que le jeu est un jeu d'adresse, dans lequel il est possible d'investir des connaissances pertinentes, afin de maximiser ses chances de réussite. Il s'agit du contrôle au sens usuel du terme, une croyance chimérique en la maîtrise du jeu. En d'autres termes, les joueurs sont convaincus que leurs probabilités de

réussite dépendent de leurs stratégies de jeu » (Martinez & Floch, 2007). À l'évidence, on nie ici aux joueurs toute maîtrise potentielle du jeu, quelle qu'elle soit ; pour autant, il n'est pas encore question d'associer cette « illusion d'augmentation d'habileté » (Inserm, 2008 : 52) à la question du jeu pathologique. Et pour cause, puisque le concept même de « jeu pathologique » ne s'est pas encore imposé dans la nosographie psychiatrique. Il faudra attendre les années 2000 pour qu'un lien soit confirmé entre distorsions cognitives et conduite pathologique du jeu (Barrault & Varescon, 2012).

## 2.2. Le laboratoire de l'Université Laval

Dès les années 1980, des chercheurs en psychologie se penchent sur cette question de l'illusion de contrôle des joueurs dans les jeux de hasard. Autour du psychologue Robert Ladouceur, un groupe de chercheur de l'Université Laval (Canada) va ainsi contribuer à renouveler la recherche sur le *gambling*. En réalisant de nombreuses études expérimentales sur le sujet, Ladouceur et ses collègues développent une approche cognitivo-comportementale du jeu, qui profite de la reconnaissance progressive du jeu pathologique, comme une catégorie psychiatrique, pour associer la question de l'illusion de contrôle à la problématique du jeu compulsif. L'hypothèse de travail est la suivante : si les joueurs jouent de façon excessive, c'est notamment parce que leur conduite est guidée par une mauvaise représentation du hasard. Cette hypothèse s'appuie sur un postulat : le hasard est imprévisible, et ne saurait faire l'objet d'aucune maîtrise. Toute velléité de contrôle ou d'apprentissage du jeu serait donc vouée à l'échec. En conséquence, le joueur pathologique serait celui qui, malgré la loi du hasard, souhaite tirer profit du jeu en cherchant à en prévoir le résultat : « En somme, le joueur est victime de la sempiternelle illusion névrotique selon laquelle un « activisme », une simple mise en action, a valeur d'acte (en l'occurrence susceptible d'influer sur le hasard) » (Valleur & Bucher, 1997 : 101).

Ces travaux se fondent sur l'idée que le jeu serait une situation idoine, « un formidable laboratoire pour étudier les relations du psychisme humain au risque et au hasard » (Inserm, 2008 : 51). Le hasard étant par définition imprévisible, il serait irrationnel de chercher à en tirer profit. C'est pourtant ce que cherchent les joueurs en s'engageant dans un jeu de hasard et d'argent. Non seulement, ils jouent pour gagner, mais ils pensent pouvoir faire en sorte de gagner. Or chemin faisant, ils risquent non seulement de perdre de l'argent, mais il se pourrait qu'ils finissent aussi par « perdre la raison ». D'où l'intérêt d'étudier, au-delà du comportement des joueurs, leurs pensées, leurs croyances, leurs superstitions, etc. Ce sont elles qui dictent le comportement des joueurs à l'intérieur du jeu. Suivant une approche cognitivo-comportementale du *gambling*, il convient en effet de placer l'esprit du joueur au centre du jeu. Le hasard ne pouvant faire l'objet d'aucune prévision, ni d'aucune maîtrise de la part du joueur, les travaux en question consistent alors à mesurer l'écart qui existe entre ce que pense le joueur et la réalité du jeu.

La théorie cognitivo-comportementale de l'illusion de contrôle s'applique d'abord aux jeux de hasard « pur » comme les loteries ou les machines à sous par exemple. *A priori* ces jeux de hasard se fondent sur un tirage aléatoire, et ne laissent aucune place à la décision du joueur. L'illusion consiste donc à croire que, malgré le hasard, il est possible d'influencer le résultat du jeu en agissant d'une manière ou d'une autre. Dans le cas des loteries, l'illusion serait alors renforcée par la possibilité offerte au joueur, de pouvoir choisir ses numéros ou remplir soi-même sa grille (Ladouceur & Mayrand, 1983). Dans le cas des machines à sous, c'est par

exemple le fait de pouvoir actionner le manche qui provoquerait un sentiment de contrôle sur le résultat du jeu : « Cette illusion de contrôle est augmentée par tous les aspects "pseudo actifs" du jeu, qui sont très présents dans nombre de dispositifs ludiques, notamment les machines à sous. » (Inserm, 2008 : 52) Fondée sur une conception formelle du hasard, la notion d'illusion de contrôle permet ainsi d'analyser les dispositifs ludiques qui reposent entièrement sur un tirage aléatoire, quelles que soient les marges de manœuvre réelles ou imaginaires du joueur dans le processus du tirage. Qu'en est-il des jeux de hasard à l'intérieur desquels les joueurs auraient une part réelle de contrôle ?

## 2.2. L'application aux jeux de hasard et d'habileté

S'appuyant sur les travaux de Langer (1975), Robert Ladouceur et Marie Mayrand vont ainsi concevoir en 1983 une première enquête expérimentale par questionnaire censée s'adapter à différents jeux qui sollicitent l'habileté du joueur : « Ces questions sont formulées de telle sorte qu'un individu demeurera objectif, s'il perçoit la situation comme principalement déterminée par le hasard. Cependant, il exprimera une perception excessive de contrôle en surestimant ses résultats présents et futurs, s'il s'attribue la responsabilité de l'issue de l'activité. » (Ladouceur & Mayrand, 1983 : 83). Conformément à la définition donnée initialement par Langer (1975), le concept d'illusion de contrôle se présente non pas comme une perception totalement erronée des probabilités du jeu mais comme une « perception qui dépasse les espoirs légitimes que prescrivent les lois de la probabilité » (83). Quatre jeux d'argent ont été sélectionnés selon les diverses combinaisons entre habileté et hasard qu'ils proposent : les Anneaux, le Blackjack, le Chuck-a-luck et le Pair-Impair. Sur un continuum allant du jeu d'adresse (les Anneaux) au jeu de pur hasard (Pair-Impair) en passant par les jeux qui combinent hasard et habileté (Chuck-a-luck et Blackjack), ces quatre jeux devaient ainsi permettre aux auteurs de mesurer l'illusion de contrôle des joueurs selon les cas. L'hypothèse de départ était alors que « plus une situation déterminée par le hasard ressemble dans ses caractéristiques structurales à une activité déterminée par l'adresse, plus le sujet aura tendance à l'aborder comme s'il s'agissait d'adresse, i.e. à percevoir la possibilité d'un contrôle » (Ladouceur & Mayrand, 1983 : 83). Cette hypothèse ne se vérifie que partiellement dans les réponses des joueurs interrogés par le biais de ce questionnaire. Les « facteurs d'adresse » (90) ayant un effet sur la perception des joueurs, on en déduira que les jeux de hasard incluant une part d'adresse ou d'habileté se prêteraient davantage à une impression de contrôle que les jeux de hasard pur. Cependant, force est de constater que « dans l'ensemble, la perception des sujets s'est avérée objective à l'égard de leur contrôle personnel de l'issue des résultats. » (90)

Dans une étude réalisée cinq plus tard, Anne Gaboury, Robert Ladouceur, Geneviève Beauvais, Lucie Marchand et Yves Martineau (1988) confirment à leur tour l'existence d'une illusion de contrôle chez les joueurs de blackjack, un jeu de hasard comprenant une part d'habileté. Les auteurs partent en effet du principe que, « l'espérance de gains étant négative pour la totalité des jeux de hasard et d'argent, le maintien au jeu apparaît comme un acte irrationnel. » (Gaboury et al., 1988 : 283) Se pose alors la question de l'acquisition et du maintien des habitudes de jeu chez les joueurs s'adonnant à ces pratiques irrationnelles : « Les processus cognitifs de l'individu, soit une interprétation erronée du jeu, seraient-ils responsables de ce maintien des habitudes de jeu ? » (284). Suivant une approche cognitivo-comportementale, le comportement irrationnel du joueur – qui continue à jouer alors même que son espérance de gain est négative – serait hypothétiquement associé à une mauvaise interprétation du jeu. Pour vérifier cette hypothèse, Gaboury et al. (1988) se sont appuyés sur

la méthode dite de « la pensée à voix haute » qui consiste dans la verbalisation par le joueur de ses pensées en cours de jeu. Cette méthode leur permettra de savoir dans quelle mesure, les joueurs verbalisent des pensées rationnelles ou irrationnelles. Voici un résumé des catégories de cotation des verbalisations des joueurs de blackjack sollicité pour cette étude :

Verbalisations irrationnelles :

Référence à la chance

Ex : « La chance tourne de mon côté »

Faire des liens entre les tours

Ex : « Ça fait trois fois que je perds, alors ce coup-ci, je suis certain de gagner. »

Mentionner une règle fautive

Ex : « Il ne faut jamais séparer une paire de 10. »

Évaluation après coup

Ex : « Je le savais que ça serait bon. »

Prédiction

Ex : « Là, je vais avoir un blackjack. »

Termes superstitieux ou mystiques

Ex : « Mon intuition me dit que je vais avoir un as. »

Verbalisations rationnelles :

Référence au hasard

Ex : « De toute façon, les cartes sortent au hasard. »

Rapporter une erreur de base

Ex : « Le croupier a 7 comme carte ouverte, alors je dois essayer de me rendre au moins jusqu'à 17. »

Prise de conscience du rationnel du jeu

Ex : « Le croupier a l'avantage à ce jeu. »

Nuancer une irrationalité

Ex : « Là, je vais avoir un blackjack... on le sait jamais vraiment. » (Gaboury & al., 1988 : 228)

Si les joueurs explicitent à la fois une pensée « rationnelle » et « irrationnelle » – d'après les catégories utilisées par les chercheurs –, les résultats de l'étude montrent que les joueurs de blackjack émettent significativement plus de verbalisations irrationnelles que rationnelles. Ces résultats confirmant les études précédentes, Gaboury et al. (1988 : 228) en déduisent que « La dominance des pensées irrationnelles serait donc inhérente à la situation de jeu de hasard et d'argent, indépendamment du type de jeu ». Ainsi, dans des jeux de pur hasard comme la roulette, la loterie ou les machines, le joueur « tentera d'influencer les événements en élaborant des stratégies, c'est-à-dire en attribuant une importance à l'adresse dans la détermination des résultats alors qu'en réalité, ces résultats dépendent uniquement du hasard » (289). Alors qu'au blackjack, ce contrôle n'étant pas totalement illusoire, le joueur croit pouvoir exercer une emprise d'autant plus forte sur le jeu. Par ailleurs, les auteurs observent que ces « pensées irrationnelles » sont plus nombreuses chez les joueurs réguliers que chez les joueurs occasionnels et que, inversement, les « pensées rationnelles » sont plus nombreuses chez les joueurs occasionnels que chez les joueurs réguliers : « La régularité de participation au jeu favoriserait donc une solidification de l'irrationalité et une érosion de la rationalité. » (288) Si la recherche porte bien sur des joueurs occasionnels et réguliers, la conclusion débouche de façon symptomatique sur des recommandations concernant la prise en charge des joueurs compulsifs. Nous la livrons dans son intégralité :

En conclusion, cette recherche montre que les individus ayant des habitudes régulières de jeu manifestent des comportements cognitifs plus irrationnels, susceptibles de valoriser le maintien au jeu. Ce résultat n'est certainement pas indépendant de l'augmentation de la prise de risque en fonction du temps passé au jeu. Il nous semble clair, maintenant, que l'individu s'adonnant à un jeu de hasard et d'argent perd rapidement la dimension hasard et centre son attention sur les moyens susceptibles d'améliorer ses gains, moyens bien sûr, tout à fait illusoire. Cette distorsion cognitive se doit d'être corrigée. Les programmes de prévention et de traitement des joueurs compulsifs ne tarderont pas à inclure cet élément crucial parmi leurs composantes thérapeutiques. (Gaboury et al., 1988 : 289-290)

On voit à travers la conclusion de cet article combien l'approche cognitivo-comportementale du jeu se tourne inéluctablement vers des considérations psychopathologiques, voire thérapeutiques. Les pensées irrationnelles qu'expriment les joueurs occasionnels et réguliers en cours de jeu étant responsables de l'acquisition et du maintien de l'habitude de jeu, il s'agirait pour les psychologues de prévenir les joueurs contre cette dérive de la pensée, voire de « corriger » cette « distorsion cognitive » pour traiter les problèmes de jeu des joueurs compulsifs.

### **2.3. La restructuration cognitive**

Dans un premier temps, les chercheurs de l'université Laval vont mener des expériences de simulation de jeu en laboratoire, pour tenter d'identifier et de corriger les erreurs cognitives verbalisées par les joueurs en pleine action. Plusieurs articles sont ainsi publiés dans des revues scientifiques afin d'asseoir la légitimité de cette pratique qui semble porter ses fruits. Il s'agit par exemple de demander à des joueurs de roulette américaine (Ladouceur et al., 1988 ; Gaboury & Ladouceur, 1990) ou de vidéo-poker (Ladouceur et al., 1989) de verbaliser leurs réflexions lors de sessions de jeu en laboratoire. Les chercheurs pourront ainsi identifier les erreurs cognitives de chaque joueur en cours de jeu. L'intervention du psychologue consistera alors, à faire en sorte que le joueur prenne conscience que ses pensées sont « irrationnelles » et qu'il convient donc de les corriger. Une démarche de « restructuration cognitive » permettra de remplacer ces pensées inadéquates par des pensées appropriées dans le cadre du jeu.

Fort de ces expérimentations, les chercheurs de l'Université Laval vont, dans un second temps, développer un véritable programme de prévention et de traitement du jeu pathologique s'appuyant sur cette « thérapie cognitivo-comportementale » (*Cognitive Behavioural Therapy*) dont Ladouceur fut le principal instigateur.

Ladouceur a défini un programme cohérent en cinq étapes, fondé sur la restructuration cognitive (information sur le jeu et surtout prise de conscience des verbalisations irrationnelles en situation de simulation de jeu). Une phase d'"entraînement" à la solution de problème à l'égard du jeu, fait suite et comporte elle-même cinq séquences pédagogiques distinctes (orientation générale du problème, définition et formulation du problème, énumération des solutions possibles, mise en place d'une solution, vérification de l'efficacité), dont le patient acquiert l'application en situation conflictuelle. L'entraînement aux compétences sociales clôture le programme : par le truchement des jeux de rôles, le patient est incité à refuser d'accéder aux sollicitations d'autrui, à affronter les commentaires désobligeants et négatifs de ses pairs, et à développer un réseau social de "meilleur aloi" ». (Valleur & Bucher, 1997 : 105)

On pourrait ici reprendre les critiques du psychiatre Marc Valleur à l'encontre de ces thérapeutes qui, comme Ladouceur, « tentent de corriger les cognitions erronées des joueurs pathologiques » en acceptant, d'une part, que « spontanément, personne n'a du hasard et des probabilités, une appréhension conforme aux données mathématiques », et d'autre part, en postulant « qu'une des fonctions du jeu est précisément de permettre une régression dans un monde où le hasard est remplacé par la chance et le destin, où le joueur peut croire que la force de ses désirs influence directement le cours de sa vie. » (Valleur, 2005 : 21)

## 2.4. Comprendre et vaincre le *gambling*

Une décennie plus tard, l'approche cognitivo-comportementale et la thérapie qui l'accompagne s'est considérablement développée, au point d'intégrer le diagnostic du DSM-IV au milieu des années 1990. Avec l'an 2000, vient alors le temps de la synthèse et de la divulgation des travaux scientifiques réalisés par l'équipe de Ladouceur depuis vingt ans, avec la parution d'un ouvrage intitulé *Jeu excessif : comprendre et vaincre le gambling* (Ladouceur, Sylvain, Boutin, Doucet, 2000). Le titre est fidèle au contenu puisqu'il présente successivement les deux volets principaux de la recherche cognitivo-comportementale sur le jeu. Comprendre le *gambling* à travers une approche expérimentale centrée sur les distorsions cognitives des joueurs, pour vaincre le *gambling* à travers une thérapie visant la restructuration cognitive de leurs pensées irrationnelles, tel est le double objectif poursuivi depuis les années 1980, par les chercheurs du nouveau Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ) fondé en 1997, par l'équipe de Robert Ladouceur et ses collègues de l'Université Laval.

Dans cet ouvrage, Ladouceur et al. (2000 : 13) commencent par définir le jeu d'argent de la manière suivante : « Trois conditions doivent être réunies pour qu'on ait affaire à un jeu de hasard et d'argent : le joueur mise de l'argent ou un objet de valeur ; cette mise, une fois placée, ne peut être reprise et, enfin, l'issue du jeu repose sur le hasard. » Si cette définition paraît incontestable, le sens que les auteurs donnent au hasard est quant à lui plus discutable : « Le hasard annonce et impose la notion qu'il est impossible de contrôler l'issue d'un événement. » (13) Il faut déduire de cette acception du terme hasard que « l'imprévisibilité règne en maître » (13) sur l'issue d'un jeu de hasard. Or, comme l'affirme les auteurs : « le joueur ne réalise pas toujours que le jeu repose sur le hasard. » (13). Dans ce cas, la position des chercheurs est claire. Non seulement le joueur aurait tort de penser que le jeu ne repose pas sur le hasard, mais il aurait tort de continuer à jouer, puisque que le hasard est totalement imprévisible : « La possibilité de gagner, si mince soit-elle, est la condition sine qua non de tout jeu de hasard et d'argent. Selon le jeu, de 2 à 50 p. 100 des mises vont directement dans les poches de l'organisateur. Ce n'est pas là le meilleur placement qu'un individu puisse faire ! » (13) Teinté de considérations morales, ce constat imparable débouche sur la question suivante : « Alors, pourquoi joue-t-on ? » (13)

C'est en cherchant à répondre à cette question simple que Ladouceur et al. (2000) se proposent de « comprendre le *gambling* ». Empruntant le concept d'« illusion de contrôle » à Langer (1975), voici la réponse provisoire qu'ils donnent aux lecteurs pour expliquer l'attitude apparemment paradoxale de celui qui joue : « En tant qu'êtres intelligents, nous ne sommes pas habitués à considérer le hasard comme une explication juste et plausible d'un événement. [...] Les gens comprennent bien théoriquement le concept de l'aléatoire, mais en situation de jeu ils n'utilisent plus du tout leurs connaissances et essaient de contrôler le jeu en

tenant compte des événements passés ! » (Ladouceur & al., 2000 : 15) Si les joueurs continuent à jouer aux jeux de hasard, malgré le peu de chance qu'ils ont d'en tirer profit, ce n'est pas parce qu'ils ne comprennent pas le « concept de l'aléatoire », mais parce qu'engagés à l'intérieur du jeu, ils oublient de s'en servir. Ce qui est en cause, c'est la situation même du jeu qui incite les joueurs à croire qu'il est possible de le contrôler. Cette illusion de contrôle ne concerne pas seulement les joueurs excessifs mais la majorité d'entre eux : « Rares sont les joueurs qui ne tombent pas dans le piège que représente l'illusion de contrôle. Celle-ci touche la majorité d'entre eux, à des intensités variables. » (39) Plusieurs facteurs peuvent encourager le développement chez le joueur d'une illusion de contrôle (notamment le fait de solliciter son habileté), toujours est-il que ce phénomène repose essentiellement, selon les auteurs, sur des pensées irrationnelles qui s'expriment dans le cadre du jeu. Ainsi, Ladouceur et al. (2010 : 87) parlent plus largement de « pensée ou de croyance erronée » pour ainsi qualifier « toute pensée du joueur qui va à l'encontre des principes logiques des jeux de hasard et d'argent. » Voici comment les auteurs saisissent ce phénomène :

Ces cognitions erronées se manifestent d'une façon telle que le joueur pense pouvoir maîtriser le jeu et en prédire le résultat. Il tente de comprendre le "système" et cherche les stratégies qui lui permettront de le déjouer. Mais ce qu'il ne sait pas ou ce dont il ne tient pas compte, c'est qu'il ne peut absolument pas maîtriser ni prédire quoi que ce soit, puisque c'est le seul hasard qui détermine l'issue de ces jeux. Le joueur n'a aucun pouvoir sur le déroulement du jeu et, même en s'appuyant sur des années d'observation, il lui est tout à fait impossible d'améliorer sa façon de jouer. En réalité, l'observation des événements de jeu est non seulement inutile, mais souvent nuisible, puisqu'elle favorise la constitution et le maintien des croyances erronées. (Ladouceur & al., 2000 : 39)

Ces croyances se fondent sur une idée fautive : l'idée que l'on puisse améliorer sa façon de jouer et ainsi mieux prévoir le résultat du jeu. Non seulement cette croyance est erronée mais elle peut se révéler « nuisible », si elle conduit le joueur à vouloir progresser dans sa pratique, par exemple en observant le déroulement du jeu. Selon les auteurs, il n'y a donc rien à apprendre d'un jeu de hasard et d'argent. Pire, le fait de vouloir apprendre risquerait de favoriser la constitution et le maintien des croyances erronées et potentiellement renforcer des habitudes de jeu qui, du point de vue du chercheur, sont parfaitement irrationnelles. Autrement dit, les seules choses qui s'apprennent dans le cadre d'un jeu de hasard, ce sont ces erreurs cognitives qui contribuent, comme l'ont montré les approches comportementales, au développement des problèmes de jeu. Cela justifie l'approche thérapeutique développée dans la deuxième partie de l'ouvrage sur le modèle cognitiviste :

Essentiellement, les spécialistes de cette approche s'intéressent à la façon dont les individus perçoivent leur réalité et leurs problèmes. Ils travaillent à modifier les pensées qui engendrent des difficultés. Dans le cas du jeu excessif, on déterminera les perceptions du joueur au regard du jeu et on lui fera prendre conscience, que certaines de ses pensées ou de ses interprétations sont erronées et lui nuisent. La thérapie qui repose sur l'approche cognitive vise donc à corriger ces pensées que le joueur entretient et qui alimentent son goût de jouer. (Ladouceur & al., 2000 : 37)

Pour vaincre le *gambling*, il s'agit bien de « corriger » les pensées des joueurs, un peu comme un professeur de mathématiques qui évalue et corrige les erreurs de ces élèves. La finalité de cet enseignement : apprendre à penser le concept du hasard et perdre le goût de jouer. De la même manière que le joueur développe des pensées erronées en apprenant à jouer, il doit apprendre à corriger ses pensées pour arrêter de jouer. Nous avons déjà évoqué les critiques que nous pouvons formuler à l'encontre de ces thérapies par restructuration cognitive, surtout

lorsqu'elles s'adressent à des joueurs non-pathologiques. On peut en effet se demander s'il est légitime pour un thérapeute de s'arroger le droit de corriger les pensées d'un individu qui n'est pas nécessairement malade. Certains spécialistes se demandent même si ces thérapies sont vraiment adaptées lorsqu'il s'agit de soigner un joueur compulsif : « Sans pour autant nier l'intérêt d'une telle pédagogie active et spécifique, il importe cependant de souligner que ses limites semblent évidentes lorsque la conduite est frénétique, passionnelle. » (Valleur & Boucher, 1997 : 102). Mais revenons un instant sur cette idée selon laquelle il serait impossible d'apprendre à jouer à un jeu de hasard. Voici comment Ladouceur et al. (2000) en font la démonstration :

À un jeu d'adresse, le joueur peut améliorer sa technique et modifier le résultat en sa faveur. Par exemple, plus il joue au billard, meilleur il devient et plus il augmente ses chances de gagner contre des adversaires. À l'inverse, avec les jeux de hasard, il est impossible pour quiconque de s'améliorer de quelque façon que ce soit et de changer le résultat. S'il en était autrement, il faudrait reconnaître qu'il est possible d'exercer une forme d'action sur le hasard. Cela n'en respecte pas la définition : le hasard représente ce qui n'est pas prévisible. Aussi le joueur ne peut pas s'améliorer sur ce plan ni maîtriser quoi que ce soit. Nous sommes tous également démunis devant le hasard et absolument rien ne peut altérer cette loi implacable. (Ladouceur et al., 2000 : 165)

Une telle définition du hasard se révèle problématique pour qui s'intéresserait aux pratiques et aux apprentissages des joueurs, non seulement parce qu'elle ne leur reconnaît aucune capacité d'agir sur le hasard, mais parce qu'elle postule que les jeux de hasard ne peuvent faire l'objet d'aucun apprentissage. En effet, la loi mathématique d'indépendance des tirages empêcherait les joueurs de tirer des leçons des événements passés. Pour les psychologues, si les joueurs persistent à donner du sens à leur pratique, c'est donc forcément qu'ils développent « une perception de contrôle illusoire à l'égard des jeux de hasard et d'argent » (Ladouceur & al., 2000 : 13-14). Cette « illusion de contrôle » face à l'issue aléatoire du jeu est associée à ce qu'ils nomment indifféremment « cognition, pensée ou croyance erronée », c'est-à-dire « toute pensée du joueur qui va à l'encontre des principes logiques des jeux de hasard et d'argent » (87), comme le fait de croire en ses chances un vendredi 13 ou de parier systématiquement les mêmes numéros à la loterie.

Reste à savoir si ces croyances vont bien à l'encontre de la logique du jeu, comme l'affirme certains psychologues. Au contraire, pour Martignoni-Hutin (2000 : 164) : « la croyance du joueur en de pseudo-lois de compensation confirme la connaissance pratique qu'il a de la loi des grands nombres. Il y a chez le joueur un sens ludique – véritable sens pratique – adapté aux vicissitudes du jeu et aux caprices du hasard. » S'opposent ainsi une « logique ludique [qui] autorise le jeu et permet parfois le succès » et une « logique probabiliste [qui] ne donne aucune solution pour jouer et inviterait plutôt à ne pas le faire » (Martignoni-Hutin, 2000 : 164). Cette seconde logique que Martignoni-Hutin (2000 : 167) qualifie de « morale mathématique » procède selon lui d'un « ethnocentrisme de l'intérieur » (167). La critique pourrait s'adresser à tous ceux qui présentent les joueurs comme des individus sujets à des pensées irrationnelles qu'il s'agirait de « corriger ». Retenons simplement à travers la lecture de l'ouvrage de Ladouceur et al. (2000) que les théories cognitivo-comportementales du *gambling* reposent sur une conception mathématique du hasard qui prive le joueur de toute capacité d'agir et d'apprendre à l'intérieur du jeu et l'inviterait plutôt à cesser de jouer s'il ne veut pas risquer des problèmes de jeu. Contrairement aux jeux d'adresse, les jeux de hasard sont, selon ces théories, totalement imprévisibles et incontrôlables. Il n'y a donc aucune leçon à en tirer.



### 3. Les théories cognitivo-comportementales appliquées au poker

Quid des jeux de hasard qui, comme le poker, incluent une part d'habileté et de stratégie. Pour Ladouceur et ses collaborateurs, si la question de l'illusion de contrôle se pose différemment lorsque la part de contrôle des joueurs est réelle, le problème demeure, comme nous l'avons vu à partir des études réalisées dans les années 1980 sur les joueurs de blackjack. En admettant qu'il existe une réelle part de contrôle et de stratégie du joueur sur le jeu, l'illusion du joueur consisterait alors à surestimer ses chances de gagner.

#### 3.1. Le poker : jeu de hasard ou de stratégie ?

C'est précisément ce que tend à montrer une première recherche expérimentale réalisée par le Centre de l'université Laval sur les joueurs de poker. Réalisée en 2005, peu après le boom du poker aux États-Unis et au Canada, cette étude menée notamment par Serge Sévigny et Robert Ladouceur (2007) – grâce au financement des Fonds pour la prévention et le traitement du jeu de la Fondation de l'Université Laval – aurait permis de montrer, que les joueurs de poker avaient eux aussi une perception plus ou moins erronée, de la place du hasard dans leur jeu favori, surestimant bien souvent le rôle de leur habileté dans le déroulement du jeu<sup>40</sup>. Pour cette recherche expérimentale, les chercheurs avaient convié 80 joueurs de poker à participer à un mini-tournoi de poker en ligne organisé sur les ordinateurs du laboratoire. Avant de lancer le tournoi, les joueurs devaient répondre à un premier questionnaire permettant notamment de cerner la population étudiée. La question de départ était la suivante : « La réussite au poker dépend-elle plus de l'habileté ou du hasard ? ». À cette question 22% des joueurs invités répondaient, avant le tournoi, que l'issue du jeu dépendait essentiellement du hasard, 46% de l'habileté, 32% du hasard et de l'habileté à part égale. La finalité de l'expérience consistait alors à prouver que, contrairement à ce que pensent une grande majorité des joueurs (78%), la réussite au poker dépend d'abord et avant tout du hasard.

Tel était l'objectif du tournoi organisé par les chercheurs avec une remise de prix et des récompenses à la clé. Or, ce que les joueurs ne savaient pas, c'est que la distribution des cartes lors du tournoi n'était pas aléatoire mais manipulée par les organisateurs. Selon leur position à la table (de 1 à 8), les joueurs recevaient en effet des cartes qui leur étaient plus ou moins favorables. L'étude aura alors permis de découvrir que les joueurs qui étaient dans les positions les plus favorables (7, 3, 2, 5) avaient plus de chance de gagner que les autres (6, 4, 8, 1).

Positions	Gagne
A (7,3,2,5)	27
B (6,4,8,1)	3
Total	30

Tableau n°1 : résultats de l'expérience selon les positions des joueurs (Sévigny & Ladouceur 2007)

<sup>40</sup> Cette étude n'ayant à notre connaissance pas encore fait l'objet d'une publication dans une revue scientifique, nous appuyons notre propos sur les comptes rendus qui en ont été faits (Sevigny & Ladouceur, 2007 ; Sevigny et al., 2008). À ce titre, nous remercions chaleureusement Serge Sévigny de nous avoir lui-même transmis un compte-rendu des résultats de cette enquête.

En comparant les résultats du tournoi avec les réponses des joueurs au questionnaire, on en déduira que la plupart des joueurs de poker surestiment la place de l'habileté au sein du jeu, ce qui constituerait une distorsion cognitive susceptible d'encourager un comportement irrationnel à l'intérieur du jeu. On notera qu'il n'est pas question ici de distinguer les joueurs pathologiques et les joueurs normaux. C'est bien de la part du hasard dans le jeu et de la représentation qu'en ont les joueurs en général dont il est question, et non de celles des joueurs à problème. Voici les points que Sévigny et al. (2008) ouvrent à la discussion :

- La position semble influencer le résultat beaucoup plus que le joueur...
- La position réfère en fait aux cartes, au hasard...
- L'habileté existe sûrement mais...
- La place du hasard est peut-être plus importante qu'on le croit...
- En fait, l'habileté dépend peut-être du hasard... (Sévigny et al., 2008)

S'il ne fait aucun doute, pour les chercheurs, que « les cartes reçues par le joueur semblent jouer un rôle de premier plan dans le résultat d'une partie de poker du style « tournoi par internet », ils admettent par ailleurs, que « l'habileté existe sûrement » dans le cadre de ce jeu de hasard. Pour résoudre cette contradiction, Sévigny et al. (2008) proposent l'hypothèse suivante : l'habileté des joueurs de poker dépendrait « peut-être » du hasard. Si l'hypothèse est séduisante, elle ne permet pas d'établir la nature de cette relation de dépendance, qui existerait entre le hasard et l'habileté à l'intérieur du jeu. Tout ce que l'on sait à travers cette étude, c'est que le hasard serait prépondérant, quoi qu'en pense la plupart des joueurs qui surestiment leur habileté. Notons malgré tout que les chercheurs reconnaissent ainsi une certaine porosité de la frontière entre hasard et habileté, contrairement à la conception formelle du hasard défendue précédemment.

### **3.2. Le poker : jeu de hasard comprenant une part de stratégie**

Cette tendance de la psychologie cognitivo-comportementale à questionner les frontières du hasard et de l'habileté se confirme quelques années plus tard avec la parution d'un ouvrage de Claude Boutin (2010) intitulé *Le jeu : chance ou stratégie ? Choisir librement la place du jeu dans votre vie*. Dans cet ouvrage de vulgarisation scientifique, le psychologue clinicien ancien membre du CQEPTJ de l'Université Laval propose, malgré sa fidélité aux travaux de Ladouceur, « un discours renouvelé selon une approche contextuelle des jeux » (Boutin, 2010 : 15). Pour ce faire, il commence par distinguer trois « classes » de jeux de hasard : les « jeux contre la maison, sans adresse ni profit potentiel » (parmi lesquels les loteries, le bingo, le keno, la roulette, les machines à sous et les appareils de loterie vidéo ou le vidéopoker), les « jeux avec quasi-adresse contre la maison, sans profit potentiel » (parmi lesquels les paris sportifs, les courses de chevaux ou le black jack) et les « jeux avec adresse contre d'autres joueurs et profit potentiel ». Dans cette troisième et dernière catégorie se trouve notamment le poker – et plus particulièrement le Texas Hold'em – auquel l'auteur consacre un chapitre entier.

Voici ce que Boutin (2010 : 111) affirme à propos du poker, alors en pleine expansion : « Ce dernier tient sa grande popularité du fait qu'il est très facile à apprendre, que les stratégies de jeu se complexifient à mesure que le joueur acquiert de l'expérience, et qu'il fait une moins grande place au hasard que d'autres variantes du poker. » Tout se passe comme si le phénomène du poker avait fini par convaincre le psychologue que le poker n'était peut-être

pas un « simple » jeu de hasard et qu'il fallait à ce titre le penser un peu différemment : « Les jeux de poker ne sont pas des jeux de pur hasard, le joueur pouvant accumuler des connaissances statistiques, mathématiques et sur les autres joueurs, utiliser ses bluffs à bon escient, etc. [...] Le poker comporte donc une adresse contextuelle et dynamique. » (112). En admettant ainsi que le joueur de poker puisse « accumuler des connaissances » qui lui seront utiles dans le cours du jeu, Boutin reconnaît non seulement la place de l'habileté et de la stratégie à l'intérieur du jeu, mais il admet aussi la possibilité pour le joueur d'apprendre et de progresser dans sa pratique. Se référant à une étude réalisée par D. A. Laplante, J. H. Kleschinsky, R. A. LaBrie, S. E. Nelson et H. J. Shaffer (2009), il montre ainsi que « la place du hasard et celle de l'adresse varient en fonction du calibre des joueurs en présence » (Boutin, 2010 : 121). Ainsi il y aurait des joueurs de « gros calibre » qui auraient acquis un certain « niveau d'habileté » (121), et des joueurs de « petit calibre », pour qui le hasard prendrait une place prépondérante du fait de leur ignorance des techniques du jeu : « Il semble que le hasard et l'adresse interagissent de façon complexe et gagnent ou perdent en importance en fonction notamment du type de jeu de poker, du calibre des joueurs en présence et du nombre de mains jouées. » (121) C'est précisément cette interaction complexe qui conduit Boutin à classer le poker dans la catégorie des « jeux de hasard comportant de l'adresse » (127).

Cela dit, il n'en demeure pas moins, selon l'auteur, que l'expression de cette adresse se confronte à plusieurs « obstacles » sur le chemin de la réussite du joueur. Au-delà des « obstacles liés au hasard du jeu » (Boutin, 2010 : 121) qu'il ne faudrait surtout pas négliger, le « bon joueur » (122) rencontrerait notamment des « obstacles liés à l'adresse des autres » (124), c'est-à-dire à l'habileté des adversaires présents à la table de jeu, surtout si ces derniers sont de niveau équivalent. Dans ce cas, le joueur sera en effet confronté à une nouvelle incertitude de jeu, celle résultant non plus de l'aléa mais de l'agôn, pour reprendre les catégories de Caillois. C'est comme si le hasard reprenait en quelque sorte ses droits dès lors que la compétition opposait des joueurs de même niveau : « lorsque les joueurs sont de force égale, sans possibilité de s'améliorer, le caractère dynamique de l'impact du hasard et le contexte changeant du jeu constituent un obstacle majeur au gain potentiel à long terme » (136). Autrement dit, la quête du gain et de la réussite à long terme sont d'autant plus incertaines que les joueurs sont nombreux à partager les mêmes ambitions.

Si la structure du poker laisse bien une marge de manœuvre au joueur face aux incertitudes du hasard et de la compétition, il conviendrait cependant, pour gagner sur le long terme, de ne pas laisser ces ambitions prendre le pas sur la raison : « L'auto-contrôle de ses émotions et de ses ambitions est donc un élément important au poker » (Boutin, 2010 : 143). C'est pourquoi Boutin (2010 : 142) conclut son chapitre en évoquant une dernière série d'obstacles que le joueur doit surmonter pour réussir à gagner au poker : « les obstacles liés à l'auto-contrôle ». L'auteur observe ainsi les difficultés qu'ont certains joueurs – y compris les « meilleurs » – à maîtriser leurs émotions dans le cadre du jeu. S'appuyant notamment sur les travaux de Magali Dufour et Natacha Brunelle (2009), il affirme en outre, que les joueurs de poker doivent faire face à leurs propres ambitions, s'ils ne veulent pas surestimer leurs chances de gains. Or certains joueurs, que l'auteur nomme des « fonceurs » seraient en quête d'une progression sans limite, qui pourrait leur faire perdre le contrôle de leurs émotions : « un fonceur qui ne maîtrise pas sa motivation grandissante se met en péril » (Boutin, 2010 : 146). Si le péril est surtout financier, il s'agit bien de montrer que l'ambition de certains joueurs de poker pourrait non seulement les faire perdre, mais qu'elle pourrait aussi les mettre en danger psychologiquement. Ainsi, le psychologue, considère-t-il que l'« instabilité émotionnelle »

(147) est un obstacle pour la réussite du joueur, au même titre que le hasard ou l'adversité rend l'issue du jeu incertaine.

Dans son ouvrage, Boutin (2010 : 136) prend soin de ne pas faire l'amalgame entre les périls éventuels du jeu et la question du jeu pathologique, précisant que les principes théoriques qui peuvent expliquer, selon lui, les excès de certains joueurs n'expliquent pas forcément « la survenue d'un problème de jeu ». Pour autant, l'auteur s'inscrit en faux contre l'image idyllique que l'industrie des jeux donne notamment des joueurs de poker : « Au-delà de tous les obstacles, au poker, les apparences sont sauvées. À l'évidence, l'industrie des jeux bénéficie d'une belle image, qui laisse entendre que les obstacles sont surmontés facilement et dans le plaisir » (148). Contrairement à l'image « glamour » (148) que les médias donnent à voir des joueurs professionnels, Boutin insiste sur les obstacles (hasard, adversité, émotion) et les périls (financier et psychologique) qui attendent les joueurs les plus ambitieux sur le chemin de la réussite. Il prévient ainsi les joueurs amateurs contre le « mirage de la facilité » (148) qui leur fait croire qu'une carrière professionnelle est un horizon accessible alors que la réalité est tout autre : « À observer le comportement de plusieurs champions de poker, on peut avancer qu'il s'agit d'une façon bien ardue de gagner sa vie. » (149). Qui plus est, Boutin ajoute que, pour devenir champion de poker, sans doute faut-il bénéficier de « beaucoup de chance » (150), comme le reconnaissent certains d'entre eux. Il clôt d'ailleurs son chapitre en rappelant au lecteur que, si le poker est un jeu d'adresse, il reste d'abord un jeu de hasard :

Le Texas hold'em figure dans la liste des jeux qui comportent de l'adresse et qui permettent d'espérer un profit potentiel, MAIS... Théoriquement, au poker, l'espoir d'un gain potentiel à long terme est réaliste, mais il ne se concrétisera probablement pas pour la très large majorité d'entre nous, même si nous avons parfois la chance de goûter au gain, l'espace d'un moment qui fait rêver. (Boutin, 2010 : 150)

En réduisant ainsi l'espoir de la plupart des joueurs de poker à un « rêve » sans lendemain, Boutin met finalement en avant le caractère illusoire de ce jeu de hasard. Accordant une place certaine à l'adresse, le poker laisserait croire aux joueurs qu'un gain à long terme est possible alors que c'est peu probable pour la très grande majorité d'entre eux<sup>41</sup>. Dès lors qu'ils aspirent à la réussite, ils risquent la désillusion.

Au final, Boutin (2010 : 177) caractérise ainsi différentes « façons de s'illusionner » qui s'appliquent au jeu de hasard pur comme au poker. Parmi elles, il distingue les illusions qui portent sur le jeu – ou plutôt sur le hasard du jeu – de celles qui portent sur le gain financier : « Un joueur a une illusion de contrôle sur le gain chaque fois qu'il entretient une perception exagérée quant à sa capacité de générer des profits à long terme. Il croit que son adresse réelle ou illusoire le mènera à des gains à long terme. » (184) Voilà qui caractérise peut-être plus particulièrement les illusions auxquelles adhèrent les joueurs de poker :

Retenons qu'on peut être bon au poker, et tout de même perdre beaucoup d'argent à long terme ; autrement dit, l'adresse ne conduit pas nécessairement à un gain financier. L'idée ici n'est pas d'invalider systématiquement l'adresse d'un joueur, puisque celle-ci est possible à certains jeux. On peut aussi être un bon joueur et tout de même adhérer à plusieurs illusions de contrôle sur le jeu. En somme, les illusions de contrôle sur le jeu et sur le gain financier sont très répandues chez les joueurs. (Boutin, 2010 : 184)

---

<sup>41</sup> On notera ici que l'auteur s'inclut dans cette très large majorité de joueurs de poker qui entretient le rêve illusoire d'un gain potentiel à long terme. Sans doute le fait d'être lui-même joueur l'aurait-il incité à nuancer quelque peu les conclusions de ces prédécesseurs.

Après avoir décrit les mécanismes qui participent de la formation d'une illusion de contrôle sur le jeu ou sur le gain, Boutin (2010 : 184) s'attache *in fine* à présenter les « mécanismes psychologiques et [les] attitudes [qui] entraînent parfois le joueur loin d'un jeu responsable ». En parlant ici de « jeu responsable » – sans pour autant définir ce qu'il entend par là –, l'auteur semble bien délimiter une frontière entre le normal et le pathologique, même si le terme de « jeu pathologique » est toujours soigneusement évité. Parmi ces mécanismes psychologiques qui font basculer le joueur du côté de l'« irresponsabilité », l'auteur évoque notamment : le « refus de perdre ou le désir de se refaire » (186), la « conviction de gagner » (187) ou de l'« imminence du gain » (187), le « besoin de reconnaissance ou d'admiration » (188). Chacune des tendances psychologiques qui s'expriment ici dans le cadre du jeu s'accompagnent, selon l'auteur, de pensées magiques ou d'illusions de contrôle. Ainsi le joueur qui refuse de perdre se réfugiera dans l'illusion de contrôler le jeu, celui qui a la conviction qu'il va finir par gagner croira en ses chances plus que de raison, enfin celui qui est en quête de reconnaissance et d'admiration s'illusionnera en pensant « sortir de l'anonymat » (188) par le biais du jeu. C'est ainsi en convoquant ces tendances psychologiques – ou psychonévrotiques – qui peuvent s'exprimer dans le cadre du jeu que l'auteur passe finalement « des illusions à la dépendance au jeu » (189). Suivons sa démonstration :

En somme, il existe une panoplie de mécanismes et d'attitudes nuisibles qui agissent à l'insu du joueur et qui vont à l'encontre de son bien-être. À l'évidence, le plus gros enjeu ne se mesure pas qu'à l'épaisseur de la liasse d'argent risqué. Et plus les enjeux réels sont de nature psychologique, plus le joueur risque de basculer du côté de l'excès de mises, voire de la maladie du jeu. (Boutin, 2010 : 189)

Selon Boutin, il existe donc des mécanismes et des attitudes nuisibles, parmi lesquels les illusions de contrôle, qui contribuent à transformer les enjeux monétaires du jeu en « enjeux psychologiques » pour le joueur qui bascule alors dans le jeu excessif, voire pathologique. Après avoir précisé l'usage indifférencié qu'il faisait de ces termes, Boutin propose ensuite une définition clinique du « jeu pathologique » fondé sur le DSM-IV. Dans une démarche de vulgarisation et de prévention, il suggère alors à son lecteur d'utiliser les critères du manuel de diagnostic des psychiatres américains pour réaliser soi-même l'évaluation d'un éventuel problème de jeu – tout en précisant bien sûr que seul un spécialiste est habilité à réaliser un véritable diagnostic clinique<sup>42</sup>.

N'oublions pas que cet ouvrage vise une vulgarisation des théories cognitivo-comportementales sur le *gambling* dans une démarche d'information et de prévention concernant un large public. À ce titre, il ne saurait être considéré comme un ouvrage de recherche scientifique. Si nous avons néanmoins souhaité le présenter, c'est précisément parce que cet « ouvrage de vulgarisation » apparaît, dans le contexte du boom du poker, comme une tentative originale pour appliquer les théories cognitivo-comportementales à la « classe » des jeux de hasard, comportant une part d'habileté et de stratégie, et plus particulièrement au poker. L'auteur engage ainsi une réflexion nouvelle – même si elle se fonde sur des travaux antérieurs – qui prend en considération les spécificités de la pratique du jeu en question tout en continuant à appliquer aux joueurs des catégories propres aux jeux de hasard « pur »,

---

<sup>42</sup> Pour ce faire, l'auteur propose différentes grilles adaptées à chaque catégorie de jeux permettant au lecteur d'identifier et de prendre ses distances avec les illusions. L'une de ces grilles renvoient à la troisième classe des jeux de hasard selon Boutin, à savoir les jeux comprenant une part d'adresse comme le poker Texas Hold'em.

comme le concept d'illusion de contrôle<sup>43</sup>. Cette revisite des théories cognitivo-comportementales appliquées aux jeux mêlant hasard et stratégie vise finalement à considérer la pratique de ces jeux sous l'angle psychopathologique et de prévenir les joueurs contre d'éventuels excès.

### 3.3. Les distorsions cognitives des joueurs de poker

On peut regretter avec Servane Barrault et Isabelle Varescon (2012 : 20) que peu de recherches en « psychopathologie cognitive » aient été consacrées aux « jeux de hasard impliquant une part de stratégie » (26). Sans doute faut-il y voir la confirmation que ces jeux posent problème dans le cadre d'une analyse cognitivo-comportementale des jeux de hasard. S'il existe dans ces jeux un contrôle effectif du joueur sur l'issue du jeu, alors comment considérer que l'engagement des joueurs dans la pratique de tels jeux puisse relever d'une illusion de contrôle ? Et comment envisager que ce sentiment de maîtrise du joueur face à l'aléa du jeu puisse être responsable d'un comportement irrationnel, voire pathologique, si cette maîtrise est bien réelle ? Ces questions posent d'autant plus problème que les résultats des études menées jusqu'à présent sur le sujet apparaissent contradictoires.

Dans les jeux où la part de stratégie est effectivement importante, il semble que des spécificités en termes de distorsions cognitives existent, comme le montrent Myrseth et al. (2010) : les joueurs préférant les jeux comportant une composante d'habileté présentent une illusion de contrôle plus importante que les joueurs préférant des jeux uniquement basés sur la chance. Cependant, parmi les joueurs de jeux comportant une part d'habileté, il n'y a pas de différence notable en ce qui concerne les distorsions cognitives (illusion de contrôle et croyance en la chance) entre joueurs pathologiques et non pathologiques. (Barrault & Varescon, 2012 : 26)

Autrement dit, si la notion d'illusion de contrôle demeure pertinente pour analyser le comportement des joueurs qui s'adonnent à des jeux comportant une part d'habileté – l'illusion consistant alors à surestimer ses chances de gain –, elle ne permettrait pas de distinguer parmi eux les joueurs pathologiques des joueurs non pathologiques. De façon plus générale, les distorsions cognitives liées au jeu – à savoir l'ensemble des croyances qui amènent le joueur à surestimer ses chances (croyance en la chance) ou sa capacité de faire face au hasard (illusion de contrôle) dans la perspective d'un gain – ne seraient donc pas responsables des problèmes de jeu existant chez les joueurs s'adonnant à des jeux de hasard comportant une dimension de stratégie. C'est du moins ce qu'affirment Barrault et Varescon en 2012 en s'appuyant sur une étude expérimentale comparant les distorsions cognitives chez des joueurs pathologiques et des joueurs non pathologiques pratiquant des jeux de chance ou d'adresse (Myrseth & al., 2010).

Une autre étude portant plus spécifiquement sur les joueurs de poker semble également remettre en cause cette corrélation entre distorsions cognitives et jeux pathologiques. Réalisée en 2009 par Dana Mitrovic et Jac Brown, cette enquête par questionnaire est vraisemblablement « la première étude à explorer les facteurs psychologiques pouvant influencer le développement d'un "problème de jeu" (*problem-gambling*) chez les joueurs de poker » (Mitrovic & Brown, 2009 : 500, traduction personnelle). En s'appuyant sur un échantillon de joueurs (n = 96) sélectionnés au hasard lors d'un tournoi national ou dans un

---

<sup>43</sup> On notera que David Hayano (1982 : 108) avait déjà fait des propositions dans ce sens en tentant d'appliquer la notion d' « illusion de contrôle » aux comportements des joueurs professionnels de poker.

cercle de jeux à Sydney (Australie), il s'agit notamment, d'évaluer la prévalence des distorsions cognitives entre des joueurs pathologiques et des joueurs réguliers non pathologiques. Or, contrairement à leur hypothèse de départ, Mitrovic et Brown (2009 : 499) découvrent que les résultats ne sont pas forcément significatifs. Les distorsions cognitives ne distinguent que très faiblement les joueurs pathologiques des joueurs réguliers interrogés. Ils en déduisent alors que « les distorsions cognitives ne seraient peut-être pas centrales dans le développement et l'existence de problèmes de jeu chez les joueurs de poker ». En conséquence, les deux psychologues insistent sur la nécessité « de ne pas utiliser les mêmes modèles psychologiques pour différentes formes de jeux de hasard » (499) et reconnaissent par ailleurs que l'environnement social du joueur – en l'occurrence le cadre des casinos et des cercles de jeux – peut « affecter les facteurs cognitifs et motivationnels qui facilitent et/ou empêchent le développement du jeu compulsif » (499).

Reprenant les résultats de cette étude exploratoire, Barrault et Varescon (2012) proposent néanmoins de nuancer l'interprétation proposée par Mitrovic et Brown en précisant que les chercheurs avaient utilisé une échelle d'évaluation qui s'applique aux jeux de hasard<sup>44</sup> mais pas forcément aux jeux mêlant hasard et stratégie. Par conséquent, il se pourrait qu'ils aient négligé certaines croyances propres aux joueurs de poker. En adaptant l'échelle à la pratique du jeu en question – ce que suggèrent également Mitrovic et Brown à la fin de leur article –, il s'agirait donc de mieux saisir la spécificité des distorsions cognitives des joueurs de poker pour mieux « évaluer la présence et l'impact de ces distorsions à différents niveaux d'engagement dans le jeu » (Barrault & Varescon, 2012 : 27). Chemin faisant, on découvrirait peut-être que les joueurs de poker développent des « fausses croyances différentes de celles des joueurs de jeux de hasard purs » (27) et que ces croyances – aussi spécifiques soient-elles – seraient bel et bien « liées à l'intensité de la problématique de jeu » (27).

C'est du moins l'une des principales hypothèses de recherche sur laquelle s'appuie l'étude menée par Servane Barrault (2012) dans le cadre de sa thèse de doctorat : chez les joueurs de poker, le développement des distorsions cognitives aurait un lien avec le développement des problèmes de jeu. En réalisant une enquête par questionnaire auprès des joueurs de poker en ligne (n = 185) et hors ligne (n = 65), la psychologue s'est donnée les moyens de tester son hypothèse à partir d'une autre échelle d'évaluation que celle utilisée par Mitrovic et Brown, plus adaptée aux spécificités de la pratique du poker<sup>45</sup>. C'est ainsi qu'elle a pu mettre au jour certaines croyances caractéristiques des joueurs de poker, comme le fait de surestimer leur habileté lorsqu'il gagne et d'attribuer leur échec au hasard ou à la malchance lorsqu'ils perdent :

Étant donné qu'une composante réelle d'habileté existe, les joueurs pourraient en effet avoir d'autant plus tendance à surestimer leurs capacités lorsqu'ils gagnent. Les pertes en revanche peuvent être interprétées comme les aléas du hasard. Par ailleurs, des comportements apparaissant liés à l'illusion de contrôle sont fréquemment décrits par les joueurs de poker eux-mêmes, tel que le fait d'avoir avec soi un objet porte-bonheur (ou gri-gri). (Barrault, 2012 : 280)

L'étude montre en effet que le poker favorise un système de croyance qui relève à la fois de l'illusion de contrôle et de la croyance en la chance : « Le poker, jeu mêlant habileté et chance, offre un support idéal à la mise en place d'un tel système de croyance. » (Barrault,

---

<sup>44</sup> Il s'agissait en l'occurrence du *Gamblers' Beliefs Questionnaire* (GBQ) de Steenbergh et al., 2002.

<sup>45</sup> Il s'agit cette fois-ci de la *Gambling Related Cognition Scale* (GRCS) de Raylu et Oei, 2004.

2012 : 278). L'étude souligne également cette tendance du joueur de poker à se croire capable de prédire l'issue du jeu : « cela inclut le fait de croire que l'on est suffisamment habile ou doué pour faire des prédictions précises à propos du jeu, en se basant sur des indices saillants (mais non liés au jeu lui-même, cela peut être par exemple en fonction de la météo) ou en se basant sur les gains et pertes précédents (idée par exemple qu'une série de pertes est forcément suivie d'un gain). » (278-279) Cette illusion de « contrôle prédictif » (279) provoque également des « erreurs dans l'estimation des probabilités, telle que la méconnaissance de la nature des probabilités, le *chasing* (idée qu'en continuant à jouer, le joueur va finir par faire un gain qui compensera les pertes précédentes) et le fait d'établir un lien de causalité entre l'issue du jeu et des événements extérieurs. » (280). Parmi les distorsions cognitives des joueurs de poker, il faudrait également évoquer cette tendance à placer très haut leurs attentes vis-à-vis du jeu : « démontrer sa valeur, se rebeller, recevoir l'approbation et l'acceptation sociale d'autrui, soulager les émotions négatives et douloureuses, tenter de battre les probabilités, ressentir de l'excitation, réduire l'ennui et s'amuser. [...] ils sont donc attirés par certains bénéfices, non pas financiers mais plutôt liés à l'aspect social, à l'estime de soi et au bien-être psychologique, qu'ils pensent que le poker pourrait leur apporter. » (281) Enfin, il existe une dernière série de « fausses croyances » relatives au poker qui consiste à ne plus se sentir capable d'arrêter de jouer, comme si le joueur était impuissant face aux sollicitations. Cette « incapacité perçue à arrêter de jouer » (282) peut être considérée, comme une prise de conscience des difficultés rencontrées par le joueur pathologique ou comme une distorsion cognitive, dès lors que « cette conscience s'accompagne de croyances concernant leur incapacité à résoudre ces difficultés : ces joueurs savent que leur pratique de jeu est excessive mais se pensent impuissants à la contrôler. » (282)

Selon les résultats de l'étude menée par Barrault dans sa thèse, si ces différentes distorsions cognitives (illusion de contrôle, contrôle prédictif, attentes liées au jeu et incapacité perçue à arrêter de jouer) peuvent concerner l'ensemble des joueurs de poker, y compris les joueurs les plus occasionnels, elles sont d'autant plus intenses que la pratique se fait régulière. S'il semble en effet que « les distorsions cognitives sont inhérentes à toute situation de jeu » (Barrault, 2012 : 286), l'étude montre qu'elles « augmentent en nombre et en intensité en fonction de l'intensité de la pratique de jeu. » (277). Autrement dit, l'intensité des distorsions cognitives des joueurs de poker est liée à l'intensité de leur pratique. Observée à partir d'une échelle d'évaluation spécifique, cette gradation des distorsions cognitives liées à la pratique du poker permet alors à la psychologue de distinguer les joueurs réguliers des joueurs pathologiques dans les termes suivants :

L'analyse des scores du GRCS total montre une gradation dans l'intensité des distorsions cognitives en fonction de l'intensité de la pratique de jeu : les joueurs pathologiques obtiennent les plus hauts scores, suivis par les joueurs à problèmes puis par les joueurs non pathologiques (différences significatives). (Barrault, 2012 : 276)

Contrairement à ce que l'étude exploratoire de Mitrovic et Brown (2009) avait montré trois ans auparavant, avec un échantillon plus restreint et une échelle d'évaluation inadaptée, l'étude approfondie menée par Barrault révèle ainsi une différence significative entre les joueurs de poker pathologiques et non pathologiques – les « joueurs à problèmes » pouvant être pensés comme une catégorie intermédiaire<sup>46</sup>. Au terme de l'étude, l'hypothèse de départ

---

<sup>46</sup> Selon les résultats de l'enquête par questionnaire, 17% des joueurs de poker en ligne ont été identifiés comme joueurs pathologiques probables et 20% comme joueurs à problèmes. Parmi les joueurs de poker en live, 27%



selon laquelle le développement des distorsions cognitives aurait un lien avec le développement des problèmes de jeu, se trouve donc en partie vérifiée : « Nos résultats montrent en effet une gradation dans l'intensité de ces croyances, en fonction de l'intensité de la pratique de jeu, soulignant leur rôle dans l'apparition et le maintien de conduites de jeu pathologiques et à problèmes » (Barrault, 2012 : 282). Le fait que le poker soit un jeu de hasard qui offre une place certaine à la stratégie, ne semble pas invalider la théorie cognitivo-comportementale telle qu'elle s'applique aux jeux de hasard pur, et qui accorde aux distorsions cognitives un rôle déterminant dans la psychopathologie du jeu. Au contraire, le poker apparaît, pour ainsi dire, comme l'exception qui confirme la règle suivante : « Les fausses croyances liées au jeu (distorsions cognitives) sont présentes chez tous les joueurs, mais elles sont plus intenses chez les joueurs pathologiques. » (251) Ainsi, on peut légitimement faire l'hypothèse, selon Barrault, que « les distorsions cognitives influencent l'installation et le maintien de pratiques de jeu excessives. » (277)

Si les conclusions de l'étude réalisée par Barrault (2012) contreviennent aux résultats de l'étude exploratoire menée par Mitrovic et Brown en 2009, elles vont cependant dans le même sens que d'autres études citées par Barrault dans sa thèse (Linnet et al., 2010, 2011, notamment). Ces études tendent en effet à montrer que, si les joueurs de poker pathologiques ne développent pas plus de distorsions cognitives que la moyenne des joueurs, en revanche, ils présenteraient plus de fausses croyances que les joueurs expérimentés dont ils font pourtant partie. Autrement dit, les joueurs pathologiques seraient des joueurs qui, malgré leur expérience du jeu, développeraient plus de distorsions cognitives que des joueurs expérimentés et autant que des joueurs inexpérimentés. Voici comment Barrault explique ce phénomène :

Certaines compétences et stratégies sont nécessaires pour être un « bon » joueur de poker et un certain apprentissage de ces habiletés se développe grâce à l'expérience du jeu. Cependant, il semble que, chez les joueurs pathologiques de poker, ces compétences soient de même niveau que celles de joueurs inexpérimentés, comme si elles ne s'étaient pas développées grâce à l'expérience de jeu, contrairement aux joueurs réguliers non pathologiques. Le concept de *double switching* de Sévigny et Ladouceur (2003) pourrait fournir une explication à cet apparent manque de connaissances sur le jeu présenté par les joueurs pathologiques de poker : les connaissances objectives, notamment sur les probabilités, sont présentes et coexistent avec les distorsions cognitives. En situation de jeu, ces dernières s'activeraient car l'individu est principalement centré sur l'activité et les résultats. (Barrault, 2012 : 283)

En évoquant le concept de *double switching* selon Sévigny et Ladouceur (2003), Barrault renvoie le joueur pathologique à ces deux états cognitifs entre lesquels il vacille lorsqu'il joue à un jeu de hasard et d'argent : « un état centré sur une prise en compte rationnelle et objective des probabilités, et l'autre principalement centré sur l'activité et les résultats espérés » (Barrault, 2012 : 65) qui peut entraîner des distorsions cognitives. Dans le cadre d'une même partie de poker, il pourrait ainsi envisager le jeu de façon rationnelle en se fondant sur des « connaissances objectives » qui peuvent avoir une influence réelle sur l'issue du jeu et, par ailleurs, développer des croyances irrationnelles qu'il partage avec les joueurs les plus inexpérimentés : « Ainsi même des individus possédant une bonne connaissance des

---

des joueurs à problèmes et 20% sont des joueurs pathologiques probables. L'échelle d'évaluation utilisée est celle du *South Oaks Gambling Screen* (SOGS). Sans entrer dans la discussion autour de la prévalence du jeu pathologique chez les joueurs en ligne, notons simplement que l'étude de Barrault n'apporte pas de résultats significatifs sur ce point : « Le jeu en ligne ne semble pas avoir un potentiel addictif plus fort que le jeu en live » (Barrault, 2012 : 274)

probabilités et des principes du jeu pourraient présenter des croyances irrationnelles, opposées à leurs connaissances rationnelles mais co-existant avec elles, qui s'activeraient en situation de jeu. » (Barrault, 2012 : 65). L'étude de Barrault portant essentiellement sur des joueurs expérimentés ou du moins investis dans le monde du poker – précisons que les joueurs de poker en ligne interrogés ont été recrutés dans cette communauté des joueurs en ligne –, le concept du double switching pourrait alors expliquer les écarts existant entre l'intensité des distorsions cognitives chez les joueurs pathologiques et non pathologiques. Ces écarts seraient significatifs précisément parce qu'il s'agit là de joueurs qui ont une certaine expérience du jeu ; or, selon l'explication donnée par Linnett et coll. (2011) les joueurs pathologiques ne tiennent pas toujours compte des connaissances qu'ils auraient dû accumuler – ou « [choisissent] de ne pas en tenir compte » (Barrault, 2012 : 283).

À l'instar du travail de Boutin dans son ouvrage de 2010, on notera que Barrault accorde dans sa thèse, une certaine place à l'expérience du joueur de poker en tant qu'elle pourrait influencer, non seulement le résultat du jeu mais aussi le mode de pensée du joueur, qu'il soit pathologique ou non. Ayant elle-même participé à diffuser certaines connaissances scientifiques produites dans le cadre de la recherche en psychopathologie auprès de la communauté de joueurs de poker en ligne – par le biais du site communautaire Club Poker –, Barrault (2012) sait par expérience, que les joueurs assimilent et produisent des « connaissances objectives » à propos des « croyances irrationnelles » auxquelles ils sont tentés de céder.

### **3.4. Les perceptions illusoire des joueurs de poker**

À la suite du boom du poker sur internet, quelques chercheurs – essentiellement des psychologues – se sont donc penchés sur les habitudes de jeu et les représentations des joueurs de poker en ligne. La plupart s'interroge sur les risques de cette nouvelle catégorie de joueurs à développer des problèmes de jeu. C'est notamment le cas de Magali Dufour, Séverine Petit et Natacha Brunelle, dans un article intitulé « La perception des joueurs adeptes : un jeu qui les distingue », publié en 2012 dans la revue *Criminologie*. Après un premier état de la question dans la littérature scientifique, qui témoigne de l'intérêt des psychologues pour les habitudes de jeu et les croyances des joueurs, ces trois chercheuses québécoises spécialisées dans la psychologie et la criminologie du jeu proposent d'aborder la question du *gambling* sous un autre angle, en se plaçant cette fois-ci du point de vue des joueurs, pour saisir leur « perception de ce loisir » (Dufour et al., 2012 : 9), ce que peu d'études avaient fait jusqu'alors (Debuyst, 1989, cité par Dufour et al., 2012). Pour mieux comprendre les risques associés à la pratique du poker, il s'agirait de prendre en considération le sens que les joueurs donnent à leur expérience du jeu et ainsi envisager la façon dont ils agissent en interaction. Se référant à la théorie de l'interactionnisme symbolique (notamment, Blumer, 1969), Dufour et al. (2012 : 10) se fixent donc pour objectif de « décrire la perception qu'ont les joueurs de poker de leur activité ».

Pour ce faire, les chercheuses s'appuient sur une enquête mixte combinant méthode quantitative et méthode qualitative, dont elles ne retiennent que le volet qualitatif pour les besoins de l'article. Sélectionnés à partir d'un échantillon de convenance, vingt joueurs de poker en ligne sont interrogés, parmi lesquels quatre joueurs « sans problème », quatorze joueurs « à risque » et deux joueurs « pathologiques probables » (Dufour et al., 2012 : 11). Le but de ce panel est d'obtenir une vision d'ensemble des joueurs, « du non-problématique au

pathologique » (11)<sup>47</sup>. Chaque joueur est alors interviewé sur sa pratique des jeux de hasard et d'argent, puis plus spécifiquement sur son expérience du poker. Sur le principe de l'entretien semi-directif, l'échange couvre une liste non-exhaustive de thèmes dont le joueur pourra parler librement : « l'initiation au poker, les aspects positifs et négatifs du poker, le contexte de la pratique, les objectifs et motivations » (11). Si la plupart de ces thèmes ont été spontanément abordés par les joueurs au cours de l'entretien, les chercheuses avouent cependant avoir été obligées d'insister sur un point qui n'a pas été abordé spontanément par les joueurs : « la perception des problèmes de jeu » (12)<sup>48</sup>.

L'analyse du contenu des entretiens donne des résultats intéressants. Ainsi, on découvrira que le poker est vu par les joueurs interrogés comme « différent des autres jeux de hasard et d'argent » (Dufour et al., 2012 : 12), ces derniers ne présentant que peu d'intérêt à leurs yeux. Selon les joueurs de poker interrogés, « Les autres JHA ne sont que des activités de *gambling* et présenteraient plus de risques de pertes financières que de gains » (13). Pour sa part, le poker est clairement perçu comme un « jeu de stratégies » (13) qui ne repose pas uniquement sur la chance, mais sur les compétences des joueurs : « si à court terme la chance influence le résultat de quelques mains, ce sont, selon ces joueurs, les aptitudes et stratégies qui décideront d'un vrai gagnant à long terme » (13). On découvrira également, que le poker est bien souvent conçu comme une « source de revenu » (Dufour et al., 2012 : 14) par les joueurs interrogés, surtout lorsqu'il est question du jeu en ligne. Si l'argent n'est pas forcément une finalité absolue pour les joueurs, il est une motivation importante pour la plupart d'entre eux qui ne voit pas l'argent mis en jeu « comme une dépense, mais comme un investissement à faire croître. » (14) On notera que les joueurs distinguent le « jeu sur table » (14) et le « jeu sur internet » (14), considéré comme plus propice à l'investissement monétaire notamment à cause du rythme plus rapide des parties de poker en ligne. Ces joueurs distinguent également les « tournois » (14) de poker, qui peuvent apparaître comme une forme d'apprentissage, des parties de « *cash game* » (14) qui leur semblent financièrement plus risquées, et donc potentiellement plus rentables.

Pour les uns, le poker est comparé à un « loisir » ou « à tout autre divertissement dans lequel argent et temps sont investis pour obtenir du plaisir » (Dufour et al., 2012 : 15), pour les autres, il se présente comme un « travail » et devient une véritable « discipline » (15) qui génère du « stress » (15) et perd peu à peu son côté « fun » (16). Mais qu'il voit le jeu comme un loisir ou un travail, tous les joueurs interrogés semblent vouloir « s'améliorer au fil de leur pratique » (16) et « devenir un meilleur joueur » (16), à défaut de devenir le meilleur. Pour ce faire, les joueurs de poker pensent pouvoir utiliser différents « outils » (16) qui leur permettront à terme de progresser : « lectures, logiciels, participation à des blogues, coach, émission de télévision, etc. » (16). Le « bon joueur » apparaît alors comme celui qui est « discipliné dans son apprentissage » (16). Cela consiste notamment à savoir « estimer ses compétences et connaître ses limites afin de s'en tenir à un niveau de jeu contrôlé » (16), et aussi à savoir gérer son argent : « Ainsi, [le bon joueur] saura évaluer le capital dont il dispose, jouera à des limites financières conséquentes et sera capable d'absorber certaines pertes. » (16). Enfin, le bon joueur devra à tout prix « savoir garder son sang-froid dans toutes les situations et faire preuve de patience pendant les parties » (16). Autant dire que l'image

---

<sup>47</sup> Notons que cet échantillonnage est construit théoriquement à partir d'une conception psychopathologique de la population des joueurs interrogés.

<sup>48</sup> On pourrait d'ores-et-déjà se demander pourquoi ces problèmes de jeu n'ont pas été abordés par les joueurs eux-mêmes – est-ce pour éluder un sujet qui ne leur paraît pas essentiel ou pour mieux dissimuler leurs propres problèmes de jeu ? –, mais cela nous amènerait trop loin.

qu'ils se font du bon joueur est très éloignée de celle du joueur compulsif ou du « gambler », pour reprendre les termes utilisés par les joueurs eux-mêmes.

Pour autant, si Dufour et al. (2012) se placent ainsi du point de vue des joueurs en tenant compte de « la composante habileté et des stratégies qui en découlent » (Dufour et al., 2012 : 20), c'est pour mieux considérer le risque qu'ils encourent en sous-estimant la place du hasard : « le risque dans ce jeu unique où l'habileté est véritablement présente est que le joueur oublie la partie hasard et surestime le contrôle qu'il peut exercer. » (20). Cette dernière affirmation va d'ailleurs à l'encontre du discours des joueurs, qui semblent accorder une place très importante au hasard, comme le confirme cet extrait d'entretien cité au début du texte : « [...] tous les joueurs compétents vont vous dire que c'est sûr qu'il y a une grosse partie de chance à court terme, à long terme c'est vraiment... les habiletés bon, qui priment, qui prévalent là. (Didier) » (Dufour et al., 2012 : 14)

Si ce joueur insiste sur le primat des habiletés à long terme, il n'en oublie pas pour autant la place du hasard à court terme. On ne saurait donc en déduire qu'il surestime le contrôle qu'il peut exercer sur le jeu. C'est pourtant bien en se basant sur ces verbatim que les auteures envisagent *in fine* les risques de la pratique du poker. Non seulement l'intérêt particulier de ce jeu pourrait pousser le joueur à y consacrer plus de temps — et à investir plus d'argent — mais « la présence d'habiletés et de progression possible s'avère aussi une des fondations de l'"impression de contrôle" » (Dufour et al., 2012 : 20). On notera que les auteures préfèrent parler d'une « impression de contrôle » (20) — plutôt que d'une « illusion de contrôle » (13) — pour désigner cette façon particulière qu'auraient les joueurs de poker de surestimer leur influence sur l'issue du jeu. Toujours est-il que ce sont des études sur l'illusion de contrôle dans les jeux de hasard pur qui leur servent de référence, pour établir un lien entre cette perception particulière que les joueurs de poker ont de leur propre jeu et le « développement d'un problème de jeu pathologique ». Les auteures sous-entendent ainsi que cette « impression de contrôle » pourrait être à l'origine de certains problèmes de jeu chez les joueurs de poker. Si cette corrélation n'est pas avérée<sup>49</sup>, Dufour et al. (2012) en tirent néanmoins des conséquences directes sur la façon dont il conviendrait d'intervenir auprès des joueurs et dans le débat public :

Compte tenu de la sensibilité des joueurs de poker sur la question de l'habileté, il est donc très important, pour l'ensemble des intervenants, d'être en mesure de reconnaître à la fois la composante hasard et la place de l'habileté. Ce n'est que de cette façon que le joueur de poker aura l'impression que son activité est reconnue et comprise par son interlocuteur. En accordant de l'importance au regard que pose le joueur de poker sur cette activité, il est possible de suggérer des pistes d'intervention adaptées à sa réalité et aussi de nuancer le discours médiatique sur le sujet. (Dufour et al., 2012 : 20)

En proposant ainsi de tenir compte de la « sensibilité » des joueurs de poker, les auteures reconnaissent finalement que les médias, mais aussi certains chercheurs, « en plus de ne pas comprendre l'essence même de ce jeu, mettraient davantage l'accent sur les méfaits et les risques associés au poker » (Dufour et al., 2012 : 21). Du moins, c'est là le sentiment de la majorité des joueurs qui ont accepté de participer à l'étude :

---

<sup>49</sup> On peut d'ailleurs se demander si les joueurs du forum sur lequel les chercheurs ont posté leur annonce de recrutement n'avaient pas finalement de bonnes raisons de se méfier des « corrélations » que les chercheurs pourraient construire entre le poker et le gambling en général...

Que ce soit le regard des chercheurs, de leurs proches ou des médias, les joueurs de poker ont souvent l'impression que le jugement des autres est rempli de préjugés négatifs à l'encontre du poker. Puisque leur activité est incomprise, ils se doivent d'éduquer et de convaincre les non-joueurs de la légitimité de leur activité et surtout de ses avantages. C'est d'ailleurs la raison principale pour laquelle la majorité des joueurs a accepté de rencontrer nos intervieweurs. Par ailleurs, cet écart dans les visions contribuerait à créer une stigmatisation ou un sentiment d'être jugés chez les joueurs de poker participants. Ce stigma pourrait, à long terme, créer des obstacles à l'entrée en traitement puisqu'un joueur de poker compulsif aura de la difficulté à dévoiler l'ampleur de ces pertes et de sa souffrance, ayant l'impression qu'il sera jugé. (Dufour et al., 2012 : 21)

Face à la réticence des joueurs de poker à se plier à leurs catégories d'analyse, les chercheuses optent donc pour la compréhension et l'adaptation de leur « intervention ». Il s'agirait donc de se placer de leur point de vue pour mieux les comprendre et ainsi agir en conséquence. Pour Dufour et al. (2012), la réaction des joueurs de poker face à la « stigmatisation » dont ils sont les victimes apparaît alors comme un « bel exemple de la portée de l'interactionnisme symbolique (...) selon lequel la signification qu'accordent les acteurs sociaux à un objet – ici le poker – est influencée par le regard des autres et entraîne des réactions et comportements » (Dufour et al., 2012 : 21). En interrogeant les joueurs sur le sens qu'ils donnent à leur pratique du poker, il serait alors possible de « mieux comprendre ce qui peut nuire ou faciliter une demande d'aide, ou une réceptivité à des interventions préventives ou curatives en cas de besoin. » (21) Nous y voyons pour notre part un exemple – parmi d'autre – de « pathologisation » d'une pratique de jeu dont on soupçonne qu'elle pourrait engendrer des risques sanitaires, sans que l'existence d'une relation de causalité entre la pratique et le développement d'un problème de jeu, ne soit véritablement prouvée<sup>50</sup>. C'est en effet à partir de l'évaluation de ces risques présumés que l'on envisagera des « interventions préventives ou curatives ».

Au-delà de l'administration des preuves de la dimension pathogène du jeu lui-même, ce qui pose problème dans cet article, c'est précisément l'absence de définition d'une frontière entre le jeu tel qu'il est perçu par la majorité des joueurs, et le jeu pathologique. Cette discussion finale est en effet symptomatique de la tendance de certaines approches du *gambling* à partir de l'étude des représentations ordinaires des joueurs, pour aboutir à des considérations globalisantes sur le jeu pathologique. Nous en voulons pour preuve l'usage qui est fait de la théorie interactionniste dans cet article. Si, dans un premier temps, cette théorie sociologique est mobilisée pour « comprendre les représentations et les systèmes de valeurs propres à une sous-culture » (Dufour et al., 2012 : 10), dans un second temps, elle permettrait de « comprendre ce qui peut nuire ou faciliter une demande d'aide ou une réceptivité à des interventions préventives ou curatives en cas de besoin ». Autrement dit, elle serait d'abord sollicitée comme un outil de compréhension d'une « sous-culture », à l'échelle d'une population donnée – celle des joueurs de poker – pour ensuite servir d'outil d'évaluation et d'intervention à l'échelle individuelle – celle du joueur pathologique. Un glissement opère ainsi entre une analyse sociologique des représentations et des valeurs associées à une

---

<sup>50</sup> On regrettera à ce titre que les auteures utilisent les contestations des joueurs pour renforcer leurs hypothèses de départ plutôt que de les remettre en question : « Le recrutement des joueurs de poker, particulièrement les joueurs Internet, fut ardu en raison d'une attitude méfiante face à la recherche sur le 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 les conséquences de leurs habitudes de poker dans les différentes sphères de leur vie. » (Dufour et al., 2012 : 21)

pratique que les auteures classent parmi les « activités marginales » (21) et une approche psychopathologique qui renvoie cette pratique à sa dimension prétendument pathogène. De la déviance à la pathologie, il n'y a qu'un pas que les auteures tendent à franchir en mobilisant, pour ce faire, une théorie de l'interactionnisme symbolique qui s'y prête d'ailleurs assez bien. Si l'enquête fait émerger des discours intéressants sur la place que les joueurs de poker accordent au hasard, à la stratégie ou à l'argent – discours que l'on retrouve dans notre propre enquête –, l'interprétation des résultats est clairement orientée par le prisme de la psychopathologie.

## 4. Une approche socio-anthropologique du poker

Pour conclure ce tour d'horizon de la recherche actuelle sur les jeux d'argent et de hasard, intéressons-nous à un article de Madeleine Pastinelli, Simon Côté-Bouchard et Élisabeth Papineau qui nous a beaucoup inspiré dans le cadre de nos recherches sur le poker : « Quand le poker cesse d'être un jeu : pratiques et discours d'aspirants joueurs professionnels ». Publié en 2010 dans la revue *Ethnologies*. Cet article est, à notre connaissance, le premier à s'intéresser de près à une communauté de joueurs de poker en ligne. Leur enquête porte plus précisément sur des joueurs participant au forum d'un site communautaire québécois consacré à la pratique du poker<sup>51</sup>. Les joueurs en question sont alors présentés comme des « aspirants professionnels » (89), c'est-à-dire des joueurs amateurs qui rêvent de gagner leur vie grâce au poker. Selon Pastinelli et al. (2010), ils se situeraient ainsi à l'extrémité d'un continuum « allant du ludisme dans lequel le jeu est subordonné à la sociabilité, à la pratique des professionnels pour lesquels le jeu semble n'avoir plus rien de ludique et ne coïncide dans tous les cas que marginalement avec un temps de sociabilité » (Pastinelli et al., 2010 : note 3, 89). Pour mener l'enquête, les chercheurs se sont alors immergés dans l'« univers discursif » (89) de ce forum pour tenter de comprendre quelle relation les joueurs en question entretiennent avec leur jeu et avec cette « communauté de pratiques électroniques » (90) dont ils sont membres<sup>52</sup>.

### 4.1. Vers une étude de la communauté des joueurs de poker en ligne

Avant de présenter le contenu de cet article, il nous faut préciser dans quelle perspective s'inscrit plus largement la recherche. L'enquête réalisée sur ce forum participe en effet d'« un projet plus vaste, qui vise à aborder les espaces électroniques, réunissant des aspirants joueurs professionnels comme des lieux d'élaboration et de partage d'une norme sociale alternative » (Pastinelli et al., 2010 : 89). En ce sens, les joueurs de poker en ligne sont considérés comme une « communauté électronique extrême » (89), voire comme un « groupe déviant » (90) dans la mesure où leurs aspirations professionnelles s'écartent de la « norme sociale » (note 90) qui subordonne le jeu à la sociabilité. Il s'agirait alors, pour les chercheurs de « mieux comprendre comment la participation à ce genre de communauté électronique, contribue à transformer les rapports qu'entretiennent ceux qui les fréquentent à la norme sociale la plus largement admise. » (89) Chemin faisant, cette recherche s'inscrit clairement dans le cadre d'une sociologie de la « déviance », en désignant ainsi des « pratiques et des discours qui sont non conformes à la norme sociale. » (90) En partant du principe que les velléités des joueurs en termes de carrière professionnelle ne sont pas conformes à la norme, le forum sur lequel échangent les joueurs de poker étudiés, apparaîtrait comme un « espace de marginalité » (90), voire « de socialisation à la déviance » (90).

Si Pastinelli et al. (2010) s'inscrivent donc dans le projet d'une sociologie de la déviance, ils s'attachent cependant à évacuer toute considération psychopathologique. Observant cette évolution historique des mentalités qui a conduit les jeux de hasard et d'argent à apparaître, non seulement comme une pratique déviante, mais comme relevant de la « pathologie », ils cherchent justement à éviter l'écueil de la « pathologisation » des pratiques du jeu étudiées :

---

<sup>51</sup> Renommé CoolPoker, cette communauté québécoise serait l'un des plus anciens sites communautaires francophone consacré au poker.

<sup>52</sup> Les auteurs se réfèrent notamment à la théorie des « communautés de pratiques » (Wenger, 2002) pour analyser cette « communauté électronique » (Pastinelli et al., 2010 : 89).

« Sur ce plan, si en regard de leurs représentations du jeu et de leurs pratiques de jeu, les aspirants joueurs professionnels peuvent sans doute être qualifiés de déviants par rapport à la norme sociale, et s'il n'est pas à exclure que nombre d'experts puissent juger leurs pratiques et représentations comme présentant un caractère pathologique, nous n'envisageons pas nous-mêmes leurs pratiques dans une telle perspective. » (Pastinelli et al., 2010 : 93) Les auteurs insistent en outre sur le fait que leur étude n'a pas pour but de « statuer à savoir si les aspirants professionnels de poker ont ou non des "problèmes de jeu", mais qu'elle vise plutôt à comprendre et éclairer le rapport qu'ils entretiennent avec le jeu. » (93)

Soulignons enfin que le propos de Pastinelli et al. (2010) se situe en contradiction avec les théories cognitivo-comportementales du *gambling*, notamment sur la question de la relation des joueurs au hasard. Non seulement les auteurs refusent de considérer les pratiques et les représentations des joueurs de l'enquête sous l'angle du jeu pathologique, mais ils n'hésitent pas à reconnaître la part d'habileté et de maîtrise dont peuvent faire preuve les joueurs : « En ce qui concerne plus particulièrement le poker, il nous apparaît indiscutable que ce jeu repose sur un complexe mélange de hasard et de stratégie, de telle sorte que, en principe, un joueur maîtrisant le jeu mieux qu'un autre serait plus susceptible – toute chose étant égale par ailleurs – de gagner plus souvent que celui qui le maîtrise moins bien » (Pastinelli et al., 2010 : 94). S'appuyant ainsi sur des études révélant l'existence d'une part réelle d'habileté dans la pratique du poker, Pastinelli et al. (2010 : 94) n'hésitent pas à remettre en cause les travaux des « spécialistes », parmi lesquels Sévigny, Ladouceur, Dufour et Lalande (2008) qui s'attachent à démontrer la prédominance du hasard sur le résultat du jeu. Considérant qu'il est vain de vouloir déterminer la place respective du hasard et de l'habileté à l'intérieur du jeu, les auteurs plaident plutôt pour une posture compréhensive en se plaçant du point de vue des joueurs. Si les aspirations de ces joueurs sont sans doute illusoires, Pastinelli et al. (2010) partent du principe « qu'ils ne sont ni fous, ni "malades", ni troublés par des "pensées erronées" qu'il y aurait lieu de corriger » (95) – inutile de préciser à qui s'adresse cette dernière remarque –, mais qu'ils ont probablement « de bonnes raisons de croire qu'il leur est possible d'accroître leur maîtrise du jeu de façon à jouer mieux » (95).

## 4.2. Comprendre les aspirations des joueurs

Une fois tracées les perspectives de la recherche, les auteurs cherchent justement à comprendre les aspirations des joueurs, peu importe qu'elles soient crédibles ou illusoires. Pour ce faire, Pastinelli et al. (2010 : 87) précisent d'abord le contexte de l'étude : « l'avènement du vedettariat du poker qui est né de la télédiffusion des tournois apparue dans les années 2000 ». Les joueurs de poker en ligne qui sont les sujets de cette étude seraient en effet les premiers spectateurs de ces émissions de télévision qui ont mis au-devant de la scène la « figure du pro de poker » (88). C'est précisément cette figure du joueur professionnel « vedettarisé » qui aurait inspiré à ces amateurs du jeu en ligne, l'envie de devenir à leur tour des « pros » du poker : « la figure du pro du poker, la conception du jeu qui l'accompagne, les rêves et espoirs qu'elle est susceptible de faire naître ont vraisemblablement contribué à transformer les représentations sociales de ce jeu, de même que les rapports qu'on entretient à celui-ci, pour en faire une véritable discipline, envisagée comme pouvant être l'objet d'une pratique professionnelle (...). » Peu importe que cette figure du joueur professionnel soit une chimère, elle participe des représentations que les joueurs amateurs ont aujourd'hui de leur propre pratique du jeu :



En effet, s'il existe sans aucun doute encore aujourd'hui, des contextes dans lesquels le poker demeure une activité ludique et peut s'avérer être d'abord un prétexte à la sociabilité, se trouvant subordonné à celle-ci alors qu'on joue en famille ou entre amis et qu'on ne met en jeu que des allumettes, de l'argent de Monopoly ou, à la rigueur, le contenu des vide-poches, ce jeu est aussi devenu pour d'autres l'objet d'un rêve, voire d'un projet de vie, celui d'accéder à la gloire, à la fortune et à la reconnaissance en devenant un professionnel du poker ou, mieux encore, un joueur riche et célèbre. (Pastinelli et al., 2010 : 88)

Si ces joueurs du forum n'aspirent peut-être pas tous à devenir professionnels, ce qui semble tout à fait juste cependant, c'est qu'ils ont tous en commun de vouloir progresser dans leur pratique<sup>53</sup>. L'article propose alors une analyse très fine des velléités de ces « joueurs aspirants » :

Alors que dans le discours de certains, gagner sa vie du jeu apparaît comme un projet qu'on s'applique à essayer de concrétiser ici et maintenant, pour d'autres il semble bien qu'il s'agisse plutôt d'un rêve qu'on situe dans un avenir relativement lointain et vis-à-vis duquel on conserve certaines réserves (c'est parfois à moitié en blague qu'on dit qu'on veut devenir un champion de poker). Mais ce que ces aspirations révèlent et que traduit très bien le contenu de l'ensemble des discours des participants au forum, c'est que ce qu'on fait ici et maintenant à jouer au poker trouve son sens dans l'attente d'un "après", la pratique du jeu au présent étant pensée en fonction de ce temps à venir dans lequel on sera, du moins on l'espère, un joueur gagnant. En outre, on ne joue pas d'abord dans le but de gagner ici et maintenant, mais plutôt dans le but d'améliorer son jeu pour pouvoir gagner plus tard. Bref, les discours donnent à voir une expérience qui est pensée comme un parcours, comme la quête d'un but qu'on espère atteindre dans un quelconque avenir et non pas comme le temps d'une rupture dans le quotidien qui serait celle du plaisir immédiat de la pratique du "jeu". (Pastinelli et al., 2010 : 97)

Certes, les aspirations des joueurs ne sont pas toutes identiques, mais cette quête de progression traverse le discours de chacun des joueurs de la communauté. Selon Pastinelli et al. (2010), les joueurs en question ne joueraient pas simplement au poker pour s'amuser ou pour gagner mais aussi pour apprendre, pour s'améliorer. Ainsi, la plupart des membres de cette communauté en ligne seraient soucieux de progresser dans leur pratique, le simple fait de s'inscrire sur un forum pour échanger sur le sujet étant d'ailleurs le signe d'une volonté d'apprendre et de s'améliorer. La pratique serait alors conçue par l'ensemble des joueurs comme une discipline à part entière qui nécessite donc un apprentissage :

---

<sup>53</sup> Contrairement à ce qui est annoncé à plusieurs reprises, nous pensons que les joueurs étudiés sont peut-être moins des aspirants joueurs professionnels, que des joueurs amateurs en quête de progression, ce que confirme la plupart des verbatim utilisés par la suite pour présenter les ambitions des joueurs du forum. Le fait que certains d'entre eux jouent pour gagner de l'argent, n'est pas exceptionnel pour un joueur de poker, puisque leurs aspirations correspondent tout simplement au but même du jeu. Il faudrait peut-être distinguer parmi les « joueurs aspirants », ceux qui aspirent à devenir des « joueurs gagnants », de ceux qui veulent devenir des « joueurs pro », voire des « champions ». Gageons cependant que les auteurs donnent une description nuancée de la population concernée : « Quelques-uns, une dizaine plus exactement, disent ne plus avoir aucune autre activité professionnelle que le poker, c'est-à-dire qu'ils affirment gagner leur vie en jouant au poker, essentiellement sur Internet. Une proportion plus importante dit avoir d'autres activités –ils travaillent ou sont aux études – et dit tirer du poker des revenus d'appoint. Enfin, la très grande majorité joue vraisemblablement au poker sans en tirer de revenus substantiels, en perdant ou en gagnant un peu à l'occasion, mais tous les participants du forum semblent soucieux de s'améliorer et partagent le rêve de devenir un jour des "joueurs gagnants", c'est-à-dire de jouer mieux que la plupart de ceux qui jouent en ligne et dans les casinos, de façon à pouvoir faire de leur pratique du poker au moins un revenu d'appoint, au mieux leur principale source de revenus » (Pastinelli et al., 2011 : 95)

Le poker est bien sûr unanimement envisagé par les participants du forum comme une discipline, et cela au double sens du terme. Le jeu apparaît en effet à la fois comme une matière pouvant faire l'objet d'un enseignement, du cumul d'un savoir et donc d'un apprentissage (au même titre que la sociologie ou la chimie) et en même temps comme une pratique qui suppose qu'on s'astreigne à l'observance rigoureuse d'un ensemble de règles. Pour acquérir le savoir permettant de jouer mieux, on ne fait pas que jouer au poker, on étudie également les probabilités et les enjeux stratégiques du poker en lisant des livres, des articles de stratégie et en observant (par l'écoute des tournois télévisés) ceux qu'on envisage comme des maîtres (Pastinelli et al., 2010 : 97)

En faisant de leur pratique une véritable discipline – au même titre que les échecs ou le jeu de go étudié par Élisabeth Papineau (2000) –, les joueurs distinguent le poker des autres jeux de hasard. Par la même occasion, cette « élévation par la discipline » (Pastinelli et al., 2010 : 97) la distingue de la figure du joueur compulsif ou du *gambler* : « En plus de juger essentielle l'étude de la stratégie et des probabilités, les aspirants professionnels partagent également la conviction que, pour bien jouer, ils doivent se discipliner, c'est-à-dire se contraindre à différentes règles ayant pour objet le corps, l'humeur ou l'esprit et leur permettant d'être en pleine possession de leurs moyens lorsqu'ils jouent. » (98) Non seulement la pratique du poker peut ainsi apparaître comme un antidote à l'addiction mais cette discipline (au sens de la contrainte) apparaît également comme une forme d'apprentissage (au sens du savoir), contrairement à ce qu'avancent certains psychologues cognitivistes. Les analyses qui suivent confirment cela de façon très claire :

Bien que les moyens mis en œuvre par les uns et les autres et que les règles que chacun imagine et se donne soient des plus variées, tous s'entendent en somme sur le fait que la simple pratique du jeu — le seul fait de jouer — ne suffit pas pour devenir un joueur gagnant. On a même plutôt l'idée que celui qui n'étudierait pas le jeu de manière livresque et qui jouerait sans se fixer de règles pour demeurer concentré, et mieux dominer ses pulsions, serait assuré de perdre, qu'il serait en outre le « poisson » contre lequel ceux qui étudient et se donnent des conditions pour demeurer calmes et concentrés, pourront gagner. Dans ce sens, il apparaît clairement que la pratique des aspirants joueurs professionnels déborde largement le seul fait de jouer et que pour circonscrire le cadre dans lequel leurs pratiques de jeu sont intelligibles, il est impératif de s'intéresser non seulement à ce qu'ils font quand ils jouent, mais également à tout ce qu'ils font, en plus de jouer, dans le but de parvenir à jouer "mieux", c'est-à-dire à gagner plus et plus souvent. (Pastinelli et al., 2010 : 99)

Ce passage nous a beaucoup inspiré pour repenser la relation entre pratique du jeu et apprentissage. Jouer pour apprendre, apprendre en jouant, tel semble être le leitmotiv de ces joueurs de poker qui rêvent de devenir des joueurs gagnants – à défaut de devenir professionnels. Plus exactement, c'est la pratique même du jeu qui se présente comme une modalité de l'apprentissage, et à l'inverse, l'apprentissage du jeu qui se révèle comme une modalité de la pratique. Un tel phénomène justifierait que l'on étudie le jeu et les apprentissages du jeu comme les deux faces d'une même pièce. Ainsi l'apprentissage du jeu en tant que tel n'est pas seulement une étape vers la pleine participation au jeu, c'est une façon de jouer.

### 4.3. Analyser la démarche d'apprentissage des joueurs

Tout est affaire d'apprentissage au poker, surtout pour des joueurs qui envisagent leur trajectoire à l'intérieur du jeu comme une « carrière ». En quelque sorte, le jeu leur impose de suivre un programme d'apprentissage qui comprend différentes étapes bien connues et définies par la communauté :

La poursuite de cette ambition de devenir un joueur gagnant est systématiquement pensée par les joueurs comme un parcours que l'on peut planifier et qu'il convient de découper en étapes successives, afin d'éviter de perdre trop d'argent dans l'apprentissage du jeu. Cette vision des choses mène couramment les joueurs à se doter d'un véritable programme, qui suppose une projection dans l'avenir de leurs pratiques de jeu et un découpage du temps en paliers ou en étapes. (Pastinelli et al., 2010 : 99)

Évidemment, rien ne garantit que les joueurs suivront à la lettre le programme qu'ils se sont fixés, mais ce qui importe, selon les auteurs, c'est moins le respect du programme que la programmation elle-même, le fait que les joueurs construisent leur pratique du jeu en se projetant sans cesse dans les prochaines étapes de leur carrière. À en croire Pastinelli et al. (2010), cette constante « projection dans l'avenir » permettrait aux joueurs de se situer face à un présent incertain en palliant l'absence de contrôle qu'ils ont sur le déroulement du jeu :

En somme, tout se passe comme si la rigueur à laquelle on s'emploie à planifier et à réguler de façon systématique ses propres pratiques, devait permettre de conjurer le sort, qu'elle venait en fin de compte pallier l'absence de contrôle dans laquelle on se trouve toujours alors qu'on attend de recevoir ses cartes ou qu'on surveille la table pour voir quelle place les cartes qu'on a en main pourront occuper dans cet ordre du monde qui se dessine avec les cartes que jette le croupier sur la table. (Pastinelli et al., 2010 : 102)

Il ne s'agit pas ici de porter un jugement sur le caractère illusoire de cette démarche, qui consiste à vouloir planifier et réguler sa progression à l'intérieur du jeu, mais simplement de reconnaître que « les joueurs sont engagés dans un combat permanent pour tenter d'exercer un contrôle sur le chaos éventuel du monde à venir » (Pastinelli et al., 2010 : 102). À travers cette formule, les auteurs insistent sur le caractère permanent de ce combat contre l'incertitude du jeu. Le temps joue en effet un rôle important selon les joueurs qui s'appuient sur la loi des grands nombres pour distinguer deux temporalités : un temps court où le hasard prédomine et un temps long où l'habileté fait la différence<sup>54</sup>. Dans ce combat contre l'incertitude du jeu, l'argent joue aussi un rôle très important, comme le souligne les auteurs. Tout se passe comme s'il représentait un rempart contre le hasard ou, du moins, un garde-fou face aux aléas du jeu. Voici comment Pastinelli et al. (2010 : 101) expliquent cette idée paradoxale :

---

<sup>54</sup> On notera que les auteurs ont clairement une approche compréhensive du discours des joueurs, même s'ils constatent que ce découpage entre temps long et temps court s'avère mathématiquement inexacte : « Pour cette raison, on comprendra aussi que les aspirants professionnels se montrent très préoccupés par cette idée du "long terme", se disant que c'est à "long terme" qu'on peut déterminer si on a ou non réussi à devenir un joueur gagnant, puisqu'à "court terme", le hasard contribuerait trop souvent à déterminer l'issue du jeu. Or, tout le problème est bien de savoir où finit le "court terme", dans lequel la providence dicte sa loi, et où commence le "long terme", où règnent en maîtres la stratégie, le talent et la discipline. La question pourra certes paraître absurde à un statisticien, qui pense le rôle du hasard en termes de continuité et de progression et jamais dans une logique où il y aurait un point de rupture, entre le monde des petits et celui des grands nombres. Mais pour les aspirants joueurs professionnels, qui découpent le temps et le jeu en paliers et en étapes, c'est généralement dans ces termes que se pose le problème – et il est pour eux de grande importance. » (Pastinelli, 2010 : 104)

C'est que, lorsqu'il n'y a pas d'argent en jeu ou lorsque les sommes jouées sont peu élevées (certains sites permettant de jouer à 0.01\$/0.02\$), les joueurs seraient beaucoup moins enclins à coucher leur main de peur d'être battus et ils n'hésiteraient pas à suivre, voire à relancer la mise des autres, même lorsqu'ils ont une mauvaise main, de telle sorte que, comme un grand nombre de joueurs demeurent dans le jeu jusqu'au « river » (la dernière carte qui est mise sur la table), le vainqueur serait d'abord celui qui se verrait favorisé par le hasard – même en ayant commencé avec une mauvaise main – et non pas celui qui aurait le « mieux » joué. Avec des mises plus substantielles, les joueurs seraient beaucoup moins enclins à miser, à suivre la mise ou à relancer avec de mauvaises mains, de telle sorte qu'à l'issue du jeu, les joueurs restants seraient moins nombreux et que le vainqueur serait plutôt celui qui aurait joué de façon raisonnable et stratégique. (Pastinelli et al., 2010 : 101)

On comprend alors que l'argent prenne tout son sens en tant qu'étalon de la progression du joueur. Révélateur du niveau de jeu des joueurs, il leur permettrait de se mesurer entre eux. Ainsi, les étapes de la carrière du joueur se mesurent à l'aune de l'argent progressivement mis en jeu : « Le programme et les objectifs qu'on se donne concernent habituellement les montants qu'on espère gagner, les variantes de jeu qu'on va jouer et, surtout, l'importance des mises qu'on va jouer en fonction de son "fond de roulement" » (Pastinelli et al., 2010: 101). Selon les membres du forum, les joueurs débutants devraient plutôt commencer par jouer de petites sommes (0.01\$/0.02\$) pour progressivement se constituer un « fond de roulement » (*bankroll*) qui leur permettrait de miser davantage (10\$/20\$). La gestion de l'argent devient alors un savoir-faire décisif qui nécessite une véritable discipline : « C'est d'ailleurs précisément parce que le jeu diffère substantiellement selon l'importance des mises qu'on partage aussi, la conviction qu'il n'est pas possible d'apprendre à jouer en s'en tenant aux tables de "play money", c'est-à-dire à des espaces (...) dans lesquels on joue de l'"argent virtuel", uniquement pour le plaisir. » (100). Si les joueurs reconnaissent qu'il est impossible d'apprendre à jouer au poker sans argent – en dehors de la phase d'apprentissage en tant que telle –, c'est précisément parce que l'argent participe directement de l'apprentissage du jeu. Comme l'indique ce verbatim mis en exergue de l'article : « La réalité est que, sauf les rares exceptions, il faut "payer" pour apprendre la *game* » (PedroXX, Forum de CoolPoker). Pour apprendre à jouer le jeu (*game*), le joueur doit nécessairement jouer de l'argent et donc, sauf exception, perdre de l'argent. Ainsi, il faut payer pour apprendre à jouer, perdre pour apprendre à gagner. À ce titre, les auteurs remarquent que les « mauvais coups » jouent un rôle au moins aussi important que les « bons coups » dans les récits des joueurs, comme s'ils marquaient les étapes de leur apprentissage :

Si le fait de "bien jouer" est ce qui devrait normalement permettre de gagner (et cela à plus forte raison qu'on joue contre d'autres qui jouent "mal"), le hasard fait cependant couramment en sorte que les "bons" joueurs perdent contre les "mauvais", lorsque ceux-ci sont favorisés par la providence. Dans ce sens, le "badbeat" occupe une place tout à fait centrale dans les représentations des joueurs et se trouve au cœur de l'opposition entre "bons" et "mauvais" joueurs, entre ceux qui attendent la victoire de la chance et ceux qui l'obtiendraient par la stratégie. (Pastinelli et al., 2010 : 103)

Désignant le fait de perdre un coup important sur mauvais tirage, la notion de « badbeat » apparaît de façon récurrente dans les récits de pratique et d'apprentissage des joueurs. Paradoxalement, ces récits ont pour fonction de mettre en valeur le perdant malchanceux face à l'heureux gagnant : « Le discours des joueurs au sujet des "badbeats" est toujours structuré par cette opposition, suivant laquelle le hasard favorise celui qui ignore tout de la stratégie et fait perdre celui qui joue habilement. » (Pastinelli et al., 2010 : 103) Véritable retour du

hasard refoulé, le « badbeat » consacre finalement celui qui aurait dû perdre. Or le fait de perdre à cause d'un mauvais tirage fait partie de l'apprentissage du joueur qui reconnaît ainsi le caractère imprévisible et arbitraire du hasard. En racontant ses déboires aux autres joueurs, le joueur se présente donc à son avantage puisqu'il prouve de la sorte que sa défaite n'est pas due à son ignorance, mais à la chance de son adversaire.

Selon les joueurs du forum, seule la réussite à long terme permettrait de départager les joueurs selon leur niveau de jeu. Il y aurait d'un côté les « mauvais joueurs » qui peuvent gagner à court terme sur un coup du sort et les « bons joueurs » dont la victoire repose sur l'habileté et la stratégie. Les joueurs s'accordent alors sur le fait que le temps long profitera aux plus méritants. Selon Pastinelli et al. (2010), cette opposition entre « bons » et « mauvais » joueurs, structure non seulement les discours des joueurs du forum mais la communauté de pratique elle-même. doutant de la fiabilité des critères qui permettent aux joueurs d'établir ce partage – la distinction entre le fait de bien jouer et de mal jouer étant bien souvent l'objet de controverse – les auteurs font l'hypothèse qu'il s'agit surtout de fixer les limites d'un « entre-soi » (Pastinelli et al., 2010 : 105).

Si on croit qu'en travaillant très fort, en se disciplinant et en étudiant le jeu sérieusement on peut toujours avec le temps devenir un joueur gagnant et faire de l'argent, c'est évidemment aussi parce qu'on estime que le monde du poker est empli de « poissons », c'est-à-dire de joueurs qui perdent, parce qu'ils sont de « vrais gamblers », qui jouent au poker comme d'autres jouent au Monopoly et qui espèrent avoir la chance de leur côté. Or, si on admet le fait qu'il existe bien une certaine proportion de joueurs qui maîtrisent le jeu mieux que d'autres, et qui effectivement parviennent plus souvent que les autres à gagner et à gagner plus, on peut se demander dans quelle conception du jeu et dans quel rapport, au jeu s'inscrivent les autres, ceux qui perdent. Vu l'ampleur qu'a pris le vedettariat du poker, vu le nombre d'ouvrages grand public consacrés au poker parus ces dernières années, mais aussi de sites, de blogues portant sur la stratégie, il nous semble qu'on peut penser que, au moins dans l'univers du jeu par Internet, les joueurs qui envisagent le poker comme un divertissement et comme un jeu reposant très largement sur le hasard, dans lequel il serait raisonnable de jouer en escomptant avoir la chance de son côté sont plutôt rares, en outre que le « poisson » qui joue au poker comme d'autres jouent à la roulette ou au bingo, c'est évidemment toujours l'Autre. (Pastinelli et al., 2010 : 108)

En désignant ainsi à la vindicte les « poissons » qui leurs serviront de proie, les joueurs se reconnaissent entre eux comme faisant partie d'une même communauté de (bonnes) pratiques, comme « le monde des élus virtuels, de ceux qui pourront gagner, parce qu'ils jouent contre des joueurs qui, eux, n'étudieraient pas les stratégies, n'observeraient pas de règle, ne sauraient pas se discipliner et passeraient leur temps à "tilter". » (Pastinelli et al., 2010 : 107) Le forum se présente alors comme un « espace de reconnaissance » (105) au sein duquel les joueurs peuvent faire valoir leur qualité de « bons joueurs » à qui veut bien l'entendre. La recherche de cet entre soi apparaît d'autant plus nécessaire pour ces joueurs que leur activité n'est pas forcément reconnue dans leur entourage :

Le forum apparaît en outre pour les participants comme un cercle d'initiés, dans lequel on peut se retrouver entre soi, avec des semblables qui partagent sa conception et son rapport au jeu, bien à l'abri des autres (la conjointe, les parents, le patron), ceux qui ne savent pas, ne comprennent pas et qui redoutent qu'un des leurs ne perde au jeu ou ne développe un "problème" de jeu. Dans ce sens, il nous semble que ce genre d'espace en est bien un de socialisation à une norme alternative. (Pastinelli et al., 2010 : 106)

Contrairement à l'analyse « interactionniste » proposée par Dufour et al. (2012) au sujet de la stigmatisation des joueurs de poker par les membres de leur entourage, Pastinelli et al. (2010) se placent clairement du point de vue des joueurs pour comprendre – et non pour juger – ce qui les rassemble face à l'adversité. À travers cette démarche compréhensive, les auteurs constatent que les joueurs luttent contre les stigmates qu'on voudrait leur faire porter. La communauté leur sert alors de refuge contre « les préjugés et les idées préconçues » (verbatim extrait du forum, cité par Pastinelli et al., 2010 : 106) des membres de leur entourage et, plus largement, de la société qui s'inquiètent – à leur place – des risques qu'ils encourent en s'adonnant à leur passion pour le jeu. À l'abri des jugements d'autrui, les joueurs pourraient ainsi développer une forme de socialisation qui leur est propre, en s'appuyant sur les pratiques et les apprentissages du jeu, mais aussi sur les normes qui sont valorisées par la communauté sur internet. Cette forme particulière de la socialisation ne contribuerait pas seulement à l'émergence d'une « sous-culture » (Dufour et al., 2012) qui se définirait uniquement par rapport à une « norme dominante », mais elle produirait une culture à part entière qui se rattacherait à une « norme alternative ». On pourrait d'ailleurs, se demander si cette norme ne devient pas dominante au sein de la communauté des joueurs de poker, ce qui poserait à nouveau frais la question des frontières de ce monde ludique...

### **Conclusion : poser la question des frontières du jeu**

Ainsi, l'article de Pastinelli et al. (2010) à propos de la communauté des joueurs de poker en ligne soulève finalement une question plus générale, celles des frontières du jeu lui-même. Le titre est d'ailleurs explicite à cet égard : « Quand le poker cesse d'être un jeu ». Sous-entendu : les aspirants joueurs professionnels dont il est question ne seraient plus tout à fait des joueurs, ou plutôt leur jeu ne serait plus tout à fait un jeu. En souhaitant devenir professionnels, ils se soumettraient en effet à une « discipline » particulière qui les fait entrer dans un monde nouveau, avec ses propres règles, ses propres normes. Or ces normes ne sont pas celles de la société. Elles ne sont pas conformes à la façon dont on pense le jeu en société. En ce sens, le poker cesserait donc d'être un jeu pour les joueurs de l'enquête. Si nous reconnaissons par ailleurs la pertinence et la nuance du propos, nous pensons que cette conclusion mérite d'être nuancée. En effet, si les joueurs étudiés par Pastinelli et al. (2010) apparaissent comme des aspirants professionnels, ils n'en demeurent pas moins des joueurs amateurs qui, à ce titre, placent le jeu du côté des loisirs. Certes, ils cherchent sans cesse à progresser dans leur pratique, mais n'est-ce pas précisément le propre des « amateurs » – au sens premier du terme – dès lors qu'ils pratiquent leur jeu avec passion ? Quelle que soit la nature de leurs aspirations, ils n'en demeurent pas moins des joueurs. Finalement, on peut se demander si le fait de concevoir la communauté des joueurs de poker en ligne comme un « groupe déviant » ne pose pas problème. En effet, en reconnaissant cette « norme sociale » dont les aspirations des joueurs s'écartent, ne risque-t-on pas de l'essentialiser.

De façon plus générale, on peut se demander si le fait d'aborder la pratique des jeux d'argent sous l'angle de la déviance, ne revient pas à considérer que ces jeux se situeraient hors de la norme, et donc qu'ils poseraient problème à la société. En ce sens, la sociologie de la déviance entretiendrait le même rapport ambivalent à la norme que la psychopathologie entretient avec la maladie. Reconnaisant un continuum entre la norme et la déviance, elle fixerait implicitement une frontière entre les joueurs et les non-joueurs, les premiers cherchant à s'écarter d'une norme que les seconds leur imposent. Il nous semble pourtant que la question du jeu mériterait d'être posée autrement, en commençant par repenser cette norme que les joueurs contribuent à construire et à déconstruire. Dans certains milieux sociaux, dans

certains mondes ou micro-mondes culturels, dans certaines cultures ou « sous-cultures », n'est-ce pas en effet la pratique des jeux d'argent qui devient la norme dominante ? C'est précisément ce dont témoigne l'enquête de Pastinelli et al. (2010) dans la communauté des joueurs de poker en ligne<sup>55</sup>.

---

<sup>55</sup> Parmi les études socio-anthropologiques réalisées sur des communautés de joueurs de poker, nous évoquerons par ailleurs le travail de David Hayano (1982) sur les joueurs professionnels des clubs de la ville de Gardena aux États-Unis. Plus proche de nous, nous aurions également pu évoquer le bel article de Dylan Feys (2002) sur les joueurs de tripots en France dans une grande ville de province, ou plus récemment, la thèse de Jeanne Piedallu (2014) sur les joueurs participant à des parties clandestines dans la région parisienne. Chacune de ces études se réclame plus ou moins directement d'une sociologie de la déviance.





## Chapitre 3 : Mythologies du poker

« Le mythe a un caractère impératif, interpellatoire : parti d'un concept historique, surgi directement de la contingence (...), c'est moi qu'il vient chercher : il est tourné vers moi, je subis sa force intentionnelle, il me somme de recevoir son ambiguïté expansive. » (Barthes, 1957 : 210)

Dans ses *Mythologies*, Roland Barthes (1957) s'interroge sur les contenus de la culture populaire dans la France des années 1950. À ce titre, il se penche sur les passions ordinaires de ses contemporains : le catch, le striptease, l'automobile, la publicité, le tourisme, le bon vin... Selon Barthes, la culture populaire se nourrirait ainsi d'images et de récits qui apparaissent tout à la fois réels et artificiels, dans la mesure où leurs contenus sont construits comme des mythes modernes. Pour analyser ces mythes, Barthes reconnaît qu'il doit d'abord faire abstraction du réel, car sinon il risque d'être lui-même absorbé par les images et les récits qu'il cherche à déconstruire. Analysant par exemple la place du vin dans la culture française, il conçoit qu'il faille résister à la tentation de « goûter » le vin pour comprendre comment le mythe du « bon vin » a pu devenir une réalité dans l'esprit des français : « Le mythologue s'en sort ainsi : il s'occupera de la bonté du vin et non du vin lui-même [...]. » (Barthes, 1957 : 246-247) Si le mythe s'impose comme une « idéologie » (247) dans l'histoire personnelle des individus, le mythologue devra pour sa part l'analyser comme une construction historique en commençant par reconnaître son « caractère impératif »<sup>56</sup>. Chemin faisant, il pourra alors envisager la forme historique du mythe, « qui n'est que relativement motivée » (224), en la distinguant de son contenu, « qui est par nature historique » (224). Autrement dit, il s'agirait d'étudier l'histoire du mythe à travers les récits et les images qu'il contribue à produire. Selon Barthes (1957 : 224), « On peut donc imaginer une étude diachronique des mythes, soit qu'on les soumette à une rétrospection (et c'est alors fonder une mythologie historique), soit qu'on suive certains mythes d'hier jusqu'à leur forme d'aujourd'hui (et c'est alors faire l'histoire prospective). »

Notre propre démarche dans ce chapitre se situerait entre le projet d'une « mythologie historique » et celui d'une « histoire prospective ». Il s'agirait en somme d'imaginer une étude diachronique fondée sur une rétrospection qui viserait à suivre le mythe du poker d'hier jusqu'aujourd'hui. Les textes et les images que nous utiliserons pour l'analyse seront alors conçus, non comme des sources historiques à part entière, mais comme un corpus réflexif participant de la construction d'un récit. Ce récit, c'est celui de l'histoire du poker – sans majuscule – depuis la création du jeu jusqu'au développement du poker en ligne en passant par différentes étapes qui ont historiquement contribué à la « maturation », l'« installation », la « criminalisation », la « légalisation » et l'« industrialisation » du jeu (Daninos, 2010 : 16-17)<sup>57</sup>. Nous suivrons donc ces différentes étapes en imaginant qu'elles participent non

---

<sup>56</sup> Barthes (1957 : 247) compare ainsi le travail du mythologue à celui de l'historien des idées qui « s'occupera de l'idéologie de Pascal, non des pensées elles-mêmes. »

<sup>57</sup> Nous citons ici les différentes étapes historiques qui font, selon Frank Daninos (2010 : 15), « la saga du poker ». Dans un ouvrage intitulé *L'histoire du poker : le dernier avatar du rêve américain*, Daninos (2010 : 15) propose en effet de retracer l'histoire du jeu « depuis ses origines les plus anciennes » jusqu'à son « industrialisation [...] au début des années 2000 ». En considérant que « le boom actuel du poker s'explique par son passé », Daninos n'échappe pas à l'emprise de la mythologie du jeu – peut-être même contribue-t-il à la construire –, même si les qualités de son ouvrage en font une ressource importante dans le cadre d'une analyse historique. Nous ferons également référence à l'ouvrage de Thierry Depaulis (2008) dans la mesure où il contribue à construire, en témoigne son titre, une *Petite histoire du poker*.

seulement de l'histoire du jeu mais aussi de la construction d'une mythologie qui s'imposera *in fine* aux joueurs – ce que notre enquête confirmera par ailleurs. En suivant cette même démarche qui nous a conduit à resituer le jeu – et plus particulièrement le jeu d'argent – dans l'histoire des idées théoriques, nous chercherons ainsi – malgré la difficulté de l'exercice – à resituer le poker dans l'histoire du jeu en partant du principe que cette démarche est nécessaire pour construire notre objet d'étude.

## 1. De la maturation à l'expansion du jeu

Dans un ouvrage consacré à l'histoire des jeux sportifs dans la civilisation occidentale, Norbert Elias commence par formuler cette simple question : « Comment ces sports sont-ils nés ? » (Elias & Dunning, 1994 : 212). Loin de se satisfaire de la réponse des historiens qui présentent la naissance des sports comme le fait d'un petit nombre d'individus isolés, Elias se tourne plus largement vers l'étude du processus au cours duquel « certains pays ont vu leurs activités de loisir [...] acquérir les caractéristiques structurelles des "sports". » (206) Comme en Angleterre où le modèle s'est imposé à partir de la seconde moitié du XVIIIe siècle, Elias observe alors cette évolution qui a conduit la plupart des jeux traditionnels, dont la violence physique est parfois mortelle – comme la boxe – à prendre la forme réglementée d'une compétition sportive où la violence est maîtrisée. Selon lui, ce processus de « sportification » (206) résulte à la fois d'une « réglementation » (206) de la structure du jeu et d'un « effort d'autodiscipline » (206) de la part des joueurs. En somme, il se manifeste comme « une avancée du processus de civilisation » (206) dont le modèle anglais se diffuse à travers le monde tout au long des XIXe et XXe siècles. Si la thèse d'Elias s'applique essentiellement à l'évolution des jeux sportifs, nous verrons à travers ce chapitre que l'histoire du poker participe d'un processus analogue à celui qui a entraîné l'avènement du sport moderne. En effet, la pratique de ce jeu d'argent auquel on associe traditionnellement une image sulfureuse, pour ne pas dire violente, semble avoir pris la forme d'une compétition réglementée et disciplinée où la violence n'est plus que symbolique. Chemin faisant, le poker aurait ainsi atteint un « stade de maturité » (Elias & Dunning, 1994 : 214), pour reprendre les termes du sociologue, qui lui permet de revendiquer à son tour, certaines caractéristiques structurelles des « sports ». Avant de décrire le processus qui a entraîné l'avènement du poker moderne, il convient donc de commencer par formuler la question suivante : comment ce jeu est-il né ?

Confronté à cette délicate question de l'origine des jeux, Pierre Parlebas (2003 : 5) note la tendance des historiens à considérer que « [Les jeux d'aujourd'hui] seraient l'aboutissement d'une lignée issue d'un jeu-souche »<sup>58</sup>. Chaque jeu serait ainsi l'héritier d'une famille d'ancêtres prestigieux dont il faudrait rechercher les racines au fondement des civilisations les plus anciennes de l'humanité. Selon Parlebas (2003 : 5), si cette quête des origines permet d'asseoir la légitimité d'une pratique ludique, elle conduit bien souvent à une impasse quand elle ne repose pas sur « des similitudes supposées de vocabulaire, des rapprochements de contenu douteux et des filiations bien incertaines ». En effet, l'étude historique achoppe à trouver des liens de parenté entre les jeux qui ne soient pas simplement des « airs de famille » – pour parler comme Wittgenstein. S'intéressant plus particulièrement à l'évolution des jeux sportifs, Norbert Elias avait déjà souligné cette tendance de l'historiographie « à retenir comme pertinentes toutes les informations sur des jeux du passé présentant une quelconque ressemblance avec la forme actuelle » (Elias & Dunning, 1994 : 208). L'écueil consiste alors à interpréter cette ressemblance comme une relation de parenté, dès lors même que la filiation reste à prouver.

---

<sup>58</sup> Cette tendance historiographique n'est d'ailleurs pas sans lien avec la critique d'Elias à l'encontre des historiens des sports. Selon lui, c'est précisément parce que les historiens pensent l'histoire des jeux comme le fait d'un petit nombre d'individus isolés qu'ils la raccrochent par ailleurs à une généalogie des structures ludiques. Pour sa part, Elias envisage l'histoire des jeux sportifs comme un « processus au cours duquel des structures spécifiques de relations et d'activités de groupe ont évolué pendant des générations, sous l'effet d'actions et d'objectifs individuels conjugués, sans qu'aucun des participants, en tant qu'individu ou en tant que groupe, n'ait voulu ni prévu ce qui résulterait bien plus tard de ses actions. » (Parlebas, 2003 : 212)

## 1.1. Une généalogie incertaine

À cet égard, l'histoire du poker ne fait pas exception à l'histoire des jeux, tant le célèbre jeu de cartes est régulièrement associé à une généalogie incertaine. Si les historiens s'accordent sur les origines américaines du poker, la plupart des ouvrages consacrés à l'histoire du poker – qu'il s'agisse d'ouvrages réalisés par des historiens de profession ou des auteurs faisant œuvre d'historien – lui découvrent des racines plus profondes sur d'autres continents. Certains auteurs voient par exemple dans un jeu de dominos chinois du Xe siècle nommé *tsin kau* le plus lointain ancêtre du poker (Garraud, 1984 ; Collectif, 1995). Nombreux sont les ouvrages qui se réfèrent également à un jeu de cartes du XVIIe siècle nommé *l'âs nas* (Lhôte, 1986 ; Garraud, 1984 ; Collectif 1995 ; Freha, Keller, 1995 ; Sippets, 2007 ; Caudal, Ly, Vincent, 2007 ; Carlisle, 2009). Dans sa *Petite histoire du poker*, Thierry Depaulis (2008) reprend ainsi la théorie développée par Robert Foster au début du XXe siècle, qui voit dans ce jeu venu de Perse un air de parenté avec le poker.

Dans ce jeu persan, nous avons toutes les caractéristiques qui se présenteraient naturellement elles-mêmes dans tout parent de la famille du poker : le jeu de vingt cartes, cinq cartes à chacun ; la reconnaissance de paires simples et de combinaisons doubles, comme le full et deux paires ; et l'absence de tirage pour améliorer la main initiale. Les modalités de mises étaient exactement semblables à celles du poker primitif, et le bluff était très fréquent. (Foster, 1904, cité par Depaulis, 2008 : 70)

Il est vrai que le principe du jeu n'est pas sans rappeler celui du poker, ce qui incite Foster et ses lecteurs à spéculer sur une filiation éventuelle. Certains affirment par exemple que des marins perses auraient transporté *l'âs nas* en Amérique avant qu'il ne soit redécouvert un siècle plus tard par les pionniers français de la Nouvelle-Orléans (Caudal et al., 2007). Pour d'autres, ce « jeu-souche » aurait inspiré plusieurs jeux de cartes européens dont le poker serait à son tour l'héritier (Sippets, 2007). Critiquant largement la théorie de Foster et les interprétations qui en sont faites, Frank Daninos (2010) resitue plus largement l'histoire du poker dans l'histoire des jeux de cartes. Sa thèse s'inscrit pour sa part dans le cadre d'une approche diffusionniste des cartes à jouer.

Avant d'en broser les grands traits, et puisque tant d'hypothèses farfelues ont été formulées sur les origines du poker, rappelons, à toutes fins utiles, que ce jeu de cartes n'a pas pu naître avant même l'apparition des cartes à jouer. Cette nouvelle forme de jeu révolutionnaire aurait d'abord émergé en Chine, avant de se diffuser en Europe. [...] Des voyageurs chinois auraient introduit les cartes à jouer en Perse à la fin du XIIIe siècle, en même temps que le papier et la monnaie. Les Perses s'en inspirèrent pour inventer leurs propres jeux de cartes, qui circulèrent ensuite dans le monde islamique – de la Syrie jusque dans l'Égypte de la dynastie Mamelouk. De leurs voyages en Égypte, des marchands vénitiens ont ainsi rapporté, vers le milieu du XIVe siècle, les premiers jeux de cartes sur le continent européen. (Daninos, 2010 : 35-36)

Le poker apparaîtrait comme le fruit de cette histoire des jeux de cartes, rappelant à l'occasion qu'un tel jeu n'a pas pu être inventé avant les cartes à jouer. Parmi les premiers jeux de cartes européens pouvant faire partie de la lignée du poker, Daninos (2010) retient notamment la *trappola* en Italie, le *brag* en Grande-Bretagne, le *poch* en Allemagne ou encore le *glic* en France. Tous ont la particularité de permettre aux joueurs de miser de l'argent sur différentes combinaisons de cartes. Dans le même registre, Thierry Depaulis (2008 : 14) présente le jeu

de la *prime* comme « un précurseur du poker ». Présent dans plusieurs pays d'Europe, ce jeu de cartes aurait connu une très large diffusion aux XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles. Comme le poker, la prime se présente comme « un jeu de relance – ou de pari – sur la force d'une combinaison » (16). Autrement dit, il s'agit pour le joueur de miser sur la valeur des cartes qu'il a en main. Selon Daninos (2010) qui reprend à son tour l'exemple de la prime – dans sa version italienne, nommée *pimiera* –, la configuration particulière de ce jeu de relance est à l'origine de la manœuvre du bluff.

Le bluff était donc possible. Il était présent dans la *primiera*, mais aussi dans la majorité des jeux de relance inventés par la suite, à l'instar du poker. Le principe d'une relance, d'une enchère, implique en effet la possibilité de surenchérir. L'enchérisseur peut donc gagner en paraissant plus fort ou plus menaçant qu'il ne l'est en réalité. Dans les jeux de relance, la victoire est claire et la stratégie assez simple : instaurer un rapport de force puis prendre le dessus, d'une manière ou d'une autre. C'est leur dimension psychologique et la possibilité de bluffer qui font tout l'intérêt de ce type de jeu. (Daninos, 2010 : 37)

Par ailleurs, deux anciens jeux de cartes sont souvent associés à l'héritage européen du poker : le *poch* allemand, évoqué plus haut, qui se déroulait en plusieurs phases d'enchères dont la dernière laissait place au bluff, et le poque français, un jeu de relance dérivé du *poch* qui permettait également aux joueurs de bluffer. Au-delà de la composante du bluff, c'est bien sûr l'appellation de ces jeux européens qui les rapproche du poker. Il n'en fallait pas plus pour que celui-là même qui avait découvert l'ancêtre persan du jeu de cartes – Robert Foster (1904) – considère cette fois-ci le poque comme à l'origine du mot « poker »<sup>59</sup>. De là à considérer que ce jeu français serait le plus proche parent du poker, il n'y a plus qu'un pas que d'aucuns n'hésitent pas à franchir. Certains ouvrages de notre corpus avancent ainsi que le poque aurait été introduit en Amérique par les colons français lorsqu'ils débarquèrent en Louisiane au XVIII<sup>e</sup> siècle et qu'il aurait ainsi inspiré les premiers joueurs de poker (Masson, 2006 ; Carlisle, 2009). Si Thierry Depaulis (2008 : 80) reconnaît que cette hypothèse offre « une piste séduisante pour expliquer l'origine du poker », il s'interroge sur la diffusion de la pratique du poque aux États-Unis : « Le poque fut-il si populaire que des Français partis pour la Nouvelle-Orléans l'y auraient introduit ? » (80). Depaulis semble en douter. Rien ne prouve, selon lui, l'existence d'un lien de parenté entre le poque et le poker. Partageant les doutes de Depaulis, Daninos ajoute que « rien ne prouve, par conséquent, que le poker ait des origines européennes ou persanes » (Daninos, 2010 : 32).

Si la genèse du poker s'inscrit bien dans l'histoire des jeux – celle des jeux de cartes en particulier –, il faut cependant se garder de vouloir à tout prix trouver l'ancêtre dont il serait l'héritier. Certes, il est possible que chacun des jeux s'inscrivant dans la lignée des jeux de relance, ait apporté sa pierre à l'édifice du jeu, encore faut-il considérer que les fondations de cet édifice ne sont pas uniquement construites sur les ruines des jeux anciens. Pour sortir de cette impasse qui consiste à réduire l'histoire des jeux à une « filiation ludique » (Parlebas, 2003 : 6), il convient de considérer plus largement le processus socio-culturel à l'origine de l'apparition d'un jeu. En effet, si l'histoire d'un jeu s'enracine dans le patrimoine des jeux traditionnels qui lui servent d'héritage, il ne faut pas oublier que cette « culture ludique [...] est aussi l'objet d'une production externe » (Brougère, 2005 : 107). En ce sens, le jeu n'est pas seulement le fruit d'une lignée de jeux anciens, elle est aussi le produit de la société qui l'a vu naître et de la communauté des joueurs qui lui ont donné naissance.

---

<sup>59</sup> D'autres interprétations plus vraisemblables soulignent que le verbe anglais « to poke » signifie « pousser » ou « attiser », ce qui renverrait directement à la manœuvre du bluff au poker (Daninos, 2010).

## 1.2. La naissance du poker

Si les joueurs de poker se sont sans doute inspirés d'autres jeux pour inventer le leur – ce qui justifierait une approche généalogique –, on peut imaginer que l'histoire du jeu commence le jour où des joueurs le pratiquent pour la première fois. Pourtant, l'invention d'un jeu de cartes est rarement le fait d'un joueur ou d'un ensemble de joueurs en particulier. Comme l'affirme Daninos dans son *Histoire du poker*, « elle se produit plutôt au sein d'un groupe de joueurs soumis aux mêmes influences, aux mêmes habitudes de jeu, qui s'adonnent à leur passe-temps, leur passion ou leur métier, dans une ville ou une région plus ou moins bien déterminée » (Daninos, 2010 : 17). D'après lui, il faudrait remonter au début du XIX<sup>e</sup> siècle pour trouver les premières traces de la pratique du poker. Les principaux témoins de l'émergence de ce jeu de cartes sont des joueurs professionnels qui exercent leur métier dans la région de La Nouvelle-Orléans, au sud des États-Unis. Chassés des villes par les populations locales qui leur reprochent des pratiques immorales (jeu d'argent, tricherie, corruption), ils sont plusieurs milliers à se réfugier sur des bateaux à vapeur qui naviguent jour et nuit sur le fleuve du Mississippi. Transportant aussi bien des marchands d'esclaves et des propriétaires terriens que des travailleurs à la recherche d'un emploi quotidien, les *steamboats* du Mississippi deviennent peu à peu des « casinos flottants » où se pratiquent la plupart des jeux de cartes à la mode : le *faro*, le *whist*, le *brag* et bientôt le poker. En exploitant ces jeux d'argent pour gagner leur vie au détriment des voyageurs les plus riches comme les plus pauvres, les joueurs professionnels présents à bord des *steamboats* auraient largement contribué à inventer le poker – du moins c'est l'histoire que l'on raconte – avant qu'il ne se diffuse sur l'ensemble du territoire américain.

Le tout premier texte faisant référence à un jeu de cartes nommé poker n'est pourtant pas l'œuvre d'un joueur, mais d'un militaire engagé dans les campagnes du 1<sup>er</sup> régiment américain de dragons. À travers le recueil de ses mémoires paru en 1836 sous le titre *Dragoon Campaigns to the Rocky Mountains*, ce soldat anonyme – un certain James Hildreth, selon l'éditeur – raconte notamment le voyage qu'il fait à bord d'un bateau à vapeur remontant le Mississippi pour rejoindre une caserne au sud de Saint-Louis, dans le Missouri. Cette caserne semble accueillir des parties de cartes endiablées. Ainsi, au détour du récit, le dragon rapporte qu'un joueur du camp aurait « perdu plusieurs centaines de dollars au poker » (Hildreth, 1836, traduit par Daninos, 2010 : 18), avant de préciser en note de bas de page que ce jeu de cartes est déjà bien « implanté dans le sud et l'ouest des États-Unis » (*idem*). Cette première mention du poker montre que le jeu est pratiqué dès les années 1830 sur les rives du Mississippi. Quant à l'indication donnée par l'auteur sur son implantation géographique, elle renvoie précisément à cette frontière naturelle des États-Unis que constituent le fleuve et ses affluents avant la progressive conquête de l'ouest américain.

Deux autres ouvrages publiés plus tardivement, suggèrent que le poker aurait été pratiqué dès 1820-1830 dans une zone allant de Saint-Louis à La Nouvelle-Orléans, dans la basse vallée du Mississippi. Le plus ancien est écrit par Jonathan H. Green (1843) et s'intitule *An exposure of the arts miseries of gambling*. Joueur professionnel et tricheur repent, Green fait de ce livre un exposé moraliste contre les méfaits du jeu d'argent. Il consacre alors plusieurs chapitres à la pratique du poker à travers le récit des parties auxquelles il participe en 1835, à bord d'un bateau à vapeur (*steamboat*) reliant Saint-Louis à La Nouvelle-Orléans. Le passage

qui suit est la première description de ce jeu de relance à vingt cartes que Green compare au *brag* anglais, un autre jeu de cartes pratiqué à l'époque.

Ce jeu semble être une variante du brag, car il lui ressemble en plusieurs points, comme faire des paires, passer et prendre la main, miser plusieurs fois sur la force d'une même main et demander à voir. On y joue habituellement avec vingt cartes, à savoir, as, roi, dame, valet et dix dans chaque couleur [...]. On y joue à deux, trois ou quatre, chacun avec cinq cartes ; il n'y a pas d'atout. [...] Ce jeu est extrêmement destructeur – peut-être plus que tout autre jeu de cartes rapide aujourd'hui en usage ; et il est (?) fréquent que des milliers de dollars changent de mains en quelques minutes. Il n'y a pas de limite aux enchères ; et il n'est pas rare qu'un coup, qui prend de deux à cinq minutes pour se jouer, commence aussi bas qu'un quart de dollar et monte à plusieurs milliers en quelques minutes ; la personne qui détient la meilleure enchère gagne. Mais il n'en va pas toujours ainsi ; car celui qui a le plus d'argent enchérira souvent si haut avec une main pauvre qu'il forcera son adversaire à abandonner et gagnera ; l'adversaire, en effet, craignant que sa main soit vraiment supérieure à la sienne, plutôt que de risquer plus, préférera jeter ses cartes et perdre ce qu'il a déjà misé. (Green, 1843, traduit par Depaulis, 2008 : 24-25)

Si la description de Green renvoie à une forme archaïque du poker, on voit combien le principe du jeu est fondé, dès l'origine, sur une logique d'enchères illimitées. Ce système de relance, qui permet au joueur ayant la meilleure combinaison de cartes en main de remporter beaucoup d'argent en très peu de temps, se trouve alors contrarié par la possibilité pour son adversaire de le forcer malgré tout à abandonner le coup. La manœuvre du bluff est ici présentée comme une sorte de détournement du principe du jeu. Notons d'ailleurs que cette association entre la logique d'une relance illimitée sur la valeur des cartes et celle d'un bluff sur la relance justifie la critique de l'auteur, à l'égard du poker. Si ce jeu d'argent est « extrêmement destructeur », c'est précisément parce que le joueur qui a la meilleure main peut perdre « plusieurs milliers en quelques minutes ». Ancien joueur professionnel, Green est bien placé pour connaître les dangers du poker puisqu'il les a lui-même exploités pour arnaquer les passagers des bateaux à vapeur du Mississippi. Témoin privilégié d'un temps où la triche était monnaie courante, c'est donc en connaissance de cause qu'il est le premier à dénoncer les méfaits du poker à vingt cartes.

Un autre ouvrage paru en 1844 fait référence à la pratique de ce « poker primitif ». Il s'agit de l'autobiographie de Joe Cowell, comédien anglais vivant et voyageant aux États-Unis depuis le début des années 1820. Dans ses mémoires intitulées *Thirty years passed among the players in England and America*, il raconte notamment ses voyages et ses rencontres à bord des *steamboats* du Mississippi. Fasciné par le comportement des joueurs de cartes, il observe avec attention la naissance et l'expansion du poker, dont il expose à son tour la hiérarchie des combinaisons et le déroulement des enchères.

Les as ont la plus forte valeur ; ensuite viennent les rois, les dames, les valets et les dix ; les petites cartes ne sont pas utilisées ; les cartes que j'ai nommées sont toujours distribuées, et soigneusement cachées ; les vieux joueurs les tiennent en pile dans leurs mains, et les regardent comme s'ils n'avaient pas confiance dans ce qu'ils voient. Un carré d'as, plus une autre carte, ne peut être battu. Un carré de roi avec un as ne peut non plus être battu car personne ne peut alors avoir quatre as ; les carrés de dames, de valets ou de dix, avec un as, sont tous en dessous des rois. Mais avoir ces cartes arrivent rarement quand elles sont l'objet d'une donne honnête ; trois as par exemple, ou trois rois, avec deux autres cartes quelconques, ou quatre dames, quatre

valets ou quatre dix, forment un "full", et avec un as en plus, même s'ils ne sont pas invincibles, sont considérés comme de très bonnes mains que l'on peut pousser [*very good bragging hands*]. (Cowell, 1844, traduit par Depaulis, 2008 : 24-25)

Au-delà de l'exposé détaillé des règles du jeu, on appréciera les commentaires de l'auteur qui viennent donner de la densité à la description, en particulier lorsqu'il s'agit d'évoquer la façon dont les joueurs expérimentés tiennent leurs cartes en main et l'atmosphère de suspicion qui se dégage de leur attitude. L'allusion à la triche est à peine voilée, par exemple quand Cowell précise que le tirage d'un carré est rare, à condition que la donne soit « honnête ». En effet, dans cette version originelle du jeu, il existe cinq combinaisons plus ou moins rares : la paire, composée de deux cartes identiques ; la double-paires, deux fois deux cartes identiques ; le brelan, trois cartes identiques ; le full, composé d'un brelan et d'une paire ; et le fameux carré décrit par l'auteur. La description des règles du poker laisse alors la place à une anecdote qui illustre son propos. Si le texte de Green est antérieur à celui de Cowell, le passage suivant restitue le récit de la plus ancienne partie de poker parvenue à notre connaissance, puisqu'elle se déroule lors un voyage effectué en 1829 entre Louisville et La Nouvelle-Orléans.

Je pris une chaise et je m'assis derrière les joueurs de poker, qui, pressés par un *gentleman* arborant une broche en diamant, reprenaient l'un après l'autre leurs sièges. C'était à son tour de distribuer les cartes. Lorsqu'il termina de le faire, il ne souleva pas immédiatement les siennes mais observa la contenance et le comportement des autres joueurs. Celui qui se trouvait à sa gauche avait misé dix dollars. Un jeune avocat, le fils du maire de Pittsburgh, qui ne pouvait imaginer à quel point la passion du jeu dévorait son enfant [...], misa dix dollars de plus. À ce moment, fort heureusement pour lui, il n'avait pas encore conscience de la valeur réelle de sa main. Il ne fut donc pas trahi par la certitude de gagner, comme cela se produit souvent avec les joueurs inexpérimentés.

Mon ami "le poulet" [ainsi dénommé car il adorait les combats de coqs] paya ces dix dollars et en ajouta cinq cents de plus. "Je suis curieux de voir cela !" clama le joueur suivant en saisissant ses cartes comme s'il était sûr de gagner et dont les doigts n'arrêtaient pas de trembler. Il marqua toutefois une pause pour afficher de la déception et dire "Je passe" en jetant ses cartes. Mais l'homme qui se trouvait à sa gauche misa "ces cinq-cents dollars et mille supplémentaires !"

Le jeune avocat avait alors eu le temps de réaliser que ses quatre rois accompagnés d'un as ne pouvaient être battus. Il songea tout de même à cette possibilité, en regardant tour à tour, l'argent qui se trouvait sur la table et les cartes qu'il tenait dans ses mains. Affichant un rictus, il sortit et posa son portefeuille pour signifier qu'il payait la dernière relance. L'un des deux autres joueurs avait quatre dames avec un as ; et l'autre, quatre valets avec un as. "Avez-vous déjà vu un coup pareil !" badina ce dernier, qui, tout en gardant un certain sens de l'humour, poussa l'énorme magot en direction de l'avocat. (Cowell, 1844, traduit par Daninos, 2010 : 22-23)

On peut se demander quelle est la part de fiction dans ce récit. À moins qu'il s'agisse tout simplement d'une scène imaginaire ayant pour but d'illustrer ce qu'était le poker à l'origine. Toujours est-il que Cowell laisse planer un doute sur l'honnêteté du donneur – étant donné l'improbabilité de la donne. En effet, l'allusion à la triche citée plus haut reste à l'esprit du lecteur, même si le fait que le gagnant – en la personne de l'avocat – soit un joueur inexpérimenté nous conduit plutôt, à penser que ce dernier aurait bénéficié de la chance du débutant. L'anecdote prend ainsi la forme d'une description relativement dense qui confère au moindre tremblement ou rictus un sens nouveau. Ainsi les gestes et les attitudes du jeune avocat sont décrits sous l'angle de l'inexpérience et de l'inconscience, alors même que son comportement débouche sur un résultat victorieux. À travers le récit de cette victoire improbable, c'est toute la complexité du poker qui se donne à voir, celle d'un jeu où ce n'est



pas toujours le plus expérimenté qui gagne. Quelle que soit la dose de fiction injectée par Cowell dans le récit de cette anecdote, il s'agit bien là d'un récit de pratique qui, au-delà de l'exposition des règles du jeu, laisse imaginer l'attitude des joueurs.

### 1.3. Les premières évolutions du jeu

Un an après la parution du livre de Cowell, le supplément d'un petit recueil de jeux nommé *Hoyle's Games* divulgue pour la première fois les règles du poker (Anners, 1845). Deux variantes du jeu sont ainsi présentées de façon plus ou moins exhaustive : le « *Twenty Deck Poker* » qui se joue à vingt cartes et le « *Poker, or Bluff* » qui se pratique quant à lui avec un paquet complet de cinquante-deux cartes. Ce dernier reprend les mêmes combinaisons que la version originale à vingt cartes – paire, double-paires, brellan, *full* et carré –, fonctionne selon la même logique d'enchères illimitées et ne comporte aucun tirage. Le principal intérêt de cette nouvelle variante est de permettre à des joueurs supplémentaires de s'asseoir à la table de jeu. En effet, si quatre joueurs seulement peuvent jouer au *twenty deck poker*, il devient possible d'accueillir jusqu'à dix joueurs lors d'une partie de poker avec cinquante-deux cartes. Par ailleurs, l'augmentation du nombre de cartes et de joueurs contribue sans doute à développer la part de bluff existant dans la pratique du jeu. Utilisé comme un synonyme du poker, le mot « Bluff » participe désormais de l'identité même du jeu.

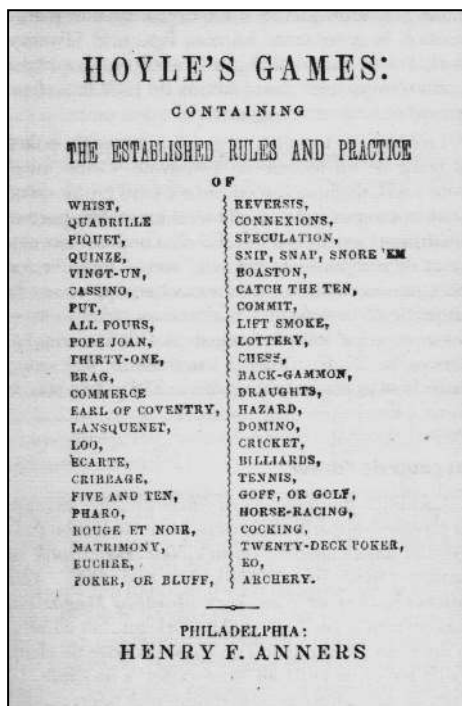


Illustration n°1 : Sommaire du livre *Hoyle's Games* (Anners, 1845)

Réimprimé à plusieurs reprises sans le moindre changement, le recueil de 1845 signe en quelque sorte l'acte de naissance du poker moderne, et annonce dans le même temps la disparition progressive du poker à vingt cartes – dont la présentation des règles n'occupe que quelques lignes dans l'ouvrage. Plusieurs innovations majeures accompagnent cette évolution, comme le confirme Daninos (2010) dans son ouvrage. Au début des années 1840, une nouvelle combinaison de cartes fait son apparition dans la hiérarchie : la couleur ou *flush*, composé de quatre cartes de la même couleur (pique, cœur, carreau, trèfle). Puis c'est au tour

de la *quinte* de faire son entrée en jeu sous la forme d'une combinaison de cinq cartes qui se suivent. Il faudra encore attendre des dizaines d'années pour que la *quinte flush* – cinq cartes de la même couleur qui se suivent – détrône le carré dans la hiérarchie des combinaisons de cartes du poker – paire, double-paires, brelan, quinte, full, carré et quinte flush.

Parmi les évolutions significatives de ce milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, il faut également noter la création de nouvelles règles qui modifient la logique d'enchères du jeu. C'est le cas de la création des « blindes » au début des années 1850. Ce système de mises obligatoires – le mot « *blind* » signifie « aveugle » en anglais – permet alors de forcer les joueurs à engager de l'argent dans le coup quelles que soient les cartes à leur disposition. Dans le même temps, une autre règle importante va peu à peu changer la logique interne de ce jeu de relance. Pour éviter que les joueurs promettent de l'argent qu'ils n'ont pas en poche et que certaines parties dégénèrent, le jeu doit dorénavant se dérouler avec l'argent sur la table (*table stakes*). La totalité de l'argent mis en jeu (*all in*) par un joueur peut ainsi être engagé sur un même coup, mais ce dernier n'a plus la possibilité de remettre de l'argent en jeu avant la fin de la partie. Cette règle introduit donc une limite à l'enchère, ou plutôt elle inscrit un système d'enchères illimitées dans un cadre limité.

Une dernière invention va radicalement transformer la logique du jeu dans son ensemble, l'introduction d'un tirage de cartes supplémentaires. L'utilisation du paquet de cinquante-deux cartes offre en effet la possibilité aux joueurs de récupérer des cartes dans le talon – ce que le poker à vingt cartes rend impossible puisque toutes les cartes sont distribuées. Après un premier tour d'enchères, les joueurs peuvent alors se défausser de plusieurs cartes pour tenter d'améliorer leur jeu en tirant de nouvelles à la place. S'en suit un second tour d'enchères qui donne lieu ou non à l'abattage des cartes – i. e. « *showdown* ». Le changement est tel qu'on a donné à cette variante du jeu recensé pour la première fois en 1850 le nom de « *Draw poker* » – i. e. « poker à tirage ». Une dizaine d'années plus tard, une autre variante du jeu nommé « *Stud-horse poker* » ou « *stud* » décline ce principe des tours d'enchères en transformant radicalement la logique de distribution des cartes. Il s'agit en effet de distribuer une seule carte cachée à chaque joueur, puis successivement quatre cartes découvertes et donc visibles pour l'ensemble des joueurs. Chemin faisant, non seulement la manœuvre du bluff devient plus subtile puisqu'une partie des cartes du joueur est connue de tous, mais la multiplication des tours d'enchères donne à l'ensemble un caractère excitant propice à la surenchère. Cela explique sans doute pourquoi la variante du stud poker aura autant de succès dans les années 1860-1870 avant d'être interdite en 1885 puis en 1911 dans l'État de Californie.

Nous verrons par ailleurs comment ces vagues successives de prohibition vont contribuer à l'émergence de nouvelles variantes, mais contentons-nous pour l'instant de souligner qu'en permettant au joueur de changer les cartes qui ne lui conviennent pas – ou de voir une partie des cartes de ses adversaires –, le draw et le stud contribuent à atténuer la dimension aléatoire de la distribution des cartes pour renforcer la dimension combinatoire du jeu, celle du calcul des probabilités. On voit alors apparaître des ouvrages entièrement consacrés au poker qui défendent une approche scientifique du jeu fondée notamment sur le calcul des probabilités (Schlenck, 1872 ; Blackbridge, 1875 ; Winterblossom, 1875 ; Reynolds, 1901). Selon Thierry Depaulis (2008 : 33), ces ouvrages témoignent d'une certaine volonté de « codifier » et de « standardiser » la pratique du jeu. Alors qu'il devient la cible des moralistes, tout se passe comme si le poker cherche à se recentrer sur lui-même, à définir ses propres règles du jeu.

#### 1.4. L'expansion du jeu aux États-Unis

Dans leur ouvrage de sociologie du sport, Norbert Elias et Eric Dunning (1994 : 68) expliquent que l'histoire d'un jeu – ici le football – traverse parfois « une période de croissance et d'ajustement » avant d'arriver « à maturité ». Après une longue période de maturation qui aura duré jusque dans les années 1860, le poker entre ainsi dans une nouvelle ère avant de s'installer définitivement dans la culture ludique américaine. Comme souvent dans l'histoire des jeux de cartes – et plus largement, dans l'histoire des jeux –, la guerre se révèle un puissant vecteur de diffusion. En dépit de la gravité des actes commis sur le front et des pertes humaines engendrées par la guerre, il faut reconnaître qu'« elle est à la fois le domaine de "l'activité de jeu" et du goût du jeu, avec ses risques exaltants » (Bouthoul, 1861 : 16). La guerre de Sécession engagée en 1861 en Amérique entre les États du nord et les États du sud ne fait pas exception, bien au contraire : « L'armée était ainsi considérée comme une sorte d'espace de liberté, où les soldats pouvaient s'adonner à leur passion pour le jeu » (Daninos, 2010 : 71), et en particulier pour le poker. Après l'âge d'or du poker sur les rives du Mississippi, la guerre civile va en effet largement contribuer à son expansion sur l'ensemble du territoire américain. Facile à transporter, le paquet de cinquante-deux cartes à jouer va se répandre comme une traînée de poudre entre les rangs jusqu'à traverser la frontière entre le nord et le sud.

Introduit par les soldats confédérés qui le pratiquent déjà depuis quelques années dans les régions du sud, le poker est rapidement remarqué par leurs ennemis du Nord qui l'adopteront à leur tour. Ce phénomène de diffusion s'explique notamment par les échanges existant entre les soldats des deux camps sur le front : « les soldats de l'armée de l'Union rattrapèrent vite leur retard, par un effet de mode et de mimétisme, et parce que des combattants des deux armées se retrouvaient parfois, à la nuit tombée, près de la ligne de front, pour partager des bouteilles d'alcool et disputer ensemble des... parties de poker ! » (Daninos, 2010 : 74). Le phénomène prend de telles proportions que certains hauts gradés chercheront à l'endiguer, mais sans succès. Malgré l'interdiction, la ferveur des soldats pour le jeu et pour le poker en particulier va encourager les fabricants de cartes à jouer à augmenter la production en créant des jeux de cartes aux couleurs des deux camps et aux effigies de leurs généraux les plus réputés. Un soldat précise même dans son journal que sur les dix hommes qui composent son unité, neuf jouent aux cartes pour de l'argent, rapporte un historien américain (Schwartz, 2006). Et quand ils ne jouent pas pour de l'argent, ils peuvent toujours parier les objets qu'ils ont en leur possession (montres, gourmettes, couteaux, tabac, nourriture, etc.).

Lorsque la guerre civile s'achève en 1865 par la victoire de l'Union du Nord, les soldats de deux camps regagnent leur foyer avec dans leur poche un jeu de cartes. Les soldats du sud continuent à pratiquer le poker de leurs aînés ; quant aux soldats du nord, ils contribuent à diffuser ce nouveau jeu de cartes qu'ils ont appris de leurs ennemis. Grâce à la contribution des anciens combattants, le poker est désormais populaire du nord au sud du territoire américain : « Une majorité d'Américains se familiarisèrent ainsi avec leur futur passe-temps national. » (Daninos, 2010 : 75) À en croire certains ouvrages, le jeu d'argent des professionnels et des soldats serait même devenu ce « jeu familial » que l'on pratique « pour des lentilles, des fèves ou des haricots » (Caudal et al., 2007 : 35). Toujours est-il que le poker n'est plus seulement présent dans les tripots ou sur les champs de bataille, il investit aussi l'espace domestique des foyers américains.

Cette période de familiarisation et de diffusion du jeu coïncide avec la reconstruction des États-Unis en tant que Nation et son expansion dans les territoires de l'Ouest. Après avoir conquis le nord du pays, le poker se diffuse en effet à l'ouest alors que des vétérans de la guerre entreprennent de faire fortune dans les mines d'or de Californie. La ruée vers l'or va alors largement contribuer à la conquête de l'ouest par le poker. Si le poker n'est pas encore le jeu de cartes favori des californiens – qui lui préfèrent le *faro* ou le *brag* –, il finit par s'imposer à partir des années 1870 avec l'arrivée de nouveaux joueurs : « L'implantation du poker fut également favorisée par l'arrivée d'anciens soldats sudistes et par la transhumance des joueurs professionnels venus de Louisiane, en quête de nouvelles proies. » (Daninos, 2010 : 87) Leurs proies, ils vont alors les trouver dans les maisons de jeux et autres *saloons* qui se développent en même temps que les villes de Californie (San Francisco, Sacramento, Stockton). Les fameux *western saloons* accueillent ainsi les mineurs qui cherchent à se divertir tout en marchandant leurs pépites, mais aussi des voyageurs solitaires en quête de sociabilité, des ouvriers de la ligne de chemin de fer qui se construit dans la région, des trappeurs et autres chasseurs de bisons, et bien sûr, des cow-boys venus pour trouver du travail et boire quelques verres de whisky autour d'une table de jeu.



Illustration n°2 : "Poker at the Egan Saloon", Burns, Oregon, 1882. Une photographie restaurée par Kathy Weiser-Alexander.

Cette période mythique de la conquête de l'ouest est certainement l'une des plus fastes du jeu, celle où s'est construite sa légende. En effet, l'imagerie du poker est intimement associée à l'histoire et aux mythes du *Far West*. L'un de ces mythes, sans doute le plus célèbre, est celui de James Butler Hickok *alias* Wild Bill, un ancien combattant de l'Union devenu shérif dans le Kansas, avant de prendre la route vers l'ouest, pour rejoindre les mines de Deadwood au nord de la Frontière. Rapportée par Daninos (2010 : 89), la légende veut notamment que Wild Bill affronte un certain McDonald lors d'une partie de poker durant laquelle la réputation de tricheur de ce dernier l'aurait rattrapée :

À un moment de la partie, Hickok fit une grosse relance, mais son adversaire renchérit dessus. "J'ai un brelan de valets, annonça McDonald.

– J'ai un full aux six par les as, répondit Hickok.

– Le full au six par les as gagne... dit McDonald en retournant les cartes que Hickok avait posé sur la table. Mais je ne vois que deux as et un six...

– Voilà un six ! dit-il en dégainant son revolver de la Navy. Et un autre six, en sortant cette fois son couteau Bowie.

– La main est bonne, dit McDonald, affable. Tu peux prendre le pot." (Daninos, 2010 : 89)<sup>i</sup>

L'image ci-dessous illustre cette scène qui contribuera à la légende James Butler Hickok *alias* Wild Bill.



Illustration n°3 : "Wild Bill Hickok at the Cards", illustration de N.C. Wyeth (1920).

Non moins légendaire, l'histoire de sa mort dans un saloon de Deadwood, toujours lors d'une partie de poker. Un ivrogne dénommé Jack McCall lui aurait tiré dans le dos pour se venger de l'humiliation subit la veille autour de la même table de jeu. James Butler Hickok s'écroule sur le sol en laissant sur la table les cartes qui composent sa main : deux as et deux huit noirs. Cette main est alors surnommée par les joueurs de poker, « la main de l'homme mort ».

Il faut sans doute considérer que ces récits légendaires, comme tous ceux qui appartiennent au folklore du Far West américain, sont très largement exagérés, pour ne pas dire tout simplement inventés. Toujours est-il qu'ils participent de la mythologie historique américaine et que le poker y occupe une bonne place : « Il puisa son aura et façonna son image dans cette période folklorique mais néanmoins fondatrice des États-Unis. » (Daninos, 2010 : 93) À partir des années 1870-1880, le poker devient l'un des jeux préférés des Américains, comme l'affirme un ouvrage de John Blackbrige (1975) qui le proclame même : « Jeu de cartes national ». À la fin du siècle, il semble avoir pénétré la culture américaine sur l'ensemble du territoire des États-Unis, du Nord au Sud et d'Est en Ouest.

### 1.5. Premières diffusions à travers le monde

On le retrouve même en dehors du pays qui l'a vu naître, comme au Canada, en Angleterre ou encore en France, comme le découvre Daninos (2010 : 83-84) dans son ouvrage. Ce dernier se réfère notamment à un livre de Marie Fontenay publié en 1955 intitulé *L'Autre monde* rapporte ainsi l'existence d'un jeu de cartes nommé « pocker » (sic.). L'auteure du livre en question aurait observé des joueurs sur un bateau à vapeur à destination de La Nouvelle-Orléans. Pour avoir la preuve formelle de sa présence sur le territoire français, il faudra attendre un autre ouvrage publié trois ans plus tard. Faisant la liste des jeux à la mode au XIXe siècle, Émile de La Bédollière (1958) cite ainsi le « pocker », sans préciser le contexte de son arrivée dans l'hexagone. À partir des années 1880, les premiers manuels sur le poker paraissent en France (Delaunay, 1884 ; Habeythe, 1886 ; Foster & Brenn, 1889) et certains cercles parisiens commencent à adopter ce nouveau jeu de cartes (Cercle de l'Union

Artistique, 1886). Enfin, en 1888, un supplément du *Grand dictionnaire universel du XIXe siècle* fait pour la première fois mention du poker :

Poker. Jeu de cartes usité en Amérique et qui participe de l'écarté et de la bouillotte [...] : comme à l'écarté, on y change les cartes, et, comme à la bouillotte, on peut se retirer d'un coup, se carrer et pratiquer l'intimidation. [...] Un jeu inventé en Amérique ne peut être ni bon marché ni simple. Les règles du poker sont trop compliquées pour que nous les donnions ici et nous renvoyons aux traités spéciaux. Disons seulement que, sous des apparences compréhensibles, sous un fonctionnement accéléré, ce jeu cache des dessous perfides et subtils, et il puise dans ces dessous mêmes des séductions qui expliquent la faveur qu'il rencontre dans les cercles parisiens. (Larousse, 1888 : 1722)

Voilà comment un jeu de cartes auquel on associe des origines françaises – ici l'écarté et la bouillotte – fait son « retour » dans l'hexagone estampillé comme un « jeu inventé en Amérique ». Avec la diffusion du poker en France et en Europe, c'est finalement l'artefact de la culture américaine qui s'exporte hors de ses frontières. Derrière ce jeu de cartes aux « dessous perfides et subtils » que le *Grand Larousse* peine à définir autrement que par comparaison – renvoyant pour le reste aux « traités spéciaux » – se cacheraient finalement toutes les « séductions » de l'Amérique. Non seulement l'essor du poker sur le continent américain et sa diffusion Outre-Atlantique auraient quelque chose à voir avec l'histoire des États-Unis, mais le jeu lui-même serait porteur de la culture qui lui a donné naissance. C'est du moins la thèse que défend Frank Daninos (2010 : 41) lorsqu'il affirme que la société américaine du XIXe siècle réunit tous les « ingrédients nécessaires » pour engendrer ce jeu qui lui ressemble : « une société où tout restait à faire, une propension pour la prise de risque, une frénésie pour le jeu, des esprits aventureux et des voyageurs fortunés qui servirent de cibles privilégiées aux premiers joueurs de poker. »

## 2. De la criminalisation à l'industrialisation du jeu

Tirailé entre un puritanisme qui condamne le jeu pour être « enfance de l'avarice, frère de l'injustice et père de tous les maux » (Washington, 1783, cité par Daninos, 2010 : 44), et un libéralisme qui prône le laisser-faire et valorise la prise de risque, les États-Unis ont toujours nourri une certaine ambivalence à l'égard des jeux de hasard et d'argent. L'« union intime » décrite en 1835 par Alexis de Tocqueville (1961 : 89) entre « l'esprit de religion » des Puritains et « l'esprit de liberté » des Anglais – ainsi nommés parce qu'ils revendiquent les traditions de leur pays d'origine – n'aurait pas eu lieu en matière de législation des jeux.

### 2.1. Entre prohibition et libéralisation

Au début du XIXe siècle, le pays est divisé en deux : au nord-est, les États qui interdisent les jeux d'argent et de hasard ; au sud et à l'ouest, les États qui s'en accommodent tant et si bien que « les Américains se consacraient sans réserve à leur passion pour le jeu » (Daninos, 2010 : 45). C'est à cette époque que La Nouvelle-Orléans est devenue la « capitale du jeu aux États-Unis » (Daninos, 2010 : 46), avant que les maisons de jeux ne soient fermées par les autorités municipales et que les joueurs ne soient incités à rejoindre les bateaux à vapeur du Mississippi. Sous l'influence des Puritains, la pression s'exerce progressivement sur les « villes du péché » qui sont construites avec la Ruée vers l'or, comme Deadwood dans le Dakota du sud ou San Francisco en Californie. Dans les années 1880, ce même État de Californie s'évertue à condamner non plus seulement les propriétaires d'établissement de jeux mais les joueurs eux-mêmes. Un certain nombre de jeux sont tout simplement interdits, dont le stud qui devient alors de plus en plus populaire dans la région et que d'aucuns jugent particulièrement dangereux à cause de ses cartes découvertes et ses tours d'enchères successifs. Ainsi les joueurs vont progressivement quitter les villes qui appliquent ces lois anti-jeux pour chercher un nouvel eldorado où l'esprit de liberté fait encore régner la loi du jeu. Cet eldorado du jeu, les joueurs vont finalement le trouver dans l'État du Nevada.

À sa création en 1861, le territoire du Nevada est pourtant interdit aux établissements de jeu, leurs propriétaires étant condamnés à de fortes amendes et des peines de prison. Mais huit ans plus tard, cette interdiction est abrogée par des élus particulièrement bienveillants à l'égard des jeux d'argent. Très vite, le nouvel État du Nevada commence à attirer les joueurs de la région – en particulier ceux de l'État voisin de Californie – pour les accueillir dans des villes comme Virginia ou Reno où se développent les premiers casinos de la région. Pendant trente ans, le Nevada résiste ainsi à la vague de prohibition qui déferle sur le pays jusqu'à ce revirement de la loi en 1909 qui en fait le dernier État de l'Union à interdire les jeux d'argent et de hasard. Fruit d'un intense *lobbying* de la part des pourfendeurs des jeux, cette loi permet aux autorités locales de pénétrer les établissements de jeux et de prendre des mesures confiscatoires, notamment contre les machines à sous qui se développent à l'époque. Si la criminalisation de ces établissements entraîne leur fermeture, elles ne vont cependant pas faire disparaître la pratique des jeux d'argent et hasard qui se réfugie dans des tripots clandestins.

Il faut finalement attendre la Krach boursier de 1929 et la Grande dépression qui s'en suit pour que l'État du Nevada fasse à nouveau machine arrière. En effet, la crise qui frappe les États-Unis dans les années 1930 incite le Nevada à relancer son économie, quitte à faire fût des principes moraux qu'il s'était fixé. Pour compenser les pertes de l'industrie minière, le parlement décide en 1931 de revenir sur la législation en vigueur, en autorisant l'exploitation

des jeux d'argent et de hasard. Des licences sont alors délivrées aux établissements qui souhaitent proposer à leurs clients des jeux comme la roulette, le craps ou encore le poker. Si les taxes sur l'exploitation de ces jeux permettent de renflouer les caisses de l'État, il s'agit surtout d'offrir un cadre légal aux établissements de jeux agréés en luttant contre le crime organisé, la triche et la corruption qui se sont installés dans les tripots clandestins. Chemin faisant, le but n'est pas simplement d'attirer les joueurs professionnels mais aussi les touristes qui se rendront dans le Nevada pour profiter des premiers casinos de la région. Le temps de la prohibition est révolu, et c'est une véritable industrie des jeux qui voit le jour dans les années 1940.



Illustration n°4 : "Greetings form Nevada", Carte postale de Las Vegas, Nevada, 1941.

## 2.2. L'essor de Las Vegas

Cette industrialisation des jeux d'argent et de hasard coïncide avec l'extraordinaire essor d'une petite ville minière au sud du Nevada nommée Las Vegas. Implanté sur des sources d'eau, cet oasis dans le désert de Mojave connaît un premier développement en devenant une des stations de la ligne de chemin de fer ralliant depuis 1905 Salt Lake City à Los Angeles. En 1911, la compagnie qui exploite le réseau ferroviaire rachète des terrains agricoles sur place pour y installer des ateliers de maintenance. Dès lors, la population de la ville augmente pour atteindre environ 3000 habitants, ce qui pose notamment un problème d'approvisionnement en eau, malgré les ressources naturelles de la région. La construction entre 1931 et 1935 du barrage Hoover sur le fleuve Colorado, à une quarantaine de kilomètre de Las Vegas, permet non seulement de pallier cette carence mais va alors conduire à un essor économique sans précédent.

L'entreprise de construction du barrage emploie déjà plusieurs milliers d'ouvriers et attire de nombreux visiteurs quand la loi de 1931 entre en vigueur pour promouvoir l'exploitation des jeux sur le territoire du Nevada. Peu à peu, la politique de la ville se tourne vers le tourisme et l'industrie des jeux. Dans les années 1930, les premiers buildings percent le paysage désertique et deviennent des hôtels à destination des touristes californiens. Après une dizaine d'années où les jeux sont encore pratiqués de façon discrètes, voire clandestines, les premiers agréments sont accordés à des établissements de jeux. En 1939, Las Vegas compte une demi-douzaine de casinos dans le centre-ville. Deux ans plus tard, un grand hôtel propose pour la première fois des tables de jeux et des machines à sous. Cet hôtel-casino nommé El Rancho se trouve à un endroit stratégique sur une route en direction de Los Angeles. C'est sur cette route



à l'entrée de la ville que seront bientôt construits les plus grands casinos de Las Vegas. À l'époque, 9000 personnes vivent dans cette petite ville du Nevada qui s'apprête à devenir la capitale mondiale de l'industrie des jeux d'argent et de hasard.



Illustration n°5 : "Hotel El Rancho Vegas", Carte postale de Las Vegas, Nevada, 1940s.

Si El Rancho est le premier hôtel-casino à ouvrir ses portes à Las Vegas dès 1941, la croissance de ce type d'établissements reste relativement faible durant la seconde guerre mondiale. Il faut croire qu'à cette époque les jeux d'argent, et surtout les jeux de cartes, sont davantage pratiqués dans les familles ou sur les champs de bataille que dans les salles de jeux. Pour autant, la ville continue de se développer en accueillant justement une base militaire au nord de la ville, ou en acceptant que des essais nucléaires soient réalisés dans la région. Il faut également souligner l'implantation d'une usine de magnésium. Chemin faisant, les ouvriers, les ingénieurs et les militaires de la région se retrouvent à Las Vegas pour jouer leur argent dans les casinos.

Il faudra attendre la fin de la guerre pour que Las Vegas devienne l'étendard de l'industrie américaine des jeux. En 1946, un premier hôtel-casino de luxe est construit pour attirer une clientèle plus fortunée. *The Flamingo Hotel & Casino* est situé sur la route 91 dans une zone au sud du centre-ville rebaptisée le « Strip ». Sur cette bande de plusieurs kilomètres, de nombreux hôtels-casinos sont bâtis et commencent à proposer de nouvelles animations (spectacle de danse, théâtre, opéra, music-hall, etc.). Quelques années suffisent pour que le Strip devienne l'un des lieux les plus prisés par les touristes, ce qui contribue au rayonnement de la ville. Vers la fin des années 1940, Las Vegas est l'une des plus grandes villes du Nevada grâce à son industrie naissante centrée sur le tourisme et les jeux. La ville accueille désormais plus de 20 000 habitants, alors que Reno en compte environ 30 000. Très vite, Vegas dépasse même son voisin du nord de l'État en attirant les touristes et les joueurs des grandes villes du sud de la Californie – comme San Diego et Los Angeles – où la législation est toujours prohibitive en matière de jeux d'argent et de hasard.



Illustration n°6 : "Howdy podner from Las Vegas", Carte postale de Las Vegas, Nevada, 1950s.

Dans les années 1950-1960, la ville a bâti son empire sur les fondations des casinos du Strip. Mais à mesure que ces établissements de jeux prospèrent en attirant toujours davantage de touristes, ils se voient de plus en plus contestés par les autorités de l'époque. Il faut dire que l'argent de la mafia finance très largement la construction et la gestion de ces nouveaux casinos. Arrivées à Las Vegas dans les années 1930, les grandes figures de la pègre sont en effet propriétaires des principaux établissements de la ville. Ils se nomment Bugsy Siegel, Meyer Lansky, Guy McAfee ou encore Ben Binion, et sont, en quelque sorte les artisans de l'industrialisation des jeux d'argent dans le Nevada. Certains d'entre eux auront un jour à rendre des comptes à la justice, comme Ben Binion qui fut condamné en 1953 à trois ans de prison et 80 000 dollars d'amendes pour fraudes fiscales, comme le rapporte Daninos (2010) dans son ouvrage. Pour autant, nous verrons que cela n'a pas empêché le propriétaire du *Horseshoe* de poursuivre ses activités en faisant de son casino le plus haut lieu de la pratique du poker.

### 2.3. La période baroque du poker

Il faut dire que les vagues successives de prohibition et de criminalisation des jeux d'argent n'ont pas eu raison du nouveau jeu de cartes favori des Américains. Au contraire, le poker est entré au début du XXe siècle dans une « période baroque » (Depaulis, 2008 : 44) durant laquelle de nombreuses variantes du jeu vont voir le jour : le *mistigri*, qui utilise des jokers pouvant se substituer à n'importe quelle carte ; le *whisky poker*, qui permet aux joueurs d'améliorer leur main en échangeant certaines cartes avec celle d'un talon ouvert sur la table ; le *jack pots*, qui oblige les joueurs à avoir au moins une paire de valets en main pour relancer ; le *table stakes*, qui leur interdit de miser plus d'argent que celui qu'ils ont mis en jeu au début de la partie ; le *show-down*, une variante du poker fermé où les premières cartes sont distribuées à découvert ; le *flat poker*, qui impose aux joueurs de miser une certaine somme pour entrer dans le coup ; le *freeze out*, une forme de tournoi durant lequel chaque joueur engage la même somme d'argent au départ, et n'a pas le droit d'en rajouter en cours de jeu ; ou encore le *progressive poker*, une autre sorte de tournoi où les joueurs doivent changer de table et de place au fur et à mesure que la partie avance (Foster, 1909). On peut également citer d'autres variations du jeu qui semblent apparaître durant cette période d'innovation comme le *high-low*, où le pot est partagé entre le joueur qui a la main la plus forte et celui qui a la main la plus faible (Morehead & Mott-Smith, 1952), ou encore le *Dealer's choice* qui consiste, pour le donneur, à choisir la variante du poker pratiquée. La boucle est en quelque sorte bouclée.

Dans ce contexte de renouvellement du jeu évoqué aussi bien par Depaulis (2008) que par Daninos (2010), le *draw poker* – i. e. le poker fermé avec tirage – fait office de figure tutélaire pour les autres variantes. En 1909, Frederick Foster lui accorde trente pages dans son célèbre recueil de jeux. Quelques paragraphes sont également consacrés au *straight poker* – i. e. le poker fermé sans tirage – et au *stud-horse* – i. e. le poker ouvert – qui font de la résistance, même si ce dernier n'a plus la notoriété qu'il avait à la fin du XIXe siècle. Il faut dire que le *stud* est l'une des cibles privilégiées des attaques à l'encontre des jeux de hasard et d'argent. Après avoir été interdit une première fois dès 1855 en Californie, il est à nouveau prohibé en 1911 dans cet État, alors même que le *draw* jouit lui, d'une certaine impunité. Chemin faisant, le relatif déclin du *stud-horse* aurait ouvert la voie à d'autres variantes, comme le Stud à sept cartes – deux cartes cachées, cinq cartes ouvertes – qui apparaît dans l'édition de 1922 du *Foster's Complete Hoyle* sous le nom de « Peek poker » (Foster, 1922 : 248).

#### 2.4. L'émergence du *Texas hold'em*

Au regard des différentes variantes recensées au début du XXe siècle, on peut considérer avec Caudal et al. (2006 : 206) qu'il existe à cette époque deux grandes familles du poker : les variantes du poker fermé – se jouant uniquement avec des cartes cachées – nommées « *draw pokers* » et les variantes du poker ouvert – se jouant avec des cartes découvertes visibles par tous les joueurs de la table – nommées « *stud pokers* ». Combinant les principes respectifs de ces deux familles – le principe du tirage et des cartes découvertes –, une nouvelle variante va progressivement venir bouleverser la hiérarchie du jeu, le *Texas hold'em*. La particularité de cette variante consiste alors à partager un certain nombre de cartes avec ses adversaires. Entendons-nous bien, il ne s'agit plus seulement de distribuer des cartes ouvertes à chaque joueur mais d'attribuer ces mêmes cartes à tous les joueurs de la table. Avant d'expliquer comment le *Texas hold'em* a conquis Las Vegas pour devenir la variante des premiers championnats du monde de poker, précisons schématiquement le déroulement d'une partie.

Dans un premier temps, deux cartes cachées sont distribuées à chaque joueur. Ces deux cartes lui appartiennent en propre. Vient alors un premier tour d'enchères. Puis, dans un deuxième temps, le donneur place trois cartes ouvertes au milieu de la table – nommé « *flop* »<sup>60</sup>. À la différence du *stud* où les cartes découvertes appartiennent à chacun, ces trois cartes sont donc partagées entre les joueurs qui les utilisent pour compléter leur main. Sur cette base, les joueurs réalisent un second tour d'enchères. Si personne ne s'attribue le pot, dans un quatrième temps, le donneur tire une nouvelle carte – nommée « *turn* » – qu'il place également à découvert au centre de la table. L'ensemble des joueurs encore en course peut ainsi utiliser cette carte commune pour améliorer leur main. S'en suit un quatrième tour d'enchères. Si les joueurs ne se sont toujours pas départagés, on reproduit l'opération une dernière fois en ouvrant une cinquième carte sur la table – nommée « *river* ». Chaque joueur possède finalement deux cartes fermées et cinq cartes partagées pour composer une combinaison de cinq cartes. Un ultime tour d'enchères permet enfin de désigner celui qui remporte le pot grâce à la meilleure main possible.

---

<sup>60</sup> Si nous avons cherché comme ici à définir la terminologie du jeu dans le corps du texte, nous renvoyons si besoin le lecteur aux définitions des termes techniques qui se trouvent en annexe de la thèse.

L'originalité de ce poker à sept cartes réside dans ces trois cartes communes que les joueurs intègrent à leur main, pour composer une combinaison de cinq cartes. Possédant à la fois des cartes privées et des cartes partagées, les joueurs sont amenés à prendre en compte non seulement leur propre jeu, mais aussi le jeu de leur adversaire. Chemin faisant, le tirage successif de ces cartes communes renforce une logique d'enchères déjà présente dans toutes les variantes modernes du poker. Chaque tour d'enchères peut être l'occasion d'un renversement des forces en présence, puisque de nouvelles cartes entrent dans le jeu de chacun. Comme l'explique A. D. Livingston dans un article du magazine américain *Life* paru en 1968 qui fait pour la première fois mention de cette nouvelle variante du poker, « vous ne pouvez jamais savoir si vous avez la main gagnante avant que les cartes communes aient été distribuées » (Livingston, 1968, traduit par Daninos, 2010 : 144). Selon cet écrivain-joueur, auteur par la suite d'un ouvrage de référence sur le poker (Livingston, 1975), le *Texas hold'em* – ou « Hold me » (sic.) – conduit aussi bien à l'action et la surenchère des joueurs qu'à « une grande précision dans l'analyse des mains » (Livingston, 1968 : 41, traduction personnelle). En observant la popularité naissante de ce jeu à la fin des années 1960, il fait alors la prophétie suivante : « J'ai le sentiment que ce jeu constitue un événement majeur dans l'histoire du poker et je prédis qu'il remplacera le *stud* dans les années à venir. » (Livingston, 1968, traduit par Daninos, 2010 : 144) Sans conteste, l'avenir lui a donné raison, mais revenons un instant sur l'histoire de cette nouvelle variante.



Illustration n°7 : " Happy Hold me player Max Coben, with pair of queens and two jacks showing, making full house, rakes in chips in a Huntville, Ala. game", Photographie de A. D. Livingston (1968).

Comme son nom l'indique, le *Texas hold'em* serait originaire du Texas. À une époque où le poker est peu pratiqué dans le Nevada, cette région en pleine croissance – notamment grâce à l'extraction du pétrole – l'aurait accueilli de façon plus ou moins clandestine dès le début du XXe siècle. Si certains présentent alors le poker comme une pratique conviviale et honnête en établissant des « limites strictes [...] sur le montant des relances » (Wickstead, 1938, cité par Daninos, 2010 : 127-128), d'autres n'hésitent pas à profiter des arrières-salles des tripots pour faire monter les enchères et arnaquer les passants. À l'instar des joueurs qui voyagent sur les *steamboats* du Mississippi dans les années 1820-1830, ce sont des joueurs professionnels qui auraient inventé le *Texas hold'em* en allant de ville et ville pour exercer leur métier dans les

tripots de la région. Probablement intéressé par l'héritage du jeu, le parlement texan lui reconnaît même officiellement un acte de naissance dans la petite ville de Robstown, elle-même située au sud de l'État. Voici un court extrait de cette déclaration officielle qu'il faut néanmoins prendre avec prudence :

Attendu que l'invention de ce jeu remonte au début des années 1900, lorsque, par tradition, la première main a été jouée dans la ville de Robstown, depuis laquelle il a été diffusé vers le nord par l'intermédiaire des joueurs itinérants avant d'être adopté par les meilleurs joueurs qui ont vite compris l'impact que ce jeu exercerait dans le monde ; Attendu que le *Texas hold'em* s'apprend en une minute mais, qu'il faut bien toute une vie pour le maîtriser, adage qui sous-estime encore les aptitudes nécessaires pour gagner de manière vraiment consistante, dès lors qu'un vrai bon joueur de *Texas hold'em* se fonde tout autant sur ses aptitudes, son instinct et sa bravoure, qualités qui ont servi d'illustres personnes originaires du Texas à travers toute l'histoire de l'État ; La 80<sup>e</sup> assemblée législative de l'État du Texas reconnaît, par conséquent, de manière formelle, la ville de Robstown comme le lieu de naissance du *Texas hold'em*. (Texas States Legislature, 2007, traduit par Daninos, 2010 : 140)

S'il faut rester prudent face cette déclaration, c'est parce qu'il n'existe aucune source historique attestant de la naissance du *Texas hold'em* à Robstown, précise Daninos (2010). Seuls les récits des joueurs itinérants (*rounders*) qui l'ont introduit à Las Vegas dans les années 1960 permettent de retrouver la trace de cette variante sur les terres texanes. Johnny Moss l'aurait découvert à Dallas en 1945. Doyle Brunson (2005) l'aurait pratiqué dans cette même ville à la fin des années 1950. Thomas Preston (2008) alias « Amarillo Slim » affirme quant à lui y avoir joué en 1959 à Brenham, une petite ville texane à proximité de Houston. Avant de devenir de véritables légendes du jeu, ces trois joueurs de poker d'origine texane ont contribué au succès du *Texas hold'em* dans les casinos de Las Vegas. En effet, si l'on attribue généralement à un certain Felton McCorquodale (alias « Corky ») d'avoir été le premier à introduire cette variante à Las Vegas, un autre joueur nommé Crandell Addington témoigne qu'ils étaient en réalité tout un groupe de *rounders* texans à avoir investi les lieux. Raconté par Addington lui-même, la scène se situe en 1967 au Golden Nugget, un casino du centre-ville :

L'établissement était dirigé par Bill Boyd, excellent joueur de *stud* à cinq cartes. Ses vieux papiers peints rouges et ses sols recouverts de sciures graisseuses n'en faisaient pas un endroit reluisant. Les joueurs du Nevada et de Californie venaient y jouer au *stud* à cinq cartes, au *razz* et au *draw lowball* [deux variantes du *stud* à sept cartes et du poker fermé, respectivement, où le gagnant est celui qui possède la plus faible combinaison]. Mais leurs habitudes allaient être amenées à changer lorsqu'un petit groupe de joueurs texans – mené par Felton McCorkindale et comprenant Doyle Brunson, Bryan « Sailor » Roberts, Johnny Moss, Amarillo Slim, Jack Strauss et moi-même – introduisirent des parties de *Texas hold'em* à hautes enchères sans limites de pot. (Addington, 2004, traduit par Daninos, 2010 : 145)

Peu reluisant et relativement mal famé, le casino du Golden Nugget n'est pas le mieux placé pour attirer une clientèle fortunée. Après un détour par les casinos du Strip, le *Texas hold'em* a finalement trouvé son lieu de prédilection juste en face du Golden Nugget, dans le luxueux casino du Horseshoe. Alors que la plupart des tables de poker du Nevada se trouve à Reno, ce dernier va peu à peu devenir le « saint du saint du poker », affirme Daninos (2010 : 139) que nous suivons dans son récit historique.



## 2.5. Les premiers championnats du monde à Las Vegas

Officiellement dirigé par Jack Binion depuis la condamnation de son père Benny pour fraude fiscale, le Binion's Horseshoe va alors réussir à enrôler le cercle des joueurs texans parmi lesquels Johnny Moss, Amarillo Slim et Doyle Brunson, en faisant de leur jeu favori la spécialité du casino. Pour ce faire, Ben et Jack Binion les invitent en 1970 à participer au premier grand tournoi de l'histoire du poker. Réservée à l'élite du jeu, le championnat dit des *World Series of Poker* (WSOP) doit, comme son nom l'indique, désigner le « champion du monde » de poker. Pendant dix jours, une trentaine de joueurs s'affrontent sur trois tables de poker. Cinq variantes du jeu sont pratiquées, dont le *draw*, le *stud* et le *texas hold'em*. Au terme de ce championnat, Johnny Moss est élu par ses pairs comme le « joueur de poker le plus complet » (Daninos, 2010 : 148). En plus des gains qu'il a accumulés tout au long des WSOP, le vainqueur remporte une petite coupe en argent en guise de trophée.



Illustration n°8 : Photographie du premier WSOP en 1970, au casino Horseshoe à Las Vegas. Sont notamment présents sur la photo, Johnny Moss, Amarillo Slim, Doyle Brunson.

Peu importe que le tournoi n'ait réuni cette année-là qu'une poignée de joueurs présents à Las Vegas, le principe du « championnat du monde » est reconnu comme tel dans le « monde du poker ». Il faut alors attendre l'année suivante pour que les WSOP prennent véritablement la forme d'un tournoi désignant son vainqueur par élimination directe plutôt que par élection : « Si vous souhaitez que la presse s'y intéresse et que les World Series deviennent un véritable événement sportif, vous devez établir une structure, créer une mise en scène et l'organiser comme un vrai tournoi. » (Dinkin, 2003, cité par Daninos, 2010 : 155), explique un journaliste aux organisateurs. Attentifs aux desiderata des journalistes, les Binion organisent le championnat sous la forme d'une compétition où chacun part avec la même mise de départ – représentant le même « stack » – et s'affronte jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Si plusieurs variantes peuvent ainsi départager les joueurs, l'épreuve reine du tournoi – le *Main event* – se déroule selon les règles du *Texas hold'em*.

En remportant la finale du tournoi, Johnny Moss devient donc pour la deuxième fois consécutive le meilleur joueur du tournoi et, par extension, le « champion du monde » de poker. Pour un droit d'entrée – *buy in* – fixé à 5000 dollars, il empoche 30 000 dollars et peut conserver sa coupe en argent. En 1972, c'est un nouveau joueur qui va remporter le trophée.

Un instant leader du tournoi, Doyle Brunson a finalement décidé d'abonner la partie pour ne pas attirer l'attention des journalistes présents pour l'occasion. Il faut dire que Jack Binion cherche à susciter l'intérêt des médias et des spectateurs pour le WSOP. Sous son nom d'emprunt, c'est Thomas Preston alias Amarillo Slim qui s'attribue la victoire finale. Il connaît alors une notoriété sans précédent et devient le premier ambassadeur du poker sur les plateaux de télévision. L'année suivante, des journalistes et des cameramen sont même venus pour réaliser un reportage sur le champion dans le cadre des prochains WSOP<sup>61</sup>. Près de 7000 articles de presse auraient retranscrit l'évènement. Fort de son premier succès médiatique, les WSOP vont accueillir deux fois plus de joueurs en 1974 qu'en 1973. Le droit d'entrée s'élève désormais à 10 000 dollars pour un prix de 160 000 dollars. Démontrant sa supériorité dans l'épreuve reine du *Texas hold'em*, Moss remporte son troisième titre devant une centaine de spectateurs venu pour assister à la compétition.



Illustration n°9 : Photographie de Don Henkins (1981) devant le casino Horseshoe de Las Vegas en 1974. Sont représenté de gauche à droite : Johnny Moss, Chill Wills, Amarillo Slim, Jack Binion et Puggy Pearson.

Malgré les réticences du joueur à s'afficher dans la presse, Brunson gagne finalement le Main Event du WSOP à deux reprises, en 1976 et 1977. La première année, ce *rounder* texan de 43 ans remporte 220 000 dollars de *prize pool*, ainsi qu'un bracelet en or – comme il y a des ceintures pour les boxeurs – devenu depuis lors, la récompense ultime des champions du monde de poker. L'année suivante, il renouvelle l'exploit et se voit attribuer, en plus du bracelet, la somme de 340 000 dollars. Le « *back to back* » de Brunson en 1977 signe pourtant la fin de la domination des joueurs texans dans l'enceinte du Horseshoe. Une nouvelle génération de joueurs va alors investir le casino pour défier l'élite du jeu. En publiant en 1978 un ouvrage intitulé *How I made over \$1,000,000 Playing Poker*, sans doute Brunson a-t-il lui-même participé au déclin de sa génération. Réédité sous le titre *Super/System : A Course in Power Poker*, l'ouvrage en question livre en effet à ses lecteurs les clés de la maîtrise technique du jeu.

---

<sup>61</sup> Disponible en ligne sur : <https://www.youtube.com/watch?v=ZtvTC0RvtmQ> (consulté le 09/08/2014).

Ce livre était une épée à double tranchant, reconnu Brunson des années plus tard. Les meilleurs joueurs eurent sans doute un peu plus de mal à gagner, mais ce livre suscita l'arrivée de beaucoup de nouveaux adeptes. Je pense que le poker n'aurait pas évolué de la sorte sans ce type d'ouvrages. Il a donc été bénéfique [pour nous, les professionnels] sur le long terme. (Brunson, 2006, traduit par Daninos, 2010 : 160-161)

Parmi les « nouveaux adeptes » évoqués par Brunson dans cette récente interview, il faut notamment citer Stuart Ungar qui devient champion du monde en 1980 et 1981, Johnny Chan qui remporte les finales du Main Event de 1987 et 1988, ou encore Phil Hellmuth qui lui succède en 1989 avant de remporter treize bracelets du WSOP – toutes variantes confondues. Âgés respectivement de vingt-six, trente et vingt-quatre ans lors de leur premier titre à Las Vegas, ces jeunes joueurs professionnels sont passés maître dans l'art du jeu en profitant plus ou moins directement de l'expérience de leurs aînés. Considéré comme un enfant-prodiges des jeux de cartes, Stuart Ungar devient par exemple l'un des plus célèbres – et des meilleures – joueurs de poker de sa génération après avoir battu Doyle Brunson lors du *Main Event* du WSOP en 1980.



Illustration n°10 : Photographie prise lors du WSOP en 1979. Sont notamment présents sur la photo avec Stu Ungar (le plus jeune à la table), "Amarillo Slim" Preston and Jonny Moss.

Mais la véritable bascule a peut-être lieu un an plus tôt, en 1979, lorsqu'un certain Harold Fowler gagne pour la première fois la finale du WSOP devant les caméras de la chaîne de télévision américaine CBS Sports. Cinquante-trois joueurs de poker participent au tournoi cette année-là, dont les meilleurs joueurs professionnels de Las Vegas. Pourtant, c'est un joueur amateur qui remporte le bracelet de champion du monde et la somme de 270 000 dollars. Certes, les joueurs professionnels dont Doyle Brunson lui reprochèrent d'avoir bénéficié d'« un énorme coup de chance » (Daninos, 2010 : 166). Reste que sa victoire est retentissante et qu'elle va servir de publicité auprès des joueurs amateurs de Las Vegas. Le petit monde des joueurs professionnels du Horseshoe s'ouvre en quelque sorte aux mondes des joueurs amateurs de Las Vegas en même temps qu'il va conquérir le monde entier par le biais de la télévision : « À la pointe utopique du spectacle mondialisé, Las Vegas n'a donc pas été pour le poker qu'un centre de rayonnement, mais bien la matrice de sa mondialisation. » (Esparza, 2014 : 164)



### 3. La médiatisation du jeu

Nous avons choisi à dessein de nommer « médiatisation » cette dernière phase dans laquelle le poker est entré dans les années 2000 lorsque la pratique du jeu est devenue, notamment avec l'essor du poker à la télévision et internet, un loisir de masse pour des millions de joueurs à travers le monde. Si, comme l'analyse Daninos (2010) dans son ouvrage, ce phénomène médiatique du poker est bien le fruit d'une « industrialisation du jeu » dont le développement peut être associé à celui des casinos de Las Vegas, c'est désormais la diffusion de la pratique du poker qui intéresse plus directement notre propos. Nous entrons ainsi dans une nouvelle phase du récit mythologique qui renvoie non plus simplement à la circulation des récits et des images du jeu mais plus directement à la circulation du jeu lui-même à travers la démultiplication des supports de la pratique (Brougère, 2008). À ce titre, il faudrait d'ailleurs parler d'une « transmédiatisation » tant l'essor du poker renvoie à cette nouvelle ère des médias dont l'histoire se construit sur différents supports et où chaque nouveau contenu peut apporter une contribution particulière et précieuse à l'ensemble (Jenkins, 2003). Si la fabrication de cette nouvelle mythologie du jeu n'est pas toujours perceptible pour le joueur – surtout s'il se considère comme l'acteur de son propre jeu –, c'est pourtant lui qui est au cœur du dispositif médiatique. Non seulement c'est autour du joueur que se construit le mythe contemporain du poker mais surtout c'est à lui qu'il reviendra de le diffuser, notamment sur internet. Avant de faire l'histoire rétrospective de l'avènement du jeu en ligne et de son avatar ludique au début des années 2000, il nous faut d'abord considérer la diffusion grandissante des tournois de poker à la télévision à partir des années 1970. Nous verrons ainsi comment le point de vue du joueur a progressivement été introduit au cœur du dispositif télévisuel.

#### 3.1. La diffusion des tournois de poker à la télévision

Comme nous l'avons vu par ailleurs, la médiatisation du poker à la télévision commence dans les années 1970 lorsque, pour la première fois, des reportages sont consacrés au championnat du monde à Las Vegas. À cette époque, il ne s'agit évidemment pas de diffuser les *World Series Of Poker* en direct, ni même de suivre à proprement parler le déroulement de la compétition. Tout juste est-il possible de capter l'ambiance qui règne à la table des joueurs professionnels et ainsi de faire connaître ce tournoi encore réservé à l'élite du jeu. En 1973, la chaîne de télévision américaine *CBS News* est la première à retransmettre des images enregistrées lors d'un tournoi de poker. On y voit à la fois des interviewes des joueurs mais aussi quelques images du tournoi commentées par une voix *off*. Il faut dire que, sans cette dernière, l'action se déroulerait sous les yeux du téléspectateur sans que celui-ci puisse véritablement en saisir le sens. Le téléspectateur ne connaît pas les cartes privées des joueurs et c'est à peine s'il peut distinguer les cartes ouvertes étalées sur la table. Vu les conditions de la télédiffusion des tournois dans les années 1970-1980, rien ne laisse donc présager que le poker deviendrait quelques années plus tard un véritable spectacle télévisé.



Illustration n°11 : Captation vidéo du WSOP 1973. Premier reportage télévisé diffusé sur CBS News, rapporté par Jimmy "The Greek" Snyder. On aperçoit un caméraman au deuxième plan.

D'autres chaînes de télévision américaine – *CBS Sports* ou *ABC* – vont pourtant à leur tour diffuser des reportages sur les WSOP à Las Vegas. À la fin des années 1980, la chaîne américaine ESPN, négocie avec Ben Binion les droits exclusifs sur la production et la diffusion des images du championnat du monde. Première chaîne de télévision au monde à proposer des retransmissions et des informations sportives en continu, ESPN contribue alors à populariser le championnat des WSOP aux États-Unis. Il s'agit de diffuser de courtes séquences du tournoi enregistrées une heure avant la diffusion pour couvrir l'évènement dans les « conditions du direct ». En 1988, les téléspectateurs américains assistent ainsi à la deuxième victoire de Johnny Chan au championnat du monde, à travers une séquence de trois minutes, montrant le dénouement de la finale entre le champion en titre et Eric Seidel, un jeune joueur de 29 ans à peine qui participe à son premier tournoi majeur. La scène sera rendue célèbre par le film *Rounders – Les joueurs*, en version française – réalisé dix ans plus tard par John Dahl (1998) dans lequel on voit le personnage principal décortiquer l'attitude de Johnny Chan à la table à partir d'un extrait de la séquence d'ESPN. Nous reviendrons sur l'impact qu'a eu ce film sur la médiatisation du poker à travers le monde.



Illustration n°12 : Captation vidéo du WSOP 1988. Retransmission du face-à-face final entre Johnny Chan et Eric Seidel sur ESPN.

Durant les années 1990, le WSOP va connaître un intérêt croissant. Ainsi, le nombre de participants passe quasiment du simple au double en l'espace de dix ans – 194 joueurs en 1990 contre 393 en 1999. Quant au *prize pool*, il est fixé à un million de dollars pour le vainqueur du tournoi, ce qui attire les convoitises des médias. L'image est saisissante de ces liasses de billets exposés à même la table lors du face-à-face final du *main event*. Ce fut par exemple le cas en 1997 lors de la troisième victoire de Stuart Ungar aux WSOP. Les télévisions redécouvrent alors le visage de l'ancien enfant-prodige du poker. Protégé par des lunettes de soleil qui cache les ravages de la cocaïne qu'il consomme alors à outrance, celui que d'aucuns surnomment le « Jim Morrison des casinos » (Daninos, 2010 : 205) meurt un an plus tard d'une overdose, après avoir dilapidé tout son argent aux courses de chevaux. Sa disparition participe de l'image controversée que le poker continue de véhiculer à cette époque mais elle montre aussi celle d'« un pur génie que le monde du jeu, l'argent facile, les dettes, l'alcoolisme et la drogue avaient fini par briser » (Daninos, 2010 : 205). Sans doute faut-il considérer, comme l'a fait par exemple Nobert Elias (1991) en étudiant l'émancipation de Mozart face à la Cour de Salzbourg, que chaque époque fabrique des génies en avance sur leur temps. À ce titre, il faut reconnaître que Ungar fait figure de génie dans son domaine, non seulement du fait sa précocité – même si en 1989, Phil Hellmuth était devenu à 24 ans le plus jeune champion du monde de poker –, mais parce qu'il représente en quelque sorte cette jeunesse brillante et talentueuse qui s'impose par son intelligence – plutôt que par la triche – dans la cour des joueurs professionnels.



Illustration n°13 : Captation vidéo du WSOP 1997, Retransmission du face-à-face final entre Stuart Ungar et John Strzemp, les billets de banque étalés sur la table.

Si le « storytelling » (Jenkins, 2013) des chaînes de télévision américaine fonctionne auprès des téléspectateurs qui sont de plus en plus nombreux à suivre la diffusion des WSOP à Las Vegas, une innovation technique va finalement permettre de transformer la simple retransmission des tournois de poker, en un véritable spectacle télévisé. Il s'agit en fait d'une petite caméra disposée sous la table de jeu, qui permet de visualiser par transparence les cartes des joueurs en présence. Non seulement le téléspectateur peut ainsi suivre le cours de la partie en direct, mais il peut surtout se mettre à la place d'un joueur ayant les « cartes en main » au moment de prendre la décision de jouer le coup. Ancien fabricant de jouets et de poupées, devenu joueur professionnel de poker, l'inventeur de ce dispositif nommé *Hole cam* regrettait en effet de ne pas voir les mains des joueurs lors des retransmissions du WSOP : « Ils jouaient un nombre incalculable de coups, mais on ne voyait jamais leurs cartes privées » (Holden, 2007, traduit par Daninos, 2010 : 209). L'opportunité de voir les cartes privées

des joueurs va révolutionner le point de vue du téléspectateur qui devient simultanément spectateur et acteur – ou pour ainsi dire, « spectacteur » (Barboza & Weissberg, 2006) – du jeu. Nous suivons ici l'analyse de Daninos :

[...] désormais, grâce aux microcaméras, les téléspectateurs pouvaient se glisser dans l'esprit des joueurs. À présent, ils comprenaient les raisons de leurs troubles, les émotions qu'ils s'efforçaient de cacher pour ne pas trahir leurs forces et leurs faiblesses. Ils pouvaient ressentir le plaisir du joueur qui découvrait deux as en filant ses cartes, qui venait de trouver la plus forte combinaison grâce à un tirage favorable. Et, surtout, ils pouvaient retracer leur processus de décision : comprendre leurs erreurs, leurs ruses, leurs semi-bluffs et les contre-bluffs qu'ils opéraient. En somme, les téléspectateurs en savaient beaucoup plus que les joueurs présents autour de la table. (Daninos, 2010 : 211)

Cette innovation technique associée à la microcaméra, ce sont d'abord les téléspectateurs anglais qui vont en profiter lorsqu'en 1999, la chaîne de télévision britannique Channel 4 crée de toute pièce un tournoi de poker intitulé « *Late Night Poker* ». Réunissant une trentaine de joueurs professionnels venus des États-Unis et d'Europe, le tournoi se présente sous la forme d'une série télévisée composée de neuf épisodes où les joueurs s'affrontent sept par sept sous le regard omniscient de la *Hole cam* : « [l]e téléspectateur peut soudain prendre connaissance des mains, comprendre le déroulement des coups, comparer les styles, apprécier les choix et stratégies d'un point de vue absolument unique, supérieur même à celui des joueurs puisqu'il accède à la totalité d'une information qui pour ces derniers demeurait partielle. » (Esparza, 2014 : 166) Diffusé tard dans la nuit, le programme va pourtant captiver environ 1,3 millions de téléspectateurs lors de la finale du tournoi : « Une audience remarquable qui surprit les producteurs eux-mêmes » (Daninos, 2010 : 208).



Illustration n°14 : Captation vidéo du *Late Night Poker* 1999. On voit les deux cartes privées du joueur grâce à la caméra placée sous la table.

Le dispositif des caméras placées sous la table de jeu suscite donc l'intérêt des spectateurs jusqu'alors tenus à l'écart de l'action. Le succès de *Late Night Poker* est tel que de nombreuses chaînes de télévision vont reprendre ce dispositif filmique pour proposer leur propre émission de poker, dont le programme anglais « *Poker Million* » qui est regardé l'année suivante par plus de trente millions de téléspectateur à travers le monde. Il s'agit alors d'un tournoi conçu pour la télévision sur le modèle des WSOP, avec un prix d'un million de livres. En 2002, ce fut au tour des WSOP de se doter de la fameuse caméra, même si le principe du célèbre tournoi est un peu différent de celui d'une émission de jeu télévisé où le téléspectateur est invité à « jouer par procuration » (Leveueur, 2009 : 18).

La même année, un concept américain nommé World Poker Tour propose justement de combiner le principe du tournoi de poker et celui du jeu télévisé en invitant le téléspectateur à se joindre – par procuration – à la table des professionnels. Le principe du tournoi consiste à organiser plusieurs compétitions internationales aux États-Unis et dans les plus grandes villes du monde. Ces compétitions sont ouvertes à tous, sous couvert d'un droit d'entrée pouvant aller de 2 500 à 25 000 dollars selon le tournoi. La finale de chaque tournoi est alors filmée comme une émission de télévision à part entière, et sera retransmise par épisode. Bien sûr, l'émission utilise le principe de la *Hole cam* qu'elle généralise pour permettre aux téléspectateurs de suivre chaque joueur et chaque main devant son téléviseur. Avec un dispositif filmique digne d'un tournage hollywoodien, c'est toute la scénographie du poker qui est mise en avant. Cartes en main et statistiques à l'appui, le téléspectateur est plongé dans l'ambiance spectaculaire d'une compétition sportive : « Pour la première fois, en effet, le poker était joué comme un sport... Notre modèle est similaire à celui de la NFL [Ligue nationale de football] et de la NBA [Association nationale de basket-ball] » (Lipscomb, 2006, traduit par Daninos, 2010 : 223), explique le producteur de l'émission dans une interview. Le WPT va rapidement devenir l'émission de poker la plus suivie au monde.



Illustration n°15 : Captation vidéo du WPT 2002. Retransmission du face-à-face final entre John Juanda et Gus Hansen.

Finalement, les émissions de poker à la télévision servent tout à la fois le spectacle du jeu et sa pratique dans la mesure où elles sensibilisent les spectateurs à l'action du jeu. Le présentateur joue alors le rôle du pédagogue qui décrypte la partie au profit du spectateur. Il faut d'ailleurs préciser que les règles du Texas hold'em sont alors brièvement présentées au début de chaque retransmission pour permettre aux nouveaux venus d'en comprendre les grandes lignes. Chaque coup est ensuite expliqué, discuté, interprété, toujours selon le point de vue du joueur. Tout se passe comme si ces émissions de télévision devaient permettre l'initiation du téléspectateur à la pratique du jeu : « De nombreux adeptes furent ainsi éduqués et incités à jouer eux-mêmes au poker, pour imiter et ressembler à ces champions qui gagnaient tant d'argent » (Daninos, 2010 : 211). Regarder le poker à la télévision, une façon d'apprendre à jouer le jeu ?



### 3.2. La filmographie du poker

Une autre « industrie du divertissement » (*entertainment*) a contribué à la médiatisation du poker comme un loisir de masse. Il s'agit du cinéma hollywoodien. Depuis l'avènement de l'industrie cinématographique aux États-Unis, nombreux sont les films américains qui ont accordé une place à la scénographie du poker. On pense notamment à *The Sting* (Hill, 1973) – *L'arnaque* en français –, où Paul Newman alias Henry Gondorff arnaque un malfrat new-yorkais dans une partie de poker fermé. Ou plus récemment, le film *Casino Royal* de Martin Cambell (2006) où James Bond – interprété par Daniel Craig – affronte le banquier d'une organisation terroriste au *Texas hold'em*. Ces deux films utilisent ainsi le poker pour créer une intrigue au cœur du scénario, quand d'autres – comme *A Streetcar Named Desire* d'Elia Kazan (1951) ou *Goodfellas* de Martin Scorsese (1990) – font simplement appel à l'ambiance du jeu comme décorum dans la mise en scène.



Illustration n°16 : Image du film *The Sting* de George Roy Hill (1973), avec Paul Newman.

S'ils ont sans doute contribué à faire connaître le poker à un large public, aucun de ces films ne font du jeu l'objet même de leur scénario. C'est le cas de trois films, entièrement consacrés au poker, qui cristallisent la trajectoire historique de ce phénomène médiatique : *The Cincinnati Kid* réalisé par Norman Jewison en 1965 ; *Maverick* réalisé par Richard Donner et sorti en salle en 1994 ; et enfin *Rounders* de John Dahl en 1998. Trois films, trois époques, trois représentations du joueur de poker.

Dans le premier – intitulé *Le Kid de Cincinnati* dans sa version française –, Steve McQueen alias Eric Stoner interprète un jeune joueur de poker talentueux qui ambitionne de devenir le meilleur joueur de la région, avant de tenter sa chance à Miami. L'histoire se déroule à La Nouvelle-Orléans dans les années 1930, lorsque Stoner surnommé le « Kid » rencontre Lancey Howard, un joueur professionnel chevronné et réputé dans la région comme étant le « roi du poker ». Désireux de renverser la hiérarchie, le jeune joueur décide de défier ce maître du jeu lors d'une partie de *Stud* à cinq cartes. Au-delà de l'argent mis en jeu par les joueurs, les paris sont ouverts dans la salle et les organisateurs sont tentés de truquer la partie à l'avantage du Kid sans qu'il ne soit tenu informé. Le duel tourne effectivement à l'avantage de ce dernier, qui finit par se rendre compte qu'il est favorisé par les cartes qui lui sont distribués. Intéressé davantage par la gloire que par l'argent, il décide de changer de donneur pour finir la partie à la loyale. Après une partie interminable au terme de laquelle le vieux maître apparaît éreinté, le Kid croit définitivement l'emporter grâce à un full aux as par les

dix, mais son adversaire possède entre les mains le valet de carreau, qui lui donne une quinte flush. Grisé par l'ambition de prendre la place du maître, Eric Stoner est finalement trahi par un invraisemblable tirage qui lui rappelle que le jeu, quand il n'est pas truqué, est d'abord une affaire de hasard. Vainqueur chanceux, Lancey Howard est là pour lui rappeler « la glorieuse incertitude du poker », avant d'ajouter dans une réplique fameuse : « mal jouer au bon moment, ça paye parfois ».



Illustration n°17 : Image du film *The Cincinnati Kid* de Norman Jewison (1965), avec Steve McQueen.

Presque trente ans plus tard, Richard Donner (1994) consacre à son tour un film au poker. Tiré d'une série télévisée américaine du même nom, *Maverick* se déroule dans le contexte de la conquête de l'ouest au XIXe siècle. Interprété par Mel Gibson, le personnage de Bret Maverick se présente à la fois comme un as de la gâchette et comme le plus grand joueur de poker du Far West. Pour prouver qu'il est bien le meilleur, ce dernier souhaite participer au plus grand tournoi de poker du monde dont le prix s'élève à un demi-million de dollars. Pour ce faire, il doit cependant récupérer l'argent qui lui manque afin de payer son droit d'entrée dans le tournoi, ce qui entraîne le personnage principal dans de multiples péripéties. Après avoir récupéré l'argent, il finit par participer à ce fameux tournoi de *draw poker* organisé à bord d'un *steamboat* du Mississippi. Là encore, la partie se conclut par un face-à-face entre Maverick et son ennemi intime mais cette fois-ci, c'est le héros qui l'emporte de façon improbable grâce à une quinte flush royale. La scène se transforme alors en règlement de compte, armes à la main qu'une fois de plus l'as de la gâchette remporte. Malgré quelques « anachronismes » relevés par Daninos (2010 : 184), ce Western marque un premier changement dans la perception du joueur qui apparaît dès lors comme le héros chanceux d'une histoire qui tourne à son avantage.



Illustration n° 18 : Image du film *Maverick* de Richard Donner (1994), avec Mel Gibson.

Mais la véritable rupture cinématographique a lieu en 1998 avec *Rounders*, le film de John Dahl. Comme nous l'avons vu plus haut, le film s'inspire de l'imagerie des WSOP à Las Vegas, en reprenant notamment une séquence télévisée du tournoi – le face-à-face final entre Johnny Chan et Eric Seidel en 1988. Dans une scène de *flashback*, on voit même le personnage principal – interprété par Matt Damon – affronter Johnny Chan jouant son propre rôle lors d'une partie de *Texas hold'em*. Cet affrontement campe le personnage de Mike McDermott, un jeune joueur tellement brillant et audacieux qu'un jour, il a réussi à bluffer le champion du monde.



Illustration n°19 : Image du film *Rounders* de John Dahl (1998), avec Matt Damon et Johnny Chan, ici de dos.

Pourtant, notre talentueux héros va perdre 30 000 dollars en jouant dans un club privé face à Teddy KGB, un joueur d'origine russe interprété par John Malkovich. Contre l'avis de sa petite amie, le héros ruiné décide de se refaire à la table de jeu. Comme le personnage de Maverick – mais un siècle plus tard dans l'ordre du récit –, le parcours de Mike est un long périple dans le monde des joueurs de poker. Et à l'instar du *Kid de Cincinnati*, les pérégrinations du jeune joueur débouchent sur une scène épique, où le poker prend toute sa dimension tragique. Dans cette ultime scène de jeu, Mike affronte à nouveau Teddy KGB dans une partie de *Texas hold'em* qui semble s'éterniser à nouveau. Seulement, cette fois-ci, notre héros finit par prendre sa revanche grâce à la patience dont il fait preuve tout au long de la nuit. Après avoir passé de nombreuses mains qu'il estime plus faibles que celles de son adversaire, il emporte finalement le pot avec une simple quinte, alors que son adversaire pensait gagner en tirant un as sur la dernière carte.



Illustration n°20 : Image du film *Rounders* de John Dahl (1998), avec John Malkovich et Matt Damon.



En somme, c'est la victoire du talent sur le hasard, de la patience sur l'excitation, de l'audace de l'américain sur la roublardise du russe. Par-delà les sempiternels ressorts du cinéma hollywoodien – et notamment celui du *happy end* –, il faut reconnaître à *Rounders* d'avoir mis en lumière un nouvel aspect du jeu en proposant à l'affiche un joueur de poker d'un genre nouveau. Le personnage de Mike McDermott incarne en effet cette nouvelle génération de joueurs de *Texas hold'em* qui émerge dans les années 1990. S'inspirant davantage des champions du monde des WSOP que des *cowboys* du *Far West*, ils pratiquent un poker à la fois sérieux et audacieux, qui tranche avec le jeu débridé et hasardeux de ses aînés. Chemin faisant, c'est la dimension technique du jeu qui est mise à l'écran au détriment de sa dimension aléatoire : « Pour les gens, c'est toujours une question de chance », s'étonne finalement Mike à la fin du film, alors qu'il est en partance pour Las Vegas. Le film adopte même une démarche pédagogique vis-à-vis du spectateur en abordant plus ou moins finement certains concepts contemporains du jeu – comme la notion de « *tell* », que le réalisateur développe en montrant notamment Teddy KGB dégustant un biscuit chaque fois qu'il a grosse main. Comme l'affirme à juste titre Frank Daninos (2010) dans son *Histoire du poker*, le film de Dahl témoigne d'un changement d'époque :

Dans *Rounders*, en effet, le poker était dépeint comme une sorte de sport cérébral : la hardiesse, la sagacité et les qualités psychologiques du jeune Américain pouvaient l'emporter sur les manigances du riche et vieux roublard à l'accent russe très prononcé. Le poker et l'argent facile pouvaient permettre de résoudre des problèmes financiers. En somme, le destin d'un joueur de poker n'était plus nécessairement désastreux et condamnable sur le plan moral, comme le *Kid de Cincinnati* le suggérait une trentaine d'année auparavant. (Daninos, 2010 : 206)

Entre un film tourné en 1965 avec en toile de fond les tripots de La Nouvelle-Orléans dans les années 1930, un western en couleur sur les *steamboats* du XIXe siècle et un film contemporain dans l'univers des clubs des années 1990, les différences sont aussi visibles que profondes, ancrées dans l'imagerie populaire et la culture ludique des joueurs. Du point de vue du joueur, tout semble avoir changé : les règles du jeu, les pratiques du jeu, les représentations du jeu. Mais l'évolution la plus importante se situe à un autre niveau. Du point de vue du spectateur, cette apologie du « poker cérébral » n'est pas seulement un film de plus sur le poker, c'est une invitation au jeu. À l'instar des émissions de télévision qui se développent à la même époque, il s'agit pour le spectateur de se glisser dans la peau du joueur. Le cinéma devient alors ce puissant médiateur dont a souvent rêvé l'industrie des jeux – comme en témoigne l'exemple des jeux vidéo que le cinéma a souvent porté au grand écran (Blanchet, 2010 ; Triclot, 2012).

### 3.3. La bibliographie du poker

En même temps que les émissions de télévision et les films sur le poker rencontraient leur public, une littérature et une presse spécialisées commençaient à faire florès dans les librairies et les kiosques à journaux. Dans les années 1990, on constate en effet la publication de nombreux ouvrages portant sur la technique du poker qui renouvellent le genre inventé dans les années 1970 par Doyle Brunson avec *Super/System*. Nous pouvons citer : *The Body Language of Poker* de Mike Caro (1994), qui se présente comme un ouvrage de psychologie du langage corporel des joueurs de poker ; *The Theory of Poker* de David Sklansky (1999), proposant une lecture théorique de la pratique du jeu fondé sur la stratégie et les mathématiques ; ou encore *Hold'em Excellence : From Beginner to Winner* de Lou Krieger

(1999), qui développe une approche pédagogique du *Texas hold'em* à l'adresse des joueurs débutants. Quelques années plus tard, on notera également la parution de *Play Poker Like the Pros*, le premier livre de Phil Hellmuth (2003), figure emblématique de cette nouvelle génération de joueurs professionnels qui inspire les amateurs de poker. Enfin, il faut souligner le second opus de *Super System*, dans lequel Brunson (2004) invite justement certains représentants de cette nouvelle génération – dont Johnny Moss – à livrer leur propre conception du jeu.

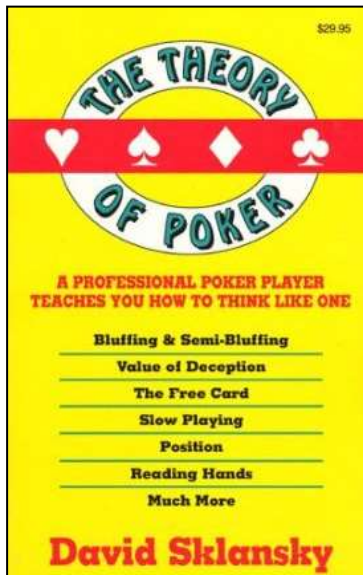


Illustration n°21 : Couverture du livre de David Sklansky (1999), *The theory of poker : a professional player teaches you how to think like one*.

Si l'on se réfère à « la bibliographie de tous les livres de poker connus » de Frank Wallace (1998), environ 147 d'entre eux ont été publiés entre 1875 et 1980. Pour sa part, Rich McComas (2004) comptait 87 livres portant sur le poker entre 1980 et 1989. Il en dénombre 144 entre 1990 et 1999 (McComas, 2004, cité par Depaulis, 2008 : 61). À côté de ces ouvrages spécialisés, les premiers magazines de poker font leur apparition dans la presse américaine. Le plus réputé d'entre eux se nomme *Card Player*. Créé en 1988 puis racheté en 1998 par un joueur professionnel – Barry Shulman –, ce magazine bimensuel propose des articles de fond sur la stratégie du jeu et des reportages, sur l'actualité des tournois de poker. Malgré une ligne rédactionnelle très spécialisée, *Card Player* rencontre un vif succès, au point d'être rapidement suivi par d'autres magazines sur ce nouveau segment du marché. Le magazine *Bluff* est lancé en octobre 2004 sous la forme d'un mensuel puis en 2005 d'un bi-mensuel. Le bi-mensuel *All in* paraît pour la première fois en décembre 2004. Le magazine *Poker pro* est publié quant à lui à partir d'août 2005. Nous pouvons enfin évoquer le bi-mensuel *Poker Player*, qui est le premier à couvrir l'actualité du jeu depuis 1982.

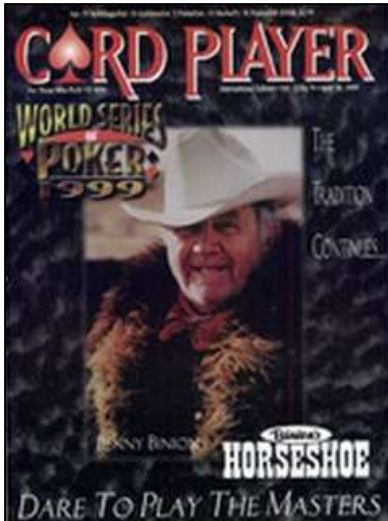


Illustration n°22 : Couverture du magazine *Card Player* avec Ben Binion en couverture, Avril 1999.

### 3.4. La création des premiers sites de poker sur internet

Diffusé par la télévision, le cinéma, la littérature et la presse spécialisée, le poker était déjà un phénomène « transmédiatique » (Jenkins, 2013) avant même le succès des premiers sites de poker en ligne. Tout se passe alors, comme si les industries médiatiques avaient fini par converger pour donner naissance à une nouvelle pratique du jeu. Après avoir suscité l'intérêt des joueurs en présentant le poker comme un spectacle sportif à portée de main, il ne restait plus qu'à leur offrir les moyens de passer à l'acte. Puisque les casinos, les cercles de jeux et les clubs sont parfois difficiles d'accès, c'est la pratique elle-même qui allait se médiatiser. Accessible de chez soi grâce à des ordinateurs connectés, le réseau internet se présente à ce titre comme le médium idéal du jeu. Non seulement il permet de partager des informations qui concernent le poker, mais très vite il est possible de l'utiliser pour jouer en ligne. À l'instar des jeux vidéo en réseau, le jeu en ligne semble offrir une véritable renaissance au poker.

Dès le développement du web au début des années 1990, certains internautes découvrent la possibilité de jouer au poker en réseau. Les premiers programmes informatiques permettant cette prouesse technique ne sont rien d'autres que des protocoles IRC, autrement dit des fenêtres de chat. Aucune image ne permet de représenter les cartes et les jetons à l'écran. Commandées et gérées par le logiciel, les actions de jeu sont simplement retranscrites et codées par les joueurs eux-mêmes grâce aux touches de leur clavier. L'argent mis en jeu est virtuel – le dépôt d'argent en ligne étant impossible – mais crée déjà une forme de compétition entre les utilisateurs de l'IRC Poker : « La plupart des joueurs étaient des geeks passionnés par le poker. Beaucoup étaient des étudiants sérieux du jeu, dotés des compétences analytiques nécessaires pour comprendre les mathématiques, et tous les autres aspects de la stratégie de poker de pointe. » (UACPRG, 2003) La première communauté virtuelle du poker était-elle née ?

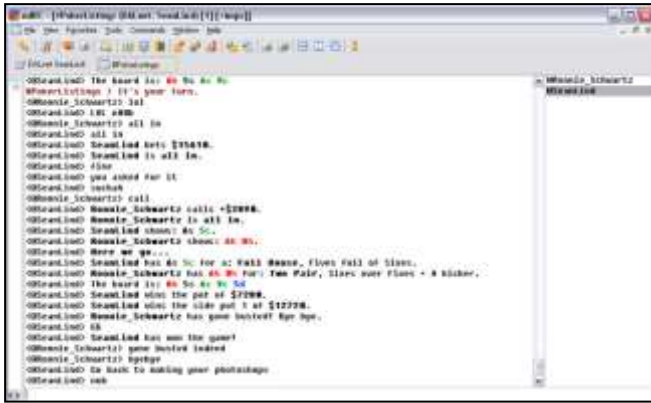


Illustration n°23 : Capture d'image sur le site Pokerlistings.com. Un exemple de Poker IRC.

Quelques années plus tard, le principe du « *point-and-clic* » va remplacer les commandes manuelles et permettre à l'utilisateur d'interagir avec une interface graphique. Mais, selon Depaulis (2008 : 62), le principal levier technologique qui permit la création des premiers sites de poker en ligne fut l'invention du « *peer-to-peer* » (P2P), c'est-à-dire le partage de données entre utilisateurs. Cette technologie donne la possibilité aux joueurs de jouer les uns contre les autres sur des plateformes de jeux en ligne, mais aussi d'échanger de l'argent grâce à un système de dépôts plus ou moins sécurisé. Si l'exploitation des jeux d'argent en ligne est illégale aux États-Unis et dans la plupart des pays du monde, elle ne l'est pas dans certains paradis fiscaux comme l'île de Man, Malte, Gibraltar ou Curaçao, dans les Antilles néerlandaises. C'est ainsi que le site *Planet Poker* va pouvoir opérer légalement depuis le territoire antillais. En 1998, il est en effet le premier site en P2P à permettre aux joueurs du monde entier – plus particulièrement aux américains – de jouer au poker en ligne en misant de l'argent contre ses adversaires. Profitant de la publicité qui lui a été « offerte » par le magazine *Card Player*, *Planet Poker* tente de séduire les joueurs grâce aux arguments suivants : « Bienvenue dans Planet Poker. Bienvenue chez vous. Il existe une belle salle de cartes dans votre propre foyer. Allumez votre ordinateur, connectez-vous à Internet et vous serez dans la partie. » (Baaron, 2003, traduit par Daninos, 2010 : 214)



Illustration n°24 : Capture d'image sur le site Planetpoker.com. Page d'accueil du site en 1998.

Malgré le risque lié au dépôt d'argent en ligne à cette époque, le succès est au rendez-vous au point d'accueillir suffisamment de joueurs pour proposer des tables de *Texas hold'em* ouvertes 24 heures sur 24. Comme le concède le site sur sa page d'accueil : « Il nous a fallu surmonter de nombreux obstacles, l'un des plus importants étant de gagner la confiance des

joueurs. Comment leur assurer, en effet, que les parties étaient équitables et que leurs adversaires ne connaissaient pas les cartes qui leur étaient distribués » (texte de présentation du site Planet Poker, recueilli et traduit par Daninos, 2010 : 214). Pour ce faire, Planet Poker peut compter sur une communication bien rôdée. Le site sera d'ailleurs le premier à enrôler des joueurs professionnels – comme Mike Caro, auteur de plusieurs livres sur le poker – pour assurer sa respectabilité. Le site va également insister sur le « réalisme » de son interface graphique, en espérant que cela soit un gage de qualité. Les cartes, les jetons et même les avatars des joueurs font leur apparition sur la page de jeu. La distribution des cartes étant automatisée, il suffit alors de « pointer » et de « cliquer » sur la bonne icône pour déclencher l'action de jeu.



Illustration n°25 : Capture d'image sur le site Planetpoker.com. Page de jeu du site en 1999.

Si la communication du site et le graphisme du jeu assurent la crédibilité de l'opérateur, il faut surtout garantir aux joueurs la sécurité des mises et l'honnêteté de la distribution des cartes. Or c'est précisément cette « confiance » durement acquise qui va s'effondrer en 1999, lorsque le site doit faire face à de nombreux problèmes techniques. Confronté à la demande croissante des joueurs, le site ne sait pas améliorer son logiciel de jeu à temps pour éviter les pannes de connexion. Qui plus est, l'algorithme qui doit générer une distribution aléatoire des cartes est directement mis en cause (Arkin, Hill, Marks, Schimid & Walls, 1999). Une autre plateforme de jeu en ligne va alors profiter des déboires de Planet Poker pour s'imposer dans le paysage en friche du poker en ligne. Il s'agit de Paradise Poker, un site implanté au Costa Rica qui propose depuis 1999 de jouer de l'argent sur Internet. Non seulement les transactions semblent sécurisées mais le logiciel de jeu offre aux joueurs de nouvelles perspectives. Grâce à une offre plus grande, un *gameplay* plus fluide et une interface graphique plus sophistiquée, ce nouveau site va rapidement attirer les clients déçus par son prédécesseur (Daninos, 2010 : 215-216).

Sur la capture d'écran ci-dessous, on découvre ainsi le « lobby » de Paradise Poker, c'est-à-dire le « hall d'entrée » dans le jeu qui permet au joueur de sélectionner les paramètres du jeu (A), la variante qu'il désire pratiquer (B), la « table » qu'il souhaite rejoindre en fonction des limites des enjeux (C), mais aussi du nombre de joueurs à la table, du pot moyen pour chaque coup, du pourcentage de joueurs allant jusqu'au flop – le premier tirage –, du nombre de joueurs en attente pour jouer ou encore du nombre de mains jouées par heure (D). En choisissant la table qui lui convient le mieux, le joueur voit alors apparaître le pseudonyme des joueurs déjà présents, les villes dont ils sont issus et le nombre de jeton dont ils disposent





Améliorant l'interface graphique proposée par Planet Poker en 1998, la page de jeu conçu par Poker Paradize servira en quelque sorte de modèle pour tous les pionniers du poker en ligne. Nous retrouverons en effet cette interface de jeu déclinée de diverses manières sur PokerRoom en 1999, Poker Spot et Ultimate Bet en 2000, PartyPoker et PokerStars en 2001. Investissant massivement pour entrer sur le marché des jeux en ligne, ces deux derniers sites vont à leur tour perfectionner le modèle inventé par Planet Poker et Poker Paradize. Fondé par un ancien programmeur d'IBM, PokerStars va introduire plusieurs innovations techniques importantes telles que la possibilité pour le joueur de personnaliser son avatar, de prendre des notes sur ses adversaires ou encore de consulter des données statistiques sur la page de jeu. Mais l'innovation la plus importante consiste sans doute à organiser des tournois pouvant réunir des centaines de joueurs sur plusieurs tables en même temps. Pour quelques dollars seulement, un joueur peut ainsi participer à un tournoi en ligne doté à la hauteur des grands tournois de poker. À travers certains tournois nommés « satellites », il pourra bientôt se qualifier en ligne pour des tournois « réels ».



Illustration n°28 : Capture d'image sur le site ParadisePoker.com. Page de jeu du site en 2001.

Le premier tournoi mixte – à la fois « réel » et « virtuel » – est organisé par un nouveau concurrent sur le marché du poker en ligne, le site PartyPoker créé également en 2001. S'inspirant des WSOP et des premiers tournois télévisés, les dirigeants de PartyPoker organisent en 2002 un tournoi de Texas hold'em doté d'un prix d'un million de dollars. Pour faire la promotion de son site, le « PartyPoker Million » est accessible en ligne *via* une série de tournois satellites peu onéreux. La finale du tournoi se déroule le 20 mars 2002 à bord d'un luxueux paquebot dans la mer des Caraïbes, non loin des côtes du Costa Rica où se trouve initialement le siège de PartyPoker :

Nous avons décidé que la finale se jouerait dans des conditions réelles même si nous opérons sur Internet, expliqua Vigrant Bhargava en qualité de directeur du marketing de PartyPoker. C'était la seule manière, en effet, pour que les joueurs aient confiance en une nouvelle compagnie comme la nôtre, qui garantissait un million de dollars au vainqueur. Cela nous servit beaucoup en termes d'image et de relations publiques. (Pratley, 2005, traduit par Daninos, 2010 : 217)

Des stars du cinéma sont même invitées à l'évènement dans le but d'asseoir l'image de marque du site. Cela contribue sans doute à attirer les chaînes de télévision qui assistent alors à la victoire du premier joueur qualifié sur internet à un tournoi de cet ordre. Ce joueur en

ligne qui a donc remporté ce jour-là un chèque d'un million de dollars est en fait une joueuse, Kathy Liebert, qui va ainsi devenir dans la communication du site « la première femme à remporter un tournoi majeur de poker dans un domaine jusque-là dominé par les hommes » (Atomic PR, 2002). Résidant à Las Vegas dans le Nevada, cette jeune femme de 34 ans avait déjà eu l'occasion de jouer des tournois de poker en « live » en tant qu'amateure, mais c'est à l'occasion de ce tournoi qu'elle devient une joueuse professionnelle renommée. Il s'agit donc de la première « *success story* » du poker avant que le concept de « *satellites online* » soit repris lors des championnats du monde.



Illustration n°29 : Photographie diffusée sur le site PartyPoker.com. Sur la photo, Cathy Liebert (au centre) reçoit un chèque d'un million de dollars de la part de Vikrant Bhargava (à droite), directeur du marketing du site. Le joueur professionnel Mike Sexton (à gauche) fait office de témoin.

Des tournois de qualification en ligne donnant accès à un grand tournoi en « *live* » – comme disent dorénavant les joueurs en s'appropriant le langage de la télévision –, voilà la formule médiatique qui va provoquer dans les années à venir un formidable regain d'intérêt pour le poker. Il faut reconnaître que cette formule a tout d'un « cocktail magique » (Daninos, 2010 : 218) puisqu'elle mobilise à la fois la télévision et internet pour donner naissance à une nouvelle pratique du jeu « sur l'autel de la convergence [des médias] » (Jenkins, 2003). L'argument a été avancé par Mathieu Triclot (2011) à propos des jeux vidéo de sport sur console : en passant à la télévision, le jeu doit nécessairement faire avec les conventions du spectacle télévisé. Le poker télévisé doit inventer sa propre expérience du jeu qui n'est pas tant celle du joueur que « du spectateur enfin devenu actif, qui peut, de sa place de spectateur, changer (enfin) le cours des choses » (Triclot, 2011 : 159). En passant par le réseau internet, il doit aussi composer avec les cadres de l'expérience virtuelle du jeu en ligne, étudiés notamment par Vincent Berry (2012) à propos des jeux de rôle en réseau. Selon Berry (2012 : 248), une telle expérience consiste, non pas à fuir la réalité, mais à s'engager dans « un cadre secondaire de l'expérience » où le jeu et le réel se distinguent et se confondent. En somme, le poker est pris dans une configuration nouvelle entre la pratique du jeu sous une forme traditionnelle, son spectacle télévisé et l'expérience de sa pratique virtuelle. C'est cette configuration nouvelle qu'a expérimenté la première Cathy Liebert lors du *PartyPoker Million*.



### 3.5. Le phénomène Moneymaker

L'année suivante est une année charnière dans l'histoire contemporaine du poker. C'est au cours de cette année 2003 – soit quatre ans après l'émergence des premiers sites de poker en ligne – que le phénomène du poker télévisé va définitivement se coupler avec le phénomène du jeu sur internet. Ce couplage s'inscrit alors dans la trajectoire improbable d'un jeune joueur nommé Christopher Bryan Moneymaker. En effet, ce joueur amateur âgé de vingt-sept ans en 2003 incarne à lui seul la déferlante médiatique qui va toucher le poker à partir de cette année-là et faire basculer le jeu dans une dynamique nouvelle.



Illustration n°30 : Captation vidéo du WPT 2003. Sur les images de la chaîne ESPN, Chris Moneymaker lors du main event des WSOP à Las Vegas.

En avril 2002, le site PokerStars organise pour la première fois un tournoi satellite en ligne, permettant de se qualifier pour le Main Event des WSOP, ayant lieu quelques semaines plus tard à Las Vegas. Aucun des deux joueurs amateurs qualifiés sur internet n'a pu défendre ces chances pour la victoire, cependant le concept du satellite *online* connaît le succès escompté et sera reconduit par le site l'année suivante, pour la prochaine édition du championnat du monde. En avril 2003, le bien nommé Moneymaker, littéralement « le faiseur d'argent », se qualifie pour le Main Event des WSOP 2003 en ayant investi seulement trente-neuf dollars – quatre-vingt-six dollars selon d'autres sources<sup>62</sup> – pour un tournoi dont le droit d'entrée est fixé à 10 000 dollars. En mai 2003, ce jeune comptable originaire du Tennessee se rend donc au casino Horseshoe's Binion de Las Vegas pour affronter les meilleurs joueurs des États-Unis, dans le plus prestigieux tournoi du monde. Dans une interview accordée en 2013 au magazine *Bluff*, il raconte ses premières impressions avant le début du tournoi :

J'avais été à Las Vegas plusieurs fois, mais je n'avais jamais été Downtown. Et ils m'ont emmené au Horseshoe [...]. Les plafonds étaient très bas. On avait l'impression de jouer au poker dans une salle de billard ou quelque chose comme ça. C'est la meilleure façon de le décrire. Il y avait des tables de poker coincées partout. Ils ont arraché les machines à sous pour mettre plus de tables de poker. [...] J'ai juste pensé que c'était cool parce qu'à l'époque je ne connaissais vraiment que trois joueurs de poker de renom ; Doyle Brunson, Johnny Chan et Phil Hellmuth. [...] J'étais juste assis là [dans les gradins avec les spectateurs], de toute évidence l'air très nerveux parce qu'un gars est venu, s'est assis à côté de moi et a juste dit : "Hey, comment vas-tu ?" Je lui ai répondu quelque chose comme : "Je vais bien, vous savez, juste un peu nerveux." Il a dit : "Oh vous regardez aujourd'hui ? Vous jouez ?" J'ai dit : "Non, je joue pour la première fois." J'ai dit : "Êtes-vous joueur ?" Il a dit : "Non, je viens regarder. Je suis juste spectateur. Je ne suis pas assez bon pour jouer dans cette affaire." Cela m'a rendu encore plus nerveux. (Moneymaker, 2013, traduction personnel)

<sup>62</sup> <http://www.pokerstars.com/about/history/2003/> (consulté le 21/08/2014).

À la fois ravi de rencontrer des joueurs connus et angoissé à l'idée de ne pas avoir sa place à leur côté, Chris Moneymaker est vraisemblablement plus à l'aise avec les spectateurs qu'avec les joueurs. Parmi les 839 inscrits au Main Event, sans doute est-il d'ailleurs l'un des plus inexpérimentés du tournoi, lui qui a découvert le Texas hold'em en 1998 avec le film *Rounders*. En effet, il n'a jusqu'alors jamais disputé un tournoi de poker en « live », tout juste s'est-il exercé quelques jours avant le début du tournoi sur les tables de Texas hold'em du casino. Après avoir chaussé ses lunettes de soleil et vissé sur sa tête une casquette beige aux couleurs du site de poker en ligne sur lequel il s'est qualifié quelques semaines plus tôt, il s'installe *in cognito* à la table de jeu pour participer au plus grand tournoi du monde.

Après plusieurs jours de compétition, Moneymaker amasse de nombreux jetons et prend confiance en lui. Il commence même à se faire remarquer au point d'être finalement invité à la « table TV » – la table où sont installées les caméras de la chaîne ESPN – aux côtés des meilleurs joueurs du circuit. Il se souvient d'ailleurs avoir dû montrer sa carte d'identité aux journalistes pour prouver que « Moneymaker » n'était pas un pseudonyme. En quelques jours, ce joueur anonyme qualifié sur internet s'est fait un nom auprès des journalistes et des commentateurs du jeu, sans pour autant briller par son talent. On le voit par exemple remporté un coup très chanceux avec une paire de huit contre la paire d'as d'Humberto Brenes, un joueur professionnel réputé pour son attitude fantasque. Toujours devant les caméras de télévision, il élimine également l'ancien champion du monde Johnny Moss avec une couleur à l'as. Devenu *chip leader* du tournoi, il va enfin éliminer Phil Ivey, un jeune joueur professionnel considéré à juste titre comme l'avenir du poker, grâce à un tirage improbable sur la river qui lui donne un full au dame par les as contre un full au neuf par les dames. À en croire les statistiques, Moneymaker avait pourtant 83% de chance de perdre le coup sur ce dernier tirage.



Illustration n°31 : Captation vidéo du WPT 2003. Sur les images de la chaîne ESPN, Moneymaker au moment du dernier tirage lors d'un face-à-face avec Phillip Ivey.

L'élimination d'Ivey permet à Moneymaker d'accéder à la table finale en compagnie des huit derniers joueurs encore en lice pour remporter le titre de champion du monde. Dès lors, la chance ne quitte pas le joueur amateur jusqu'à ce face-à-face final avec Sam Farha, un joueur professionnel de seize ans son aîné qui avait déjà gagné un tournoi annexe des WSOP en 1996. Sont en jeu, plus de deux millions de dollars pour le vainqueur, le prix le plus important qui n'a jamais été attribué lors d'un tournoi de poker. C'est alors qu'avec un simple tirage couleur en perspective, Chris Moneymaker se lance dans un semi-bluff en relançant son adversaire avant le tirage de la dernière carte ouverte. La dernière carte ne donne rien et

pourtant, Moneymaker poursuit son bluff en annonçant d'une voix hésitante : « *I'm all in* » – i. e. « je suis à tapis. » Autrement dit, il décide de mettre tous ses jetons – et donc sa partie – en jeu sur ce coup, alors même qu'il n'a pas la moindre paire en main. Complètement désarçonné, Sam Farha hésite, puis se couche, avec une paire de neuf. Sous les applaudissements des spectateurs dont il faisait encore partie il y a peu, Moneymaker vient de réaliser le « bluff du siècle », selon le commentateur de la chaîne de télévision qui diffuse l'évènement. Son adversaire ne s'en relèvera pas et, sur un dernier full aux cinq par les quatre, Moneymaker remporte finalement le tournoi à la surprise générale.



Illustration n°32 : Photographie de la victoire de Moneymaker en 2003 lors du main event des WSOP, à Las Vegas.

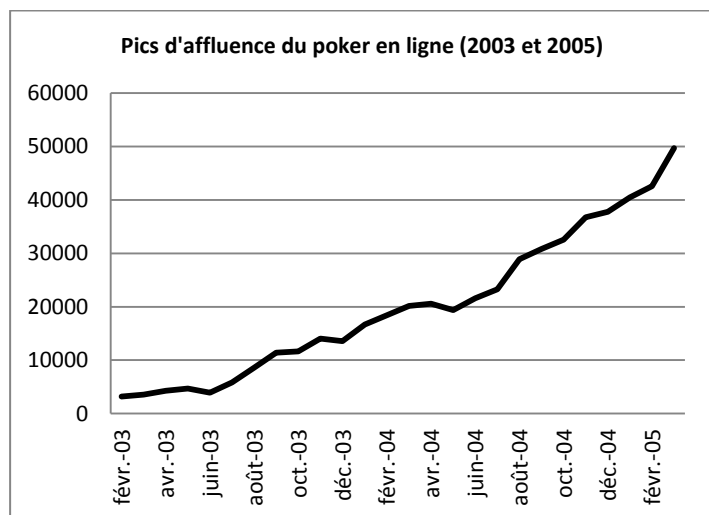
Le 23 mai 2003, un simple joueur amateur qualifié sur internet devient donc champion du monde de poker et empoche 2,5 millions de dollars en *cash* sous l'objectif des caméras de plusieurs télévisions américaines. À l'instar du premier joueur amateur à avoir remporté les WSOP en 1979 – Harold Fowler –, Moneymaker traîne depuis ce jour la réputation d'un joueur chanceux qui n'aurait pas vraiment mérité son bracelet aux WSOP. D'ailleurs sa trajectoire de vie rappelle davantage celle des « millionnaires de la chance », pour reprendre l'expression de Michel Pinçon et Monique Pinçon-Charlot (2010) à propos des grands gagnants du loto, que celle des joueurs professionnels de Las Vegas. En effet, s'il rencontre forcément une ascension socio-économique fulgurante en devenant multimillionnaire, il cesse aussitôt de travailler pour vivre de ses rentes et devenir joueur professionnel de poker. C'est alors qu'il connaît quelques déconvenues financières et personnelles : « J'ai perdu ma femme. J'ai perdu des amis. L'argent a un effet étrange sur les gens. Certains m'ont littéralement volé. Tout le monde voulait sa part du gâteau. Certains de mes amis pensaient même qu'ils avaient "gagné" les WSOP. » (Moneymaker, 2006, traduit par Daninos, 2010 : 225), raconte-t-il dans une nouvelle interview.

Toujours est-il que la victoire improbable de cet anonyme au pays du *self made man* a un impact médiatique considérable. En effet, les télévisions, les radios et les journaux s'emparent de l'évènement pour en faire une publicité sans précédent : « Fidèle à son nom, Chris Moneymaker, un comptable de la banlieue de Nashville, convertit un droit d'entrée pour un tournoi de poker sur Internet à 40 dollars en 2,5 millions de dollars et le titre le plus prestigieux du jeu en gagnant tôt hier matin la 34<sup>e</sup> édition annuelle des World Series of Poker » (Wilgoren, 2003), rapporte par exemple le *New York Times* au lendemain de

l'évènement. De l'autre côté de l'Atlantique, un journal britannique parle même du « Kid de l'internet » (Coren, 2003) pour rendre honneur au parcours de ce « champion du XXIe siècle ». L'hypermédiatisation de ce jeune joueur sans prédisposition particulière pour le poker – si ce n'est peut-être ses compétences en comptabilité – a alors brutalement suscité l'engouement des spectateurs pour la pratique du jeu sur internet : « Il avait prouvé que n'importe quel quidam, avec peu de moyens, pouvait devenir champion du monde et gagner une fortune. En somme, que le poker s'était "démocratisé". » (Daninos, 2010 : 227)

### 3.6. Le « boom du poker » aux États-Unis

Suite à la victoire de Moneymaker aux WSOP, le nombre de joueurs inscrits sur le site du champion serait ainsi passé de 50 000 à 100 000 entre mars et août 2003. Selon le site PokerStars.com, cette croissance a continué tout au long de l'année jusqu'à cette journée de novembre 2003 où plus de 10 000 joueurs ont joués en même temps sur le premier site de poker en ligne<sup>63</sup>. Sur une période plus longue, les pics d'affluence observés sur l'ensemble des sites de poker du réseau auraient été multipliés par dix entre 2003 et 2005 pour atteindre environ 50 000 joueurs par jour en mars 2005, comme l'indique le graphique ci-dessous.



Graphique n° 1 : Courbe représentant les pics d'affluence des sites de poker en ligne référencé par PokerScout.com entre juillet 2002 et mars 2005. Disponible en ligne sur : <http://www.pokerhistory.eu/poker-statistics> (consulté le 22/08/2014).

Selon le site PokerScout qui référence les affluences des principaux sites de poker en ligne sur le marché américain, « le trafic a plus que doublé chaque année [depuis 2003], et en 2004, le taux de croissance a atteint un incroyable 12% par mois, grâce au poker télévisé et l'effet Moneymaker »<sup>64</sup>. Selon Frank Daninos, il existe cette année-là environ 400 sites de poker en ligne, la plupart étant en fait des « sites miroirs » (Daninos, 2010 : 229) qui renvoient en réalité leurs clients aux principaux acteurs du marché. PokerScout dénombre néanmoins une quarantaine de plateformes de poker en ligne qui forme la liste des principaux sites du réseau. En 2006, ce même site de référencement estime alors, qu'environ 13 millions d'internautes jouent au poker en ligne de façon régulière, pour une fréquentation moyenne de 120 000 joueurs connectés par heure. Au premier rang de la hiérarchie, le site PokerStars accueille par

<sup>63</sup> <http://www.pokerstars.com/about/history/2003/> (consulté le 21/08/2014).

<sup>64</sup> <http://www.pokerscout.com/news/weekly-traffic-update.aspx?year=2013&week=36> (consulté le 22/08/2014).

exemple 14 400 joueurs par heure avec un pic d'affluence à 22 564 joueurs par jour. Fondé en 2004 par de jeunes joueurs professionnels – dont Phil Ivey –, le site Full Tilt Poker connaît déjà des pics à plus de 10 000 joueurs. Quant à la plateforme Everest Poker, elle se présente depuis 2004 comme le premier site européen de poker en ligne à proposer un logiciel entièrement traduit en quinze langues, ce qui va notamment attirer les joueurs français sur internet.

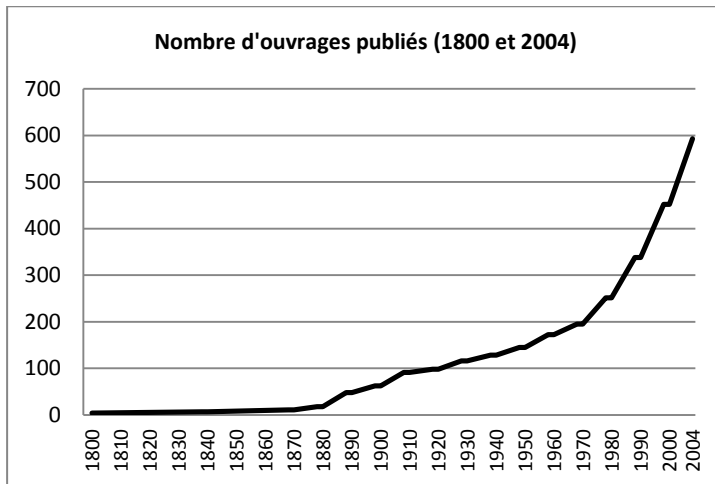
Rang	Site	Joueurs connecté / heure	Pic d'affluence
1	PokerStars	14 400	22 564
2	Full Tilt Poker	7 500	11 669
4	PartyPoker	3 950	6 140
5	Everest Poker	2 300	4 500

Tableau n°1 : L'affluence des cinq premiers sites de poker en ligne en 2006. Disponible en ligne sur : [www.pokerscout.com](http://www.pokerscout.com) (consulté le 01/01/2008)

Trois années seulement auront donc suffi pour que le poker en ligne occupe une place nodale dans la toile du réseau mondial. Trois années qui ont également vu ce jeu devenir un véritable phénomène de mode dans les médias. On ne compte plus par exemple les émissions qui diffusent des tournois de poker sur les chaînes de télévision américaines : *World Series of Poker* sur ESPN, *World Poker Tour* sur Travel Chanel, *European Poker Tour* sur Sportsnet, *High Stakes Poker* sur GSN, *Poker Superstars Invitational* sur la Fox, *High Stakes Poker* sur GSN, *Poker After Dark* sur NBC, etc. Si ces émissions ont connu un succès grandissant au milieu des années 2000, il en est une qui a plus largement participé à l'éclosion du phénomène médiatique du poker. Il s'agit du World Poker Tour, dont le concept original combine le principe du tournoi de poker et de l'émission de télévision. En transformant le poker en un « sport télévisé à sensation » (Lispcomb, 2006, traduit par Daninos, 2010 : 223), le WPT aurait révolutionné le regard des spectateurs sur le jeu, selon le producteur de l'émission. Dès la première saison du tournoi en 2003, chaque épisode est regardé par plus d'un million de téléspectateurs en direct et quatre millions en différé (Daninos, 2010 : 221). En 2005, l'émission attire entre deux et cinq millions de téléspectateurs par semaine au point que le concept du WPT commence à s'exporter sur les chaînes de télévision européennes, comme en France sur les chaînes du groupe Canal+.

Si les émissions de poker à la télévision se sont démultipliés depuis 2003, il en est de même pour les ouvrages consacrés à la pratique du jeu. Si Rich McComas (2004) a répertorié 144 ouvrages spécialisés entre 1990 et 1999, il en compte presque autant en seulement quatre ans – 141 ouvrages entre 2000 et 2004 – suite à ce qu'il nomme à juste titre : « l'explosion du hold'em sur l'Internet et à la télévision » (McComas, 2004, traduit par Depaulis, 2008 : 61). La parution en 2004 du deuxième opus de *Super System* par Doyle Brunson (2004) marque ainsi l'âge d'or de ce secteur de l'édition, tout comme l'ascension du magazine *Card Player* reflète le développement d'une presse spécialisée, qui met la technique et l'actualité du poker à l'honneur. En 2005, le célèbre magazine compte plus de 30 000 abonnés alors qu'ils n'étaient que 3000 en 2001, comme le révèle son directeur général Jeff Schulman au New York Times (Carr, 2005). Il est plus difficile de recenser le nombre d'articles de presse, d'émissions de télévision ou de radio qui rapportent de façon plus générale l'actualité du jeu depuis la victoire de Moneymaker aux WSOP. Toujours est-il que la pratique du poker est

partout présentée comme un puissant phénomène de mode que les différents médias s'évertuent à relayer aux États-Unis, comme à l'étranger.



Graphique n°2 : Courbe représentant le nombre d'ouvrages consacrés au poker publiés entre 1800 et 2004 selon Rich McComas (2004). Disponible en ligne sur : <http://www.holdemsecrets.com/books.htm> (consulté le 22/08/2014).

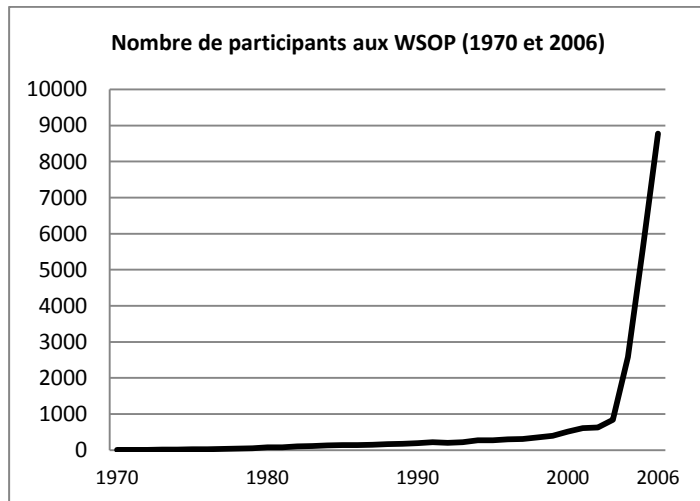
Il faudrait enfin souligner la vitalité des forums de discussion et des sites communautaires qui voient peu à peu le jour sur internet et qui ont largement participé depuis lors à transformer la pratique du jeu en une « communauté de pratique » (Pastinelli, Côté-Bouchard & Papineau, 2011). En effet, ces sites ont non seulement participé de la diffusion des informations concernant le poker mais ils ont aussi contribué à l'essor de la pratique du jeu en ligne et hors ligne. Nous pourrions évoquer ici l'histoire du site communautaire français ClubPoker, « site sur Internet dédié au Poker », telle qu'elle est présentée par Servane Barrault (2012 : 142-143) dans sa thèse. Nous pourrions également renvoyer à la thèse récente de Jeanne Piedallu (2014 : 266-272) qui évoque également le développement de ces sites communautaires en expliquant le sens de leur entreprise commune :

À partir du milieu des années 1990, et surtout durant les années 2000, les sites d'informations spécialisés et les communautés virtuelles se multiplient sur la toile, en même temps que le nombre de joueurs. Elles deviennent visibles à travers de nombreux blogs ou forums de discussions et centralisent toutes les informations concernant le monde du poker : les actualités concernant les tournois (en ligne et hors ligne), les performances et le classement des joueurs, l'industrie du poker, les livres, films ou émissions télévisées, les faits divers, etc. Ces plateformes en ligne permettent également aux joueurs qui souhaitent trouver des partenaires pour jouer en live de diffuser ou répondre à des annonces proposant des parties dites « privées » (Piedallu, 2014 : 266)

Une telle effervescence aurait non seulement contribué à attirer les joueurs sur les sites de poker en ligne mais aussi dans les casinos et les cercles de jeux. Entre 1999 et 2004, la fréquentation des casinos américains aurait ainsi doublé pour atteindre les 320 millions de visiteurs annuels (Daninos, 2010 : 230). S'il semble difficile de les dénombrer, tout indique que la population des joueurs de poker en « live » aurait connu une croissance quasi similaire aux joueurs de poker en ligne. Prenons par exemple le nombre de participants au Main Event des WSOP, à Las Vegas. En 2003, ils étaient donc 839 joueurs, dont Chris MoneyMaker, à participer au tournoi pour un prix de 2,5 millions de dollars. L'année suivante, ils sont 2 579 à



s'être accommodés du droit d'entrée de 10 000 dollars pour gagner 5 millions de dollars. En 2005, ils sont 5 619 pour un prix de 7,5 millions de dollars. En 2006, ils sont 8 773 joueurs à se disputer 12 millions de dollars. Le tournoi de poker des WSOP est alors devenu la compétition la mieux dotée au monde, tout « sports » confondus.



Graphique n°3 : Courbe représentant le nombre de participants au Main event des WSOP entre 1970 et 2006. Basé sur les chiffres du site officiel des WSOP.

Certes, il est difficile de mesurer l'ampleur exacte d'un phénomène médiatique que les médias eux-mêmes ont désigné comme le « boom du poker » (Daninos, 2010 : 227), l'expression témoignant à la fois de la résonance et de la dispersion du phénomène. Nous avons donc choisi, dans cette dernière section, plusieurs indicateurs qui renvoient non seulement à l'ascension du poker dans les médias mais qui révèlent aussi l'essor de la pratique du jeu en ligne et en live. En considérant les différents aspects du phénomène, nous avons constaté que l'effet de mode s'était accompagné d'une « démocratisation » du jeu, pour reprendre les termes de Frank Daninos (2010 : 226), au sens où le poker n'est plus seulement un spectacle télévisé où l'on voit des joueurs professionnels exercer leur pratique au plus haut niveau mais un loisir de masse accessible à tous sur internet. Tel est du moins le nouveau mythe du poker.

### **Conclusion : l'exemple français**

Si le « boom du poker » a d'abord secoué son pays d'origine, la déflagration a très vite eu des répercussions à travers le monde, et plus particulièrement en Europe et en Asie, où l'engouement pour le poker a pris des proportions similaires. Deux ans après la diffusion des premières émissions de poker aux États-Unis, le phénomène médiatique s'implante par exemple en France avec l'apparition en 2005 des premières retransmissions de tournois sur les chaînes de télévision hexagonales. Si le poker français avait déjà discrètement commencé à se diffuser sur internet à la fin du siècle dernier, le phénomène prit en effet son envol lorsque la chaîne Canal+ commença à transmettre chaque semaine les tournois d'une compétition mondiale de poker nommé World Poker Tour. Le programme a alors fait des parts d'audience considérables pour dépasser, après seulement deux ans d'existence, les 400 000 téléspectateurs en moyenne. À l'instar des États-Unis, de plus en plus de chaînes de télévision françaises ont profité de l'aubaine pour diffuser elles aussi des tournois de poker.

La médiatisation du spectacle du jeu contribue alors au développement de sa pratique, que ce soit dans les cercles de jeux ou sur internet (Daninos, 2010 : 259-272). En 1998, on estime qu'environ 30 000 français jouent plus ou moins régulièrement au poker (Caudal et al., 2007). À cette époque, les sites permettant de miser de l'argent sur internet en sont à leurs balbutiements et le poker n'est officiellement pratiqué que dans certains cercles de jeux parisiens. Six ans plus tard, ils seraient près de 80 000 joueurs français selon les mêmes sources. Entre temps, les premiers sites de poker en ligne ont vu le jour aux États-Unis et le phénomène commence à se propager sur internet. Mais c'est surtout à partir de 2005 que la pratique du poker en ligne connaît sa plus forte progression dans l'hexagone, avec la diffusion des premiers tournois de poker télévisés. En 2007, ils seraient déjà plusieurs centaines de milliers de joueurs de poker en France, que ce soit hors ligne ou sur internet. Difficile cependant de recenser le nombre de joueurs en ligne alors même que les sites de poker sont encore interdits sur le territoire français. Le rapport parlementaire réalisé en 2010 par le sénateur François Trucy estime qu'au moins 400 000 joueurs s'adonneraient au poker sur des sites clandestins (Trucy, 2010). Si ces estimations nous paraissent surévaluées – il s'agit surtout pour ce dernier d'alarmer le gouvernement de l'époque sur un problème que la plupart des représentants politiques ignore totalement – elles confirment l'essor du jeu en ligne, malgré la prohibition qui était en vigueur. Ce sont d'ailleurs ces chiffres qui ont en partie justifié la légalisation de la pratique du poker sur internet en mai 2010 suite à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne. En effet, l'ampleur du phénomène telle que mesurée par Trucy ne passe pas inaperçue aux yeux du gouvernement de l'époque, qui en fera plus tard l'une des trois activités de jeux en ligne autorisées sur internet avec le pari hippique et le pari sportif. Notons simplement ici que, pour son premier bilan d'activité annuelle, l'Autorité de Régulation des Jeux en Ligne (ARJEL, 2011) mise en place suite à la loi de 2010, confirme l'inclinaison des Français pour le poker en annonçant qu'environ de 300 000 comptes sont utilisés chaque semaine par des joueurs sur des sites de poker agréés. Si le nombre de ces comptes-joueurs ne renvoie pas directement à la population des joueurs de poker sur internet – un même joueur pouvant posséder plusieurs comptes en même temps –, c'est un bon indicateur de l'ampleur et de la régularité des joueurs. Ils seraient alors plusieurs centaines de milliers à jouer régulièrement au poker en ligne, contribuant ainsi au développement du jeu et à la diffusion de sa nouvelle mythologie transmédiatique.



## **Partie II : Terrains du jeu**



## Chapitre 4 : Ethnographie réflexive d'un joueur amateur

« Le jeune ethnographe qui part sur le terrain doit savoir ce qu'il sait déjà, afin d'amener à la surface ce qu'on ne sait pas encore. » (Mauss, 2002 : 20)

Dans le contexte du « boom du poker » à la fin des années 2000, nous avons réalisé une enquête de terrain au long cours auprès des joueurs amateurs de poker en France. Trois enquêtes ont été menées successivement : la première entre 2006 et 2007, au sein d'un groupe de joueurs amateurs dans le cadre de parties privées entre amis ; la seconde en 2010, à travers l'exploration des sites de poker en ligne ; la troisième en 2011, lors d'un tournoi de poker à grande échelle.

Dans notre première enquête exploratoire, nous avons d'abord utilisé notre position de joueur pour étudier un terrain proche : les parties de poker entre amis. À l'instar de l'enquête ethnographique réalisée par David Hayano (1982) auprès d'un groupe de joueurs professionnels dont il faisait lui-même partie, il s'agissait pour nous, d'observer les joueurs de notre entourage pour finalement, les interroger sur leurs pratiques et leurs représentations du jeu. Dans une seconde enquête, nous avons choisi de revisiter notre objet d'étude à partir d'une expérimentation réalisée sur les sites de poker en ligne, alors même que ces sites étaient sur le point d'être légalisés en France. Puis, nous nous sommes tournés vers l'observation d'un tournoi *live*, c'est-à-dire « réel », qui nous aura notamment permis de réaliser 52 entretiens *in situ* et de faire passer 978 questionnaires auprès des joueurs de poker en ligne présents lors du tournoi. Finalement, cette revisite en continu à travers les différents mondes du poker nous aura permis de mener une observation approfondie dans l'univers du jeu et de réaliser de nombreux entretiens auprès des joueurs rencontrés sur le terrain.

	Enquête exploratoire (2006-2007)	Revisites ethnographiques (2010-2011)	
<b>Périodes</b>	Mai 2006-août 2007	Juin-juillet 2010	Février-mai 2011
<b>Terrains</b>	Le poker entre amis	Le poker en ligne	Le poker en tournoi
<b>Techniques d'enquête</b>	Participation observante 13 Entretiens	Participation observante 2 Entretiens Captures d'écran	Observation participante 52 entretiens <i>in situ</i> 978 questionnaires Photographies Vidéos

Tableau n°1 : Les étapes de notre enquête auprès des joueurs amateurs de poker

Avant de présenter la première enquête de terrain que nous avons réalisé entre 2006 et 2007, nous voudrions d'abord définir le cadre méthodologique et épistémologique qui préside plus généralement à la réalisation de notre enquête ethnographique. En effet, notre enquête se réclame d'une « ethnographie réflexive » (Burawoy, 2010), en ce sens qu'elle implique à la fois une attention particulière à la réalité du terrain et à la construction de cette réalité par le chercheur. Cette dimension réflexive de l'ethnographie est au cœur de notre processus d'enquête et au fondement de notre démarche scientifique. Nous commencerons donc ce chapitre en définissant préalablement les principes qui l'ont guidée, ce qui nous conduira à préciser progressivement notre démarche auprès des joueurs de poker. Dans un deuxième

temps, nous pourrons alors présenter cette enquête exploratoire de façon réflexive en réintroduisant le chercheur dans le paysage. Enfin, nous terminerons en tirant rétrospectivement quelques conclusions des résultats de cette première enquête.

# 1. Les principes d'une ethnographie réflexive

## 1.1. L'ethnographie entre dépaysement et distanciation

En tant que méthode d'investigation, l'ethnographie est généralement définie comme une « enquête directe conduite par l'ethnologue dans le contexte d'une relation vécue à un "terrain", c'est-à-dire à une société au sein de laquelle le chercheur accepte de s'immerger, parfois pendant plusieurs mois, voire plusieurs années, se faisant autant observateur qu'enquêteur » (Bonte & Izard, 2000 : 470). Pour Olivier Schwartz (1993 : 267), l'ethnographie désigne en ce sens « tout type d'enquête qui repose sur une insertion personnelle et de longue durée du sociologue dans le groupe qu'il étudie. » Cette type d'enquête de terrain suppose donc que le chercheur – ethnologue ou sociologue – s'immerge au sein d'une société qui n'est pas la sienne, ou s'insère dans un groupe dont il ne partage pas *a priori* la vie quotidienne. Tel est le projet de Bronisław Malinowski lorsqu'il s'est rendu entre 1914 et 1918 sur les îles Trobriand, pour étudier les populations dites primitives qui vivent dans cet archipel du Pacifique : « Nous voulons parler de la présentation des traits familiers de la vie indigène, de la manière de nous les faire saisir sous leurs divers aspects, ce qui n'est possible qu'après un contact intime et prolongé avec les populations locales, quelle que soit, d'ailleurs, la nature de ce contact. » (Malinowski, 1963 : 75) Malgré son statut de colon britannique, la démarche de Malinowski consiste à se mêler à la vie du village, à loger sur place plutôt que dans les campements des blancs, à nouer des relations avec des informateurs sur le terrain, à apprendre la langue vernaculaire des populations locales. Au-delà de l'enquête à proprement parler, il s'agit finalement de partager la vie quotidienne des habitants, quitte à abandonner la position de l'observateur pour « se joindre à ce qui se passe » (79). Selon son tempérament et l'accueil qu'on lui réserve sur place, l'ethnologue peut ainsi « prendre part aux jeux des indigènes, les accompagner dans leurs visites et leurs promenades, s'asseoir, écouter, participer à leurs conversations. » (79). Le fait de partager avec les Trobriandais « quelques-uns de leurs jeux et amusements » (65) aurait par exemple permis à Malinowski de se familiariser avec leur mode de vie.

Depuis l'enquête menée par Malinowski dans l'archipel des Trobriand, on associe volontiers l'ethnographie à la notion d'« observation participante » pour qualifier cet engagement personnel du chercheur sur le terrain : « L'observation participante vise justement à pénétrer un milieu pour en saisir les divers aspects. » (Peretz, 2004 : 49). Selon Henri Peretz, il faut entendre le terme de participation au sens large, la simple présence du chercheur au sein du milieu observé étant déjà une façon de prendre part à la situation. Entre l'« observateur-non-participant » et le « participant-non-observateur », il existe ainsi une multitude de rôles que l'observateur peut jouer selon son degré de participation à la situation observée. On peut tout aussi bien imaginer que « le participant observe » ou que « l'observateur participe » (Junker, 1980, cité par Peretz, 2004 : 50), cela dépendra notamment des dispositions de l'enquêteur à s'engager sur le terrain et des conditions qui rendent cet engagement possible ou non. Toujours est-il que l'observation participante – ou la « participation observante » (White, 2002), pour reprendre l'expression consacrée – implique un certain engagement du chercheur sur le terrain.

Traditionnellement, il s'agit donc pour l'ethnologue, de s'engager sur un « terrain lointain » auprès d'une population dont il ne partage pas le mode de vie au quotidien. Pour citer Stéphane Beaud et Florence Weber, l'ethnographie consiste en ce sens à « [rapprocher] le

lointain, en rendant familier l'étranger » (Beaud & Weber, 2003 : 9). On parlera ainsi d'une « enquête par dépaysement » (47). Pour autant, la démarche consistant au contraire à s'engager sur un « terrain proche » pour y mener une observation participante relève aussi de l'ethnographie, au sens contemporain du terme. En effet, l'ethnographe peut tout aussi bien s'engager auprès d'une population qui lui est familière, et mener dans ce cadre une enquête de terrain qui se réclame de l'observation participante. Étant déjà sur place avant de mener l'enquête, il devra s'appliquer en quelque sorte à « prendre de la distance » avec son terrain, tout en restant en contact avec celui-ci. On parlera alors avec Beaud et Weber (2003 : 47) d'une « enquête par distanciation » (47) dès lors qu'il s'agit pour le chercheur de « devenir enquêteur alors qu'on est d'avance participant » (51). Pour reprendre l'expression de Beaud et Weber, il s'agirait non plus de rendre familier ce qui est étranger, mais « de rendre étrange ce qui est familier » (47). Un objectif difficile à atteindre, concède les auteurs du *Guide de l'enquête de terrain*, mais dont nous verrons qu'il fut au cœur de notre propre démarche auprès des joueurs de poker de notre entourage.

## 1.2. Pour une ethnographie réflexive

Afin relever ce défi de l'enquête par distanciation, il convient sans doute de suivre la démarche d'une « ethnographie réflexive », pour reprendre le concept de Burawoy (2010 : 312), « c'est-à-dire une démarche d'observation participante, consciente du fait que nous sommes partie du monde que nous étudions ». Dans ses travaux, Burawoy (2003, 2010) met ainsi en avant une conception de l'ethnographie qui ne se limite pas à la méthodologie. En se référant notamment aux travaux de Pierre Bourdieu (1980, 1992), il convoque toute une épistémologie fondée sur la réflexivité. À ce titre, Burawoy (2003 : 433) distingue deux types d'approches scientifiques : « la science positive [qui] suppose que l'observateur se mette à distance de l'objet étudié », et un modèle alternatif, « la science réflexive [qui] recommande à l'observateur de déplier ses expériences en situation avec les acteurs et leurs espace-temps » (438). En invitant l'enquêteur à « embrasser la condition ethnographique » (429) pour entrer en dialogue avec les acteurs sur le terrain, Burawoy offre alors un véritable plaidoyer pour une science réflexive : « alors que la science positive propose d'isoler le sujet de son objet, la science réflexive fait du dialogue entre enquêteurs et enquêtés son principe et de l'intersubjectivité sa prémisses » (438). Nous suivrons ainsi Burawoy (2010 : 312) lorsqu'il affirme que « s'interroger sur sa propre relation avec le monde étudié n'est pas un obstacle, mais une condition nécessaire à la compréhension et à l'explication ». D'après lui, la réflexivité apparaît donc comme un instrument pour produire de la connaissance scientifique.

Précurseur en la matière, Pierre Bourdieu a largement contribué à définir la réflexivité comme une méthode scientifique. Dans sa postface à *La Misère du monde*, Bourdieu (1993 : 1392) évoque par exemple cette « réflexivité réflexe » qui permet au sociologue « de percevoir et de contrôler *sur-le-champ*, dans la conduite même de l'entretien, les effets de la structure sociale dans laquelle il s'accomplit » (1392). Pour répondre aux exigences de l'entretien sociologique, l'enquêteur doit « [s'efforcer] de faire un usage réflexif des acquis de la science sociale pour contrôler les effets de l'enquête elle-même » (1392). Prônant une épistémologie réflexive, Bourdieu soulève plus généralement la question suivante : « Comment prétendre faire science des présupposés, sans travailler à se donner une science de ses propres présupposés ? » C'est à cette lourde tâche que Bourdieu s'est astreint entre 2000 et 2001 à travers ses cours au Collège de France. Dans un ouvrage intitulé *Science de la science et Réflexivité*, Bourdieu (2001 : 15) propose en effet de prendre la science pour objet d'étude en

utilisant la réflexivité comme un « effet de miroir » projeté sur « tous ceux qui écrivent sur le monde social ». Le but n'est pas de discréditer la connaissance scientifique du monde social mais, au contraire, de « fournir des instruments de connaissance qui peuvent se retourner contre le sujet de la connaissance » (15), précise Bourdieu qui entend par là contrôler et donc renforcer cette connaissance scientifique. L'ouvrage se conclut par un célèbre chapitre intitulé « Esquisse pour une auto-analyse » (Bourdieu, 2001 : 184-220) à travers lequel, l'auteur revient sur son propre parcours et sa position différentielle dans le monde scientifique. Développé et réélaboré dans un ouvrage posthume publié en 2004, l'essai s'attache finalement à retourner l'analyse contre son sujet, en l'occurrence Pierre Bourdieu (2004 : 12) lui-même, pour livrer l'expérience de sa vie de chercheur « *comme s'il s'agissait de n'importe quel autre objet* ». Sans céder à la « complaisance narcissique » dénoncée aussi bien par Bourdieu (2001 : 184) que par Burawoy (2010 : 350), il s'agirait donc de fonder « l'exercice de l'imagination ethnographique » sur une démarche réflexive, consistant à réinscrire le chercheur dans le paysage de l'enquête.

### 1.3. Esquisse pour une auto-ethnographie

Sacrifiant aux contraintes académiques de la thèse, nous n'irons pas jusqu'à esquisser, comme le fait Bourdieu (2004), une auto-analyse de notre propre trajectoire dans le monde de la recherche. Cela aurait peu d'intérêt pour le lecteur, et passerait sans doute pour « hors-sujet » – même si l'auto-analyse de notre processus d'apprentissage de la recherche est apparue lors de notre enquête, comme un moyen de contrôler les effets de cet apprentissage sur les résultats de notre recherche. Si, dans son auto-socioanalyse Bourdieu (2004 : 11), s'oblige à ne retenir que « les traits qui sont pertinents du point de vue de la sociologie », pour notre part, nous ne retiendrons que ce qui est pertinent dans le cadre d'une ethnographie du jeu, c'est-à-dire la trajectoire de l'ethnographe dans les mondes ludiques étudiés. À l'instar de Loïc Wacquant (2002) lorsqu'il s'appuie sur son expérience d'apprenti boxeur, pour réaliser l'ethnographie d'un club de boxe à Chicago<sup>65</sup>, le récit de notre parcours initiatique à travers les mondes du poker, constituera la trame d'une ethnographie réflexive, centrée sur les pratiques et les apprentissages des joueurs rencontrés tout au long de notre enquête de terrain. Aussi, nous commencerons par évoquer notre propre expérience en tant que joueur amateur de poker, non pas pour céder à la complaisance narcissique, mais pour tenter d'« objectiver » (62) notre point de vue sur le monde étudié.

À ce titre, nous pourrions reprendre à notre compte la notion d'« auto-ethnographie » telle qu'elle est définie par David Hayano (1982) dans son étude sur les joueurs de poker professionnels. Si l'auto-ethnographie est souvent entendue aujourd'hui comme une « observation de soi » (Crawford, 1996 ; Brougère, 2014), Hayano (1982 : 150) propose pour sa part de la définir comme l'observation d'un terrain proche, au sens où l'ethnographe mène l'enquête dans sa propre communauté ou son propre peuple (*own people*). Dans un article antérieur à son ouvrage, Hayano (1979) distingue ainsi l'auto-ethnographie (*auto-ethnography*) de l'observation de soi (*self-ethnography*) qui consisterait de façon plus personnelle à analyser sa propre vie à travers les procédures de l'ethnographie (Wallace, 1965, 1972, cité par Hayano, 1979 : 103). Autrement dit, l'auto-ethnographie au sens d'Hayano ne

---

<sup>65</sup> Voici comment Wacquant (2002 : 18-19) présente son expérience d'apprentissage de la boxe sous la forme d'une ethnographie : « C'est ce que j'ai fait trois ans durant dans une salle du ghetto noir de Chicago où je me suis initié aux rudiments du métier et où, m'étant lié d'amitié avec les entraîneurs et les boxeurs de la place, j'ai pu observer *in vivo* la genèse sociale et le déroulement des carrières pugilistiques. »

viser pas nécessairement l'auto-analyse – contrairement à l'observation de soi –, mais elle s'attache à appréhender un monde social de l'intérieur<sup>66</sup>. Si une telle démarche s'écarte de la définition traditionnelle de l'ethnographie comme une confrontation avec l'étrangeté d'un monde lointain, il s'agit bien d'étudier un terrain proche dans le but de « rendre étrange ce qui est familier », pour reprendre l'expression Beaud et Weber. En ce sens, l'auto-ethnographie réalisée par Hayano auprès des joueurs de poker relève à son tour d'une « enquête par distanciation », comme en témoigne l'extrait suivant :

[...] cette recherche peut être décrite comme un exercice d'auto-ethnographie parce qu'elle s'imbrique complètement avec mon implication personnelle et mon analyse des événements en tant que membre de l'intérieur (*inside member*). À ce stade, il n'est pas possible de séparer les stratégies des sujets et leurs réalités de la mienne en raison de nos nombreuses attaches et ressemblances. Je traversais des moments de doutes profonds depuis que je passais le plus clair de mon temps à jouer et absorber de l'information de façon informelle au lieu de mener des enquêtes classiques comme un étranger et un *outsider* non éclairé. Je n'étais même pas sûr que les termes "enquête de terrain" (*fieldwork*) ou "recherche" étaient appropriés pour transmettre mon implication. La plupart du temps, je n'ai pas utilisé de carnet de notes, je n'avais pas de liste préétablie de questions à poser et aucun calendrier strict. Quand j'ai voulu formaliser et étendre mes observations, des interrogations sur mon implication personnelle et ma motivation ont commencé à me hanter. Est-ce que j'allais pouvoir, vouloir me détacher des salles de jeux ? Est-ce que j'étais devenu un joueur compulsif ? Ou étais-je simplement en train de rationaliser ma pratique du poker, comme plusieurs personnes (dont certains joueurs) me le suggéraient, en considérant qu'il s'agit bien d'une "étude" ? (Hayano, 1982 : 150, traduction personnelle)

Dans cet extrait, Hayano (1982) raconte le processus de distanciation – pour ne pas dire de sevrage – qui l'a conduit à transformer sa passion pour le jeu en objet d'étude. À un moindre niveau d'implication, nous avons nous-même suivi ce processus dans le cadre de notre enquête auprès des joueurs amateurs. Une telle démarche implique sans doute d'abandonner le « nous de modestie » utilisé jusqu'à présent pour laisser place au « je ». C'est en effet le moment de réintroduire le chercheur dans le paysage de son enquête. Ce faisant, l'auteur prolonge sur le mode narratif l'expérience personnelle d'une confrontation avec le monde étudié. En adoptant le point de vue de l'observateur, il raconte le processus de l'enquête, son engagement sur le terrain, son rapport aux enquêtés, les épreuves et les difficultés qu'il a rencontrées, les décisions qu'il a dû prendre pour les surmonter, ses indécisions, les opportunités qu'il a su saisir, celles qui ont fait évoluer l'enquête et donné lieu à de nouvelles découvertes, mais aussi celles qui n'ont pas abouti ou qui ont conduit à une impasse. Sur le régime exploratoire, l'auteur peut ainsi exprimer ses doutes, ses tâtonnements, ses tergiversations, ses questionnements, ses réflexions, ses hypothèses, ses suppositions, ses interprétations. Il peut même convoquer des théories, des concepts, des notions qui s'appliquent plus ou moins bien à la réalité empirique. De la sorte, il peut confronter ses observations aux hypothèses élaborées sur-le-champ, ou aux théories produites sur d'autres terrains. Ou alors, il peut simplement s'en tenir aux faits observés, décrire une situation précise ou rendre compte d'un événement particulier. Toujours est-il que l'auteur ne se contente pas d'une introspection « auto-centrée », il livre son point de vue sur le monde

---

<sup>66</sup> Dans son article, Hayano (1979) emploie indifféremment le terme d'auto-ethnographie pour des études ayant été menées par des chercheurs-natifs (*natives*) dans « leur propre groupe d'appartenance culturelle, sociale, ethnique, raciale, religieuse, résidentielle ou sexuelle » (Hayano, 1979 : 100) ou par des chercheurs-initiés (*insiders*) « qui ont acquis une familiarité intime avec certains groupes, dont les membres partagent une sous-culture, un loisir ou une occupation particulière » (100). Par distinction, une ethnographie classique serait forcément réalisée par un chercheur-non-initié (*outsider*).



étudié. Il ne s'agit pas d'un récit autobiographique, mais d'un récit ethnographique fondé sur l'auto-analyse. Sa vocation n'est pas le récit de soi, mais l'analyse réflexive d'un monde social. En abandonnant le « nous » pour le « je », c'est donc au « jeu » que nous voudrions laisser place.

## 2. Les prémisses d'une enquête par distanciation

Dans un ouvrage entièrement consacré à la question du jeu, Jacques Henriot (1989) commence par évoquer de façon réflexive son rapport personnel au jeu : « Je suis joueur, mais je joue peu. Le moins possible. On dira que je ne suis pas joueur. Comment l'être ? » (Henriot, 1989 : 11) Si le ton du philosophe se veut provocateur, la question qu'il pose n'est pas sans fondement : « Certes, il est indispensable de savoir, par le dedans, ce dont on s'apprête à parler. Mais à trop jouer on perd l'envie et probablement les moyens de le dire. » (11) Selon Henriot, il y aurait comme une tension entre l'action et la réflexion, le fait de jouer étant difficilement compatible avec le fait de penser et de dire le jeu : « le diseur de jeu se perdrait dans son jeu, s'absenterait, ne serait plus là pour concevoir et formuler le contenu de son frêle discours » (11). Pour dire le jeu, il faudrait garder ses distances avec son objet étant donné l'attraction qu'il exerce sur les joueurs : « Qui joue se laisse prendre. Qui veut parler de jeu doit conserver à tout moment le pouvoir de s'en déprendre » (11), résume l'auteur. Comme une provocation à l'égard des sociologues et des ethnologues de terrain, le philosophe va même jusqu'à prendre la défense des « sociologues en chambre qui décrivaient et analysaient de loin les mœurs et les façons de penser des aborigènes australiens » (11). Ce qui vaut pour les mœurs des aborigènes vaut pour les joueurs de nos contrées, il pourrait se révéler salutaire d'observer leur jeu à distance.

Le réel a ses vertus, mais la méthode n'est peut-être pas mauvaise qui consiste à voir les choses de loin, afin d'essayer de mieux les comprendre et les concevoir. La pratique du jeu, qui se résume en général dans celle de quelques jeux, ne suffit pas toujours à rendre le joueur capable d'en construire une théorie. D'une certaine manière, le théoricien qui joue le moins est le mieux placé pour dire ce que c'est que jouer. (Henriot, 1989 : 11)

### 2.1. Entrer en je-u

Aussi iconoclaste soit-elle, la réflexion d'Henriot s'avère particulièrement utile au moment où, je m'apprête à parler de mon propre rapport au jeu. En effet, il serait trop facile de considérer que le fait d'avoir été joueur est un avantage pour comprendre et concevoir le jeu. La vérité est plus nuancée. Tout d'abord, j'étais joueur de poker, mais je jouais peu et je ne le suis plus. Après m'être engagé dans la pratique de ce jeu d'argent, comme on s'engage dans une pratique de loisir, je me suis progressivement éloigné de cette pratique lorsqu'il s'est agi d'en faire mon objet d'étude. Contrairement à David Hayano, ce processus de distanciation progressive n'a jamais été associé chez moi à une problématique de sevrage. S'il était bien question de rationaliser ma pratique, cela n'a pas engendré une sensation de manque, ni le moindre trouble obsessionnel-compulsif. Tout juste ai-je eu l'impression de perdre peu à peu la passion ordinaire qui animait ma pratique depuis mon apprentissage du jeu. En étudiant mon propre jeu, j'avais en quelque sorte perdu l'envie et probablement les moyens de jouer. En revanche, il devenait possible pour moi de dire ce que c'est que jouer – au poker. Le jeu en question m'était devenu familier, puisque je l'avais pratiqué, mais j'étais désormais capable d'en parler sans perdre de vue mon objet.

Il faudrait alors préciser le postulat qui préside à la réalisation de cette enquête par distanciation. Certes, la pratique du jeu ne suffit pas à rendre le joueur capable d'en construire une théorie, néanmoins je pense qu'il est indispensable de savoir, par le dedans, ce dont on

s'apprête à parler – comme le reconnaîtra par ailleurs Henriot<sup>67</sup>. C'est en tout cas l'un des présupposés de mon enquête. Pour pouvoir parler du jeu, je devais le connaître de l'intérieur. Or, si je me suis toujours considéré comme un « joueur dans l'âme », il faut bien admettre que ma pratique ludique se résumait dans celle de quelques jeux – le tennis et le football que je pratiquais depuis l'enfance, certains jeux vidéo auxquels je jouais à l'occasion, les échecs dont je ne connaissais que les rudiments et enfin quelques jeux de cartes comme le tarot, la belote ou le poker qui suscitait davantage mon enthousiasme. Bien sûr, je ne pouvais décemment fonder une théorie générale du jeu sur une expérience aussi limitée. Pour autant, ma formation d'ethnologue m'incitait à observer les choses de près<sup>68</sup>. Je pensais, malgré la lecture d'Henriot, que le théoricien qui joue est mieux placé que celui qui n'a jamais joué, pour comprendre et concevoir le jeu. Faute de pouvoir appréhender le jeu de façon générale, j'envisageais plus modestement d'étudier la pratique d'un jeu que je connaissais. J'en suis alors venu à faire du poker mon objet d'étude.

Je raconterai par la suite le processus qui m'a amené à convertir ma pratique du jeu en un terrain d'enquête, pour une recherche exploratoire sur le poker. Mais, pour ce faire, je dois d'abord esquisser une auto-analyse de mon rapport au jeu. Une démarche réflexive nécessaire pour réinscrire le chercheur dans le paysage de l'enquête, mais aussi pour comprendre la trajectoire du joueur que je fus. N'ayant pas eu ce « réflexe réflexif » (Bourdieu, 2001 : 181) au moment de commencer l'enquête<sup>69</sup>, je dois aujourd'hui « me mettre dans la peau » du joueur que j'étais à l'époque, et faire comme s'il s'agissait de « n'importe quel autre objet ». La difficulté est d'autant plus grande que mes souvenirs sont, par définition, parcellaires et qu'il s'agit de les reconstruire en évitant à la fois l'écueil de l'« illusion biographique » (Bourdieu, 1986), et celui de la complaisance narcissique. J'espère simplement que cet « effort de réflexivité » (Bourdieu, 2001 : 214) auquel je m'astreins permettra au lecteur de restituer le rapport de l'auteur à son objet.

## 2.2. Mon rapport au jeu

J'étais donc joueur de poker mais je jouais peu, disais-je. Soyons plus précis. En disant cela, je suggère à la fois que je jouais peu souvent et peu d'argent. Au tout début de mon enquête, je jouais au poker environ deux à trois fois par mois avec mes plus proches amis. Pour des questions d'argent, nous investissions rarement plus de dix euros par partie. Comme la plupart de mes amis, j'étais alors étudiant et mon budget était limité. Certes, mes parents étaient disposés à m'aider pour payer une partie de mon loyer mais – comme la majorité des étudiants français – je travaillais pour financer mes études. Durant cette période où j'apprenais à gérer

---

<sup>67</sup> Lors d'un entretien avec Jean-Pierre Martignoni (1993), Henriot aurait ainsi tenu des propos plus nuancés que dans son ouvrage sur la possibilité d'observer le jeu de l'intérieur : « Une certaine distance est en effet nécessaire et l'on comprend que l'analyse du jouer ne puisse se faire à chaud, sur le vif. Mais il faut aussi de la part de celui qui réfléchit sur le jeu une certaine dose de compréhension, de sympathie (ou d'empathie), de participation intuitive, je dirais volontiers de complicité. Pour cela il faut avoir joué et être capable de jouer » (Henriot, cité par Martignoni, 1993 : 29).

<sup>68</sup> Mon premier travail de recherche sur le poker a été dirigé entre 2006 et 2008 par le Pr. Olivier Schwartz à l'Université Paris Descartes. Je suivais alors ses enseignements méthodologiques sur l'enquête de terrain. L'approche critique et réflexive de l'ethnographie défendue par Schwartz (1993) a profondément marqué ma formation sur et en dehors du terrain.

<sup>69</sup> À cette époque mes notes ressemblaient davantage à des réflexions critiques et théoriques sur l'idée de jeu qu'à de « véritables » notes de terrain. Sans doute n'avais-je encore saisi l'importance des notes descriptives pour rendre compte du jeu lui-même.

mon budget au quotidien, jouer au poker signifiait donc engager mon propre argent. Étant donné mes revenus limités, je ne pouvais décemment jouer plus souvent et plus d'argent que ce que je jouais avec mes amis. Cela dit, si j'avais eu plus d'argent en poche, je ne l'aurais pas forcément mis en jeu.

Il faut dire que je n'étais pas très à l'aise avec l'idée de jouer de l'argent. Sans être réfractaire, j'étais loin d'être un adepte des jeux de hasard et d'argent. Avant de jouer au poker, je n'étais jamais entré dans un casino ni dans un cercle de jeux. Je ne m'intéressais pas aux paris hippiques et n'avais jamais eu l'occasion d'aller sur un hippodrome. Passionné de sports, j'avais parfois eu l'opportunité de faire quelques paris sportifs mais c'était très exceptionnel. C'est à peine s'il m'était déjà arrivé de jouer au loto – peut-être une fois ou deux – ou d'acheter un jeu de grattage. Autant le dire, les jeux d'argent et de hasard ne m'étaient pas « familiers », et pour cause, puisque la plupart des membres de ma famille n'était pas joueur. Sans doute était-ce lié à certaines valeurs judéo-chrétiennes présentes dans mon univers familial, toujours est-il que le fait de jouer de l'argent pouvait s'accompagner chez moi d'un sentiment de culpabilité. À cet égard, je reprendrais volontiers à mon compte les propos de Jean-Pierre Martignoni (1993) au sujet de son propre rapport au jeu :

Pour une part notre éducation a pu servir de relais à une morale *anti jeu* diffuse dans le corps social. Nous n'avons pas cherché dans la mémoire de notre socialisation les traces d'un discours contre les jeux d'argent, car nous savons qu'en matière d'inculcation les choses sont plus complexes. Mais planent sans doute à l'ombre de notre socialisation les sentences bibliques d'une morale chrétienne – *tu ne tueras point, tu ne voleras point* – auxquelles nous pourrions facilement ajouter : *tu ne joueras point*. En outre, le monde social du petit patronat d'origine modeste dont nous sommes issu diffuse parfois une *culture de la toile cirée et de la Caisse d'épargne* – qui accorde une place importante à l'économie (au sens de *faire des économies*). Chez *ces gens-là* – mais nous pourrions dire chez nous si les règles de la bienséance nous le permettaient – *on ne joue pas plus qu'on ne boit*. [...] Jouer de l'argent, boire son salaire – plus généralement dépenser sans compter – revient à profaner. C'est-à-dire revient à faire un usage indigne de l'argent en violant le respect qui est dû à ceux qui n'en ont pas. (Martignoni-Hutin, 1993 : 29)

Dans cet extrait, Martignoni n'hésite pas à expliciter son rapport au jeu en l'associant directement à son origine sociale. Si ma propre trajectoire familiale est davantage clivée entre une petite bourgeoisie de province et un milieu paysan assez modeste, je pourrais tout à fait m'approprier l'image de « la toile cirée et de la Caisse d'épargne ». En effet, il y a dans ma socialisation primaire une sorte de réserve à l'égard de l'argent, qui m'empêche d'en faire un « usage indigne ». Or, dans mon esprit, jouer de l'argent c'était en quelque sorte jouer avec l'argent et ainsi manquer de « respect [...] à ceux qui n'en ont pas ». Cette représentation du jeu d'argent révèle à la fois mon rapport à l'argent, empreint de réserve et de culpabilité, et mon rapport au jeu, qui renvoie ici à la frivolité et au divertissement. Il m'aura fallu un long travail d'auto-analyse et de réflexivité pour prendre de la distance avec cette vision moraliste, qui trahit plus largement le rapport de certains milieux plutôt modestes au jeu d'argent. Mais ce qui a le plus directement contribué à la déconstruction de mes préjugés sur la pratique des jeux d'argent, c'est sans doute la pratique elle-même. En effet, c'est en commençant à jouer au poker que j'ai progressivement abandonné mes réserves à l'égard du jeu d'argent.

### 2.3. Mon initiation au poker

Comment en suis-je alors venu à jouer le jeu ? La question est d'autant plus cruciale que mon initiation à la pratique du poker coïncide *a fortiori* avec le début de mon enquête par distanciation<sup>70</sup>. C'est en mai 2005, il y a bientôt dix ans, que j'ai joué pour la première fois au poker. Pour l'occasion, j'avais invité deux amis proches à passer la soirée chez moi. L'un d'entre eux, que j'appellerais Rodolphe<sup>71</sup>, est un ami d'enfance avec qui j'avais gardé un contact privilégié, fondé notamment sur une passion commune pour les jeux et les sports. Ce dernier jouait au poker depuis plusieurs mois et souhaitait nous faire partager sa nouvelle passion. Comme beaucoup de joueurs ayant commencé à jouer au poker au début des années 2000, il était plus particulièrement adepte du *Texas hold'em*, cette variante du jeu qui faisait le succès des premières émissions de poker à la télévision. Ce sont les règles de ce poker ouvert à deux cartes que Rodolphe était venu nous apprendre, muni de sa mallette de jetons et de son paquet de cinquante-deux cartes. Selon lui, le *Texas hold'em* était en quelque sorte la quintessence du jeu. À ce titre, il nous faudrait seulement « cinq minutes pour en apprendre les règles et toute une vie pour le maîtriser », nous disait-il pour susciter notre intérêt. Cela eut probablement l'effet escompté puisque Rodolphe nous donna ainsi envie d'apprendre à jouer au poker. Mon autre ami présent ce soir-là, que je nommerais Éric, était novice comme moi. Notre curiosité pour le poker avait été piquée par l'enthousiasme de Rodolphe, et nous lui avons demandé de nous initier à la pratique du jeu. Sans doute étions-nous déjà tombés sur des images du poker à la télévision mais, l'un comme l'autre, nous n'avions encore jamais pratiqué le *Texas hold'em*. Certes, nous connaissions le poker fermé à cinq cartes – « celui des westerns » – mais nous n'avions encore jamais pratiqué cette « nouvelle » variante du jeu, encore moins « pour de vrai ».

Après avoir sorti les cartes à jouer de leur paquet, Rodolphe commença par nous présenter la hiérarchie des combinaisons de cartes du poker : paire, double paire, brellan, suite, couleur, full, carré, quinte flush, jusqu'à la quinte flush royale qui se trouve au sommet de la hiérarchie du jeu. Je me rappelle que, Rodolphe avait pris soin de nous écrire ces combinaisons sur un bout de papier pour que nous les gardions en mémoire tout au long de la partie. Puis il nous distribua à chacun deux cartes fermées avant de retourner successivement cinq cartes ouvertes sur la table. Il nous expliqua alors comment composer une main de cinq cartes en combinant cartes fermées et cartes ouvertes. La spécificité du *Texas hold'em* – par rapport au poker fermé de mon enfance – réside dans ce système de combinaison de cartes et ses incidences sur la conduite des joueurs à chaque étape de la distribution : après avoir reçu les deux cartes fermées (*pré-flop*), après avoir retourné les trois premières cartes ouvertes (*flop*), après avoir retourné une quatrième carte (*turn*) puis une cinquième carte ouverte (*river*). En fonction des deux cartes fermées dont dispose chaque joueur au début d'un coup, puis des cinq cartes ouvertes que partagent l'ensemble des joueurs autour de la table, chacun doit décider de la meilleure attitude à adopter, à savoir miser de l'argent ou non sur le coup en question. Si notre toute première partie de poker se fit sans argent, nous avons très vite compris que l'enjeu était au cœur du jeu et que nous pouvions difficilement continuer à jouer sans mettre de l'argent en jeu.

---

<sup>70</sup> La partie qui suit s'appuie sur un texte écrit en 2008 dans le cadre d'un mémoire de recherche en sociologie à l'Université Paris Descartes. J'ai tenté de réécrire ce texte en conservant l'essentiel du récit auto-ethnographique présenté à l'époque, car il me semble relativement fidèle à la réflexion qui était la mienne au moment de commencer mon enquête exploratoire, même si cet exercice d'introspection-rétrospection comporte inéluctablement certains biais narratifs.

<sup>71</sup> Comme ici avec Rodolphe, les prénoms des joueurs rencontrés lors de l'enquête ont tous été « anonymisés ».

Dans un second temps, Rodolphe s'est donc saisi de sa mallette de jeu pour sortir les jetons qui allaient nous servir de monnaie d'échange. Je me souviens de la fascination que ces petits objets en plastique exerçaient sur moi. N'ayant personnellement jamais manipulé de jetons de casino, je découvrais ainsi leur forme, leur diamètre, leur poids, leurs couleurs en même temps que leur fonction. Rodolphe disposa alors une pile de jetons de couleurs différentes devant chacun d'entre nous. Les couleurs renvoyaient à la valeur des jetons : les blancs valent 1, les rouges 5, les verts 25, les bleus 50 et les noirs 100. À cet instant, il n'était pas encore question d'argent mais de la valeur fictive des jetons dans le cadre du jeu. Rodolphe, Eric et moi avions la même somme à disposition. Cette somme ne représentait rien en dehors du jeu mais elle devait nous permettre de miser des jetons sur les cartes que nous avons en main. C'est ainsi que Rodolphe nous initia à la logique des tours d'enchères. Au *Texas Hold'em*, il existe un tour d'enchères à chaque étape du jeu : *pré-flop*, *flop*, *turn*, *river*. En fonction des cartes fermées et ouvertes dont il dispose, le joueur peut choisir soit de payer la somme mise par ses adversaires (*call*), soit de relancer en misant plus que cette somme (*raise*), soit d'abandonner le coup en jetant ses cartes (*fold*). Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs misent ainsi chacun à leur tour jusqu'à se mettre d'accord sur une enchère pour passer à l'étape suivante. Progressivement, Rodolphe nous montrait le processus qui mène jusqu'au dévoilement des cartes entre les joueurs ayant pris part au coup (*showdown*). Lors de cette dernière étape du jeu, c'est le joueur qui possède la meilleure combinaison de cartes qui emporte le pot constitué par l'ensemble des jetons misés jusqu'à présent.

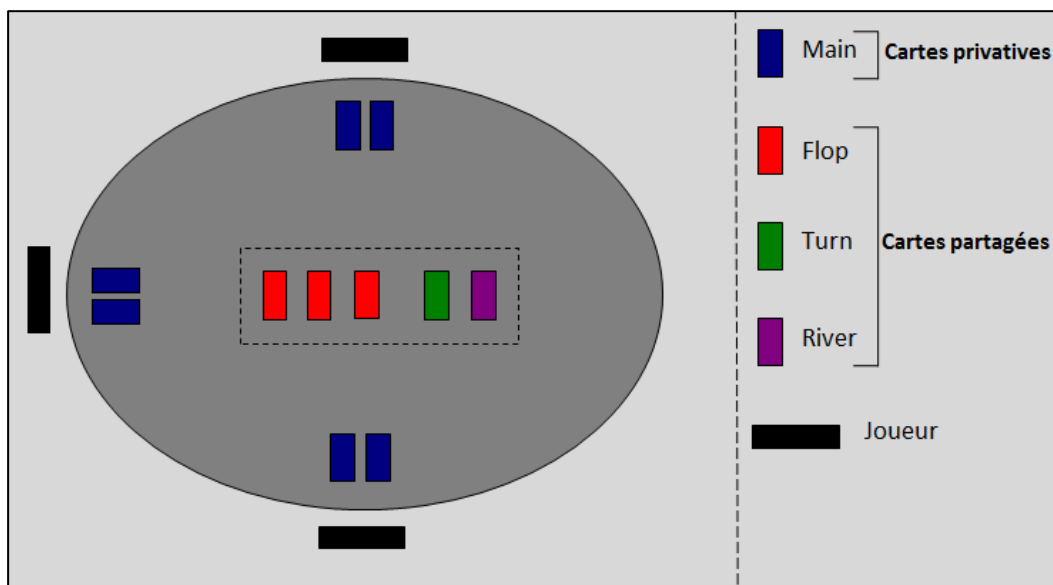


Schéma n° 1 : La configuration d'une partie de Texas hold'em

Cela dit, l'intérêt du jeu réside sans doute dans le fait, qu'il n'est pas nécessaire de montrer son jeu pour remporter le coup. En effet, un joueur peut tout à fait venir à bout de ses adversaires sans passer par toutes les étapes du jeu. Il lui suffit pour ce faire de miser une somme que personne ne souhaite payer, et ainsi s'attribuer le pot sans avoir à dévoiler ses cartes. Autrement dit, il peut gagner sans avoir la meilleure main. J'imagine que c'est à peu près en ces termes que Rodolphe nous a introduit la fameuse manœuvre du bluff. Comment présenter les règles du poker sans préciser que les joueurs ont le droit de surestimer la valeur des cartes qu'ils possèdent ? Comment initier un joueur au poker sans lui enseigner l'« art du bluff » ? Loin d'être un détournement du principe du jeu, le bluff s'inscrit implicitement dans la règle du poker, dès lors qu'un joueur peut remporter le coup sans montrer ses cartes à ses

adversaires, et donc sans forcément avoir la meilleure combinaison de cartes en main. Pour autant, je me souviens que Rodolphe accordait une place relative au bluff dans sa démonstration. Selon lui, la valeur des cartes avait son importance et il ne s'agissait pas de bluffer dans n'importe quelle circonstance. Si le bluff est une composante majeure du poker – rappelons que le mot « bluff » est historiquement associé au nom du jeu (cf. chapitre 3) –, il faut savoir en mesurer les conséquences. La raison invoquée est la suivante : le poker est un jeu d'argent.

## 2.4. Mettre de l'argent en jeu

Après une première partie sans enjeu, histoire de se familiariser avec les règles, Rodolphe nous a en effet initiés à la pratique du jeu avec de l'argent. Inutile de miser beaucoup pour se prendre au jeu. Selon lui, seuls quelques euros devaient suffire pour nous insuffler l'« esprit du poker ». Dans mon souvenir, nous avons misé à peine cinq euros, peut-être moins. À nouveau, chaque joueur avait devant lui une pile de jetons représentant la même somme fictive – probablement autour de 1000 jetons –, sauf que cette fois-ci le capital ludique dont nous disposions, trouvait son équivalent dans la somme d'argent mise en jeu au début de la partie. Pour cinq euros misés, un jeton (blanc) valait donc approximativement 0,005 euro. Ce rapport d'équivalence entre la valeur des jetons à l'intérieur du jeu et la valeur de l'argent mis en jeu, aussi minime soit-il, était désormais présent dans mon esprit. Si je n'avais pas calculé cette équivalence au moment des faits, je sentais que ma pile de jetons en plastique avait pris de la valeur. Certes, je misais des jetons, mais je jouais de l'argent. Miser un jeton, c'était prendre le risque de perdre de l'argent. Je saisisais donc les conséquences de mes décisions en dehors du jeu.

C'est d'ailleurs la raison pour laquelle il semblait nécessaire de mettre de l'argent en jeu. Pour jouer sérieusement au poker, nous devons mesurer les conséquences de nos actes. Quel que soit l'argent mis en jeu, le fait que chaque jeton ait une valeur monétaire à l'extérieur du jeu, nous obligeait en quelque sorte à « respecter la valeur des cartes », pour reprendre une expression souvent utilisée par Rodolphe. Par exemple, le bluff comportait dorénavant un risque dont nous mesurions les conséquences à travers la hauteur de la mise. Miser en surestimant la valeur de ses cartes, c'était prendre le risque de perdre de l'argent. Or c'est justement parce que le bluff est risqué, qu'il ne s'agit pas de bluffer dans n'importe quelle circonstance. Bluffer ou ne pas bluffer, telle est la question que l'argent pose au joueur de poker. Face à ce dilemme, le joueur doit donc trouver un équilibre pour prendre la décision qui s'impose sur le coup. Cet équilibre tient à l'esprit du jeu. Or l'esprit du poker est un « esprit de sérieux ».

À ce titre, l'attitude de Rodolphe nous servait d'exemple. Non seulement il régissait l'organisation du jeu, la distribution des cartes, les tirages successifs, les tours d'enchères et, plus généralement, la tenue de table, mais en tant que joueur, il semblait ne rien laisser au hasard. Rien de ce qui se passait sur la table ne lui échappait : les mises des uns, les relances des autres, les combinaisons de cartes possibles, les tours de paroles, les positions des joueurs, la hauteur de son tapis, celle de ses adversaires, celle du pot, etc. Il calculait ses chances, ses probabilités, ses bénéfices en fonction des cartes qu'il avait en main et des opportunités qui s'offraient à lui. Il faisait des analyses, des prévisions, des hypothèses en fonction des mains de ses adversaires. À l'affût du moindre bluff, il n'hésitait pas à quitter la table des yeux pour nous regarder en face. Il scrutait les postures, les gestes, les regards qui trahissaient

vraisemblablement nos comportements. En jouant le jeu de la façon la plus sérieuse qui soit, Rodolphe ne cherchait pas seulement à nous battre – même s’il n’était pas question de nous laisser gagner –, il nous montrait l’attitude qu’il convient d’adopter pour jouer et gagner au poker. À nous de nous en inspirer. D’ailleurs, il ne manquait pas de nous livrer ses réflexions et ses analyses à la fin de chaque coup, quitte à dévoiler son jeu pour expliciter son raisonnement. Il en profitait alors, pour nous donner des conseils, des recommandations, voire des instructions à suivre pour jouer dans telle ou telle situation. Si Éric et moi tentions d’appliquer ses consignes à la lettre, il faut croire que cela n’a pas suffi puisque c’est bien Rodolphe qui a fini par remporter la partie. Quelques minutes auront été nécessaires pour que nous apprenions les règles du jeu, mais il nous restait sans doute « toute une vie pour le maîtriser ». C’est du moins ce que Rodolphe nous avait enseigné ce soir-là.

En attendant d’approfondir notre connaissance du poker, cette soirée aura été suffisante pour que nous nous prenions au jeu. Moi qui n’étais pas très à l’aise avec l’idée de jouer de l’argent, j’avais apprécié les émotions fortes que ce jeu m’avait procurées. Tension, nervosité, inquiétude, angoisse, peur. Chaque mise suscitait une excitation particulière qui confine aussi bien à la peur de perdre qu’au désir de gagner. Je vivais ainsi chaque tirage comme une libération des tensions accumulées jusqu’à l’apogée d’un coup qui pouvait tourner ou non à mon avantage. À ce moment-là, mon plaisir et ma déception étaient à la hauteur des espoirs que j’avais fondés sur la valeur des cartes que j’avais en main. Les jetons remportés sur le coup venaient récompenser mon audace, mon intelligence ou mon talent. À l’inverse, un mauvais tirage pouvait provoquer une profonde désillusion qui me plongeait dans le désarroi. La perte des jetons entraînait chez moi une perte de confiance qui me faisait soudainement tomber de mon piédestal. Puis la partie reprenait son cours, le coup suivant apportant à nouveau son lot d’émotions contradictoires. Si j’étais enclin à ressentir ce genre d’émotions, il faut croire que je n’étais pas le seul. Malgré une ambiance très conviviale, la tension était palpable autour de la table de jeu. Au-delà de l’argent mis en jeu, j’avais l’impression qu’il se jouait là autre chose que le jeu lui-même. Nous nous étions engagés personnellement dans une lutte amicale qui faisait la part belle aux émotions ordinaires. Si cette lutte n’a pas tourné à mon avantage, j’étais d’ores-et-déjà enthousiaste à l’idée de rejouer.

## **2.5. Devenir un joueur parmi d’autres**

Dans son premier ouvrage sur le jeu d’argent, Jean-Pierre Martignoni (1993) propose de définir le joueur de la façon suivante : « Le joueur est celui qui joue perpétuellement, avec une fréquence plus ou moins grande, mais qui ne reste jamais très longtemps sans jouer » (Martignoni-Hutin, 1993 : 73). Selon l’auteur, le joueur n’est pas seulement celui qui joue le jeu, mais celui qui s’autorise à *rejouer* régulièrement : « Aussi longtemps que son attitude est ludique, le joueur est passionné, il rejoue. » (78). J’appliquerais volontiers cette définition à mon propre cas. Ce n’est pas tant le fait de jouer que la « répétition de l’acte de jeu » (78) qui a fait de moi un joueur. Après tout, cette première expérience aurait très bien pu rester sans lendemain, et je ne serais pas devenu joueur de poker pour autant. Mais l’envie de rejouer était plus forte que mes réticences à l’égard du jeu d’argent. Ayant été convié par Rodolphe à rejoindre le groupe d’amis avec lequel il avait l’habitude de jouer au poker, je saisis l’occasion pour réitérer l’expérience. Quelques mois après avoir touché – et perdu – mes premiers jetons, je décidais donc de retenter ma chance lors d’une partie à enjeu.



Comme un « rite de passage » (Van Gennep, 1909), cette partie fut pour moi l'occasion de devenir un joueur à part entière. Lorsque je suis arrivé sur les lieux, ils étaient une dizaine d'hommes autour de la table de poker, tous plus âgés et plus expérimentés que moi. Pour jouer avec eux, il me fallait mettre vingt euros sur la table, une somme importante si l'on considère mes revenus de l'époque. Je me rappelle de la pression qui pesait sur mes épaules au moment de commencer la partie. J'étais comme paralysé par l'enjeu. Dans un premier temps, impossible de me libérer. Je regardais mes adversaires s'affronter en essayant de me faire le plus discret possible pour ne pas attirer l'attention. Lorsqu'ils me relançaient, je n'osais pas payer de peur de perdre des jetons. Il se passa ainsi plus d'une heure sans que je puisse véritablement m'engager dans un coup. Entre temps, j'avais perdu tellement de jetons qu'il devenait urgent de réagir. Je n'avais plus le choix, il fallait « sortir du bois », comme disent les joueurs. Sans plus attendre, je décidais de me lancer dans un bluff improbable en espérant un tirage de cartes favorables. Nervosité, tremblement, rougeur, transpiration. Mon angoisse était si perceptible que personne ne crut à la manœuvre. Il faut dire que l'esprit du jeu aurait sans doute commandé au novice que j'étais de « respecter la valeur des cartes », comme Rodolphe me l'avait conseillé. J'allais d'ailleurs découvrir le prix de mon imprudence en perdant une bonne partie de mes jetons. Difficile ensuite de revenir dans la partie. Si j'ai réussi à me « refaire » un peu en remportant quelques coups marginaux, j'allais rapidement perdre mes derniers jetons et être éliminé de la table.

En moins de deux heures, j'avais perdu les vingt euros que j'avais mis en jeu au début de la partie. Si je savais, en rejoignant les amis de Rodolphe, que j'avais peu de chance de récupérer mon argent – même si j'espérais secrètement rafler la mise en remportant les deux cents euros qui étaient en jeu ce soir-là –, je ne pensais peut-être pas le perdre aussi vite. Mais peu importe l'argent que je venais de dépenser. Sans doute fallait-il « payer pour apprendre », comme me l'enseignait mes adversaires du soir. J'imaginai alors que cette partie me servirait de leçon pour plus tard et que je ne recommencerais plus les mêmes erreurs la prochaine fois. Toujours est-il qu'en m'engageant ainsi à jouer de l'argent, j'avais désormais l'impression d'être un joueur parmi d'autres. J'avais fini par apprivoiser l'ambiance qui régnait à la table des amis de Rodolphe. Pour citer Martignoni (1993 : 78) : « Le résultat finalement compte moins que l'attitude qui autorise le *jouer*. » Malgré la défaite, j'étais désormais disposé à rejouer, Rodolphe et ses amis m'ayant d'ailleurs cordialement invité à les rejoindre dès la semaine suivante. En attendant, il ne me restait plus qu'à les regarder terminer la partie, ce que je fis avec une attention toute particulière.

Il faut dire que je prenais un certain plaisir à observer le jeu se dérouler sous mes yeux. Non seulement l'observation prolongeait en quelque sorte le plaisir du jeu, mais je pouvais de la sorte poursuivre mon apprentissage. Certains joueurs encore en lice acceptèrent alors que je regarde discrètement leurs cartes cachées pour mieux profiter de la partie. Cela compensait un peu mes pertes puisque je glanais ainsi des précieuses informations sur les joueurs qui venaient de m'éliminer de la partie. Surtout, je continuais à tirer mes propres enseignements du jeu. Je me focalisais d'abord sur l'attitude des joueurs, leur façon de tenir les cartes, de manipuler les jetons, de miser, de relancer, de bluffer, de ne pas bluffer... Puis, je me concentrais sur l'environnement de la partie, l'ambiance à la table, les échanges, les conversations, les regards. Quelque part, c'est autant le jeu que la situation du jeu qui attiraient mon attention. Mon but n'était pas seulement d'observer mes adversaires pour mieux les affronter lors de la prochaine partie. Je cherchais surtout à appréhender l'atmosphère du jeu. Naissait simultanément chez moi, l'envie d'apprendre à jouer le jeu et le désir de comprendre ce qui se passait là sous mes yeux.

Depuis cette partie « mémorable », mon enthousiasme pour le poker n'avait cessé de grandir, au point de vouloir le partager autour de moi. Je me suis alors rendu compte de l'effervescence que ce jeu provoquait dans mon entourage. En effet, je n'étais pas le seul à me passionner pour le poker. Le jeu suscitait également l'intérêt de mes plus proches amis, parmi lesquels Éric qui avait été initié au Texas hold'em en même temps que moi et trois autres amis – Dorien, Paul et Robin – qui jouaient également depuis quelques mois. Si nous avons tous été conviés par Rodolphe – un ami commun – à rejoindre son « cercle de jeu », nous avons rapidement été tentés de nous retrouver tous les cinq pour « jouer entre nous ». Pour quelques euros, nous pouvions de la sorte exercer notre jeu – sans doute dans la perspective de rivaliser avec les amis de Rodolphe –, tout en profitant de l'ambiance conviviale d'une soirée entre amis. Dès la fin de l'année 2005, nous avons donc commencé à organiser des « petites parties » à domicile pour occuper nos week-ends. Puis, sans nous en rendre compte, nous jouions ainsi de plus en plus régulièrement, jusqu'à ce que le poker devienne l'une de nos occupations favorites. Au début de l'année suivante, nous nous réunissions quasiment une fois par semaine, essentiellement le week-end, pour une partie de poker dont la mise de départ ne dépassait pas les dix euros. Si nous retrouvions de temps en temps les amis de Rodolphe, c'était devenu de plus en plus exceptionnel. Désormais, nous organisons nos propres parties de poker, en invitant parfois même d'autres joueurs à nous rejoindre, comme par exemple le frère de Rodolphe – Bastien – qui circulait entre les deux tables. Ainsi, nous formions notre propre « cercle de joueurs » sur la base de nos relations amicales.

## **2.6. Devenir un observateur parmi les joueurs**

Tout en jouant de plus en plus régulièrement au poker, je continuais d'observer le jeu avec une attention particulière, à la fois comme joueur et simple observateur. Nos parties de poker entre amis m'offraient ainsi de multiples occasions de regarder le jeu se dérouler sous mes yeux, comme lors de ma première partie dans le cercle de Rodolphe. S'il s'agissait surtout d'observer le comportement de mes adversaires à la table, je commençais progressivement à regarder les choses sous un autre angle. Au-delà du jeu lui-même, c'est bien la situation du jeu qui focalisait mon attention, avec ses règles, ses incertitudes, ses interactions, ses luttes, ses stratégies, ses tactiques, ses ruses, etc. Or ce jeu-là, m'apparaissait comme un prisme à partir duquel il devenait possible d'observer plus généralement la société en train de se faire. J'étais alors étudiant en sociologie à l'Université Paris Descartes – aujourd'hui Paris 5 – et mes observations à l'intérieur du jeu rejoignaient mes préoccupations intellectuelles.

Dans le cadre de mes études, je m'intéressais en effet à la place du jeu dans les sociétés contemporaines. Influencé par mes lectures et mes enseignements universitaires, j'adhérais plus ou moins fidèlement à la théorie selon laquelle nous serions entrés dans une nouvelle ère dite « postmoderne » (Lyotard, 1979) où gouvernent notamment le « spectacle » (Debord, 1992), la « consommation » (Baudrillard, 1970) et le « loisir » (Dumazedier, 1962). À cet égard, les travaux de Michel Maffesoli sur la « postmodernité » (Maffesoli, 1993, 1997, 1998, 1999) – dont je suivais à l'époque les séminaires à Paris 5 – m'incitaient à observer le jeu comme « un des facteurs essentiels de la vie sociale qui est en train de (re)naître dans les sociétés contemporaines » (Maffesoli, 2010 : 11). Longtemps refoulé dans un monde gouverné par le travail et le sérieux, le jeu devait resurgir là où l'homme moderne ne l'attendait plus : « au milieu du "clair-obscur" de la vie quotidienne » (Duvignaud, 1980 : 149). Bien entendu, je n'avais qu'une vision réduite et naïve de cette « société ludique »

(Cotta, 1993), à la faveur de laquelle *la vie serait envahie par le jeu*. Toujours est-il que mes observations à la table de poker me confortaient dans cette idée que le jeu était de plus en plus présent dans la vie des joueurs.

Observateur parmi les joueurs, j'assistais donc à cet essor du jeu avec un intérêt particulier. Non seulement la pratique du poker séduisait de plus en plus de joueurs, mais force est de constater que les joueurs de mon entourage – moi y compris – jouaient de plus en plus régulièrement. Si je pouvais difficilement mesurer la place du jeu dans leur quotidien, je remarquais cependant que l'image du jeu se déployait dans leurs discours. En effet, les joueurs que je fréquentais ne cessaient de se référer à l'image du jeu dans leur conversation, y compris lorsqu'il n'était pas question de jeu. L'expérience du poker leur servait ainsi de référent commun pour évoquer différents aspects de leur vie quotidienne : le travail, les études, les loisirs, le sport, l'argent, l'amitié, l'amour, etc. Tous les sujets de conversation qu'aimaient aborder les joueurs autour de la table de jeu pouvaient servir de comparaison. Je notais par exemple que Rodolphe avait tendance à comparer son métier de vendeur avec la pratique du poker. Il expliquait de la sorte les stratégies et les ruses qu'il pouvait mettre à l'œuvre pour vendre un canapé à ses clients. Réinvestissant le vocabulaire du poker dans sa vie professionnelle, il filait ainsi la métaphore comme si le jeu était devenu un véritable langage.

Mais il n'était pas le seul à « parler poker » en dehors du jeu. Nombreux sont en effet les joueurs de mon entourage qui utilisaient la métaphore du jeu, en comparant ainsi certaines décisions prises dans le cadre de leur travail ou de leurs études, à un pari plus ou moins risqué. Les loisirs des uns et des autres pouvaient également servir de comparaison. À ce titre, le sport était au cœur des discussions entre les joueurs, en particulier le football dont la plupart étaient passionnées. Évoquant leurs passions communes, ils créaient régulièrement des ponts entre le poker et la pratique sportive. Le poker est-il un sport ou un jeu ? se demandaient-ils. Si certains n'hésitaient pas à présenter le poker comme un sport à part entière, avec ses entraînements, ses compétitions, ses récompenses, d'autres préféraient y voir un jeu d'argent, plus proche du jeu de la bourse que du football ou des échecs. Comme l'argent du quotidien, l'argent du jeu pouvait être vu comme une dépense ou un investissement. À l'inverse, la logique spéculative du poker pouvait s'appliquer en dehors du jeu, y compris dans le cadre d'une relation amicale. Au détour d'une conversation, il arrivait même qu'un joueur compare sa vie conjugale, notamment lorsqu'elle se révélait conflictuelle, à une logique d'enchères et de surenchères dans le cadre du jeu. L'allusion au bluff pouvait alors servir dans des circonstances aussi improbables qu'une dispute conjugale, un entretien d'embauche ou un rendez-vous avec le banquier. Il faut dire que la comparaison était souvent prétexte à la plaisanterie ou la dérision.

Au-delà des sujets de discussions abordés, ce qui me frappait dans ces comparaisons c'est qu'elles mettaient en jeu la vie quotidienne des joueurs. En utilisant l'image du poker pour parler de sujets aussi divers, les joueurs transposaient en quelque sorte le jeu dans leur vie courante. L'usage de la métaphore du poker leur permettait en somme d'évoquer leur vie professionnelle, leur vie privée, voire leur vie intime. Fallait-il y voir une preuve de la place grandissante du jeu dans la vie des joueurs ? S'imaginant la vie comme un jeu, ces derniers se comporteraient-ils comme des joueurs au quotidien ? Adopteraient-ils une attitude ludique dans leur vie professionnelle, dans leur vie privée, voire dans leur vie intime ? Difficile à dire sans mener l'enquête. Pour le savoir, il faudrait suivre les joueurs en dehors du jeu, les accompagner au travail, participer à leurs loisirs, les poursuivre jusqu'à leur domicile,

s'introduire dans leur couple ou leur foyer. Si j'avais accès à la vie privée des joueurs, il n'était évidemment pas question pour moi de m'immiscer dans leur intimité. Pour autant, l'idée d'une enquête faisait son chemin. Je décidais alors d'approfondir mes recherches sur la question du jeu.

## 2.7. Mener une réflexion théorique sur la question du jeu

Au hasard de mes recherches exploratoires, j'ai alors découvert un livre qui allait bouleverser – le terme n'est pas trop fort – ma vision du jeu en société<sup>72</sup>. Dans cet ouvrage intitulé *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Jacques Henriot (1989 : 9) s'adresse à ses lecteurs – comme à ses étudiants<sup>73</sup> – en leur proposant de « jouer à dire *ce que c'est que jouer* ». Pour engager la réflexion, le philosophe soulève la question suivante : « comment cette chose que l'on nomme jeu accède-t-elle à la conscience de celui qui en parle ? » (12). Voilà une question qu'aucun théoricien ne semble vouloir poser, regrette Henriot. En posant ainsi la question du jeu, il aborde en effet son sujet, comme « une chose dont on parle » (12) alors que la plupart des discours théoriques sur le jeu – notamment ceux précédemment cités – le considèrent comme « une réalité concrète, immédiatement vécu » (12). Selon Henriot, le jeu se présente ainsi comme un « fait de langage » (12), avant d'accéder à la conscience de celui qui parle sous la forme d'une « idée » (15). Pour dire ce que c'est que jouer, il convient donc d'observer le jeu tel qu'il se donne : « sur le plan du langage et par conséquent de la pensée » (12). Poser la question du jeu, c'est d'abord poser l'idée même du jeu en question, c'est-à-dire selon l'auteur : « prendre au mot le jeu » (15).

Ce renversement de perspective dans l'approche du jeu en société conduit Henriot à s'interroger sur les usages du mot « jeu » dans le sens commun. Au-delà de l'acception courante qui renvoie le jeu à la frivolité ou à la gratuité (cf. chapitre 1), il constate que le mot est utilisé pour décrire des réalités, que l'on n'avait pas forcément l'habitude de nommer ainsi par le passé. Par exemple, il note à travers la presse, la radio ou la télévision que l'on parle de plus en plus volontiers du « jeu politique » (Henriot, 1989 : 33) ou du « jeu du marché » (41), alors que cela n'a pas toujours été d'usage. Plus inhabituel encore, l'auteur remarque que la métaphore du jeu s'applique désormais à des réalités aussi dramatiques qu'un attentat terroriste ou une prise d'otage. Il relève dans la presse quotidienne de multiples exemples de ce phénomène, comme lorsqu'un diplomate compare la stratégie française dans l'affaire des otages au Liban à une partie de bridge (*Le Point*, 30 juin 1986, cité par Henriot, 1989 : 51), ou lorsque des journalistes présente la stratégie des ravisseurs comme une « cynique partie de poker » (Sontag & Coudari, 1986, cité par Henriot, 1989 : 54). Pour Henriot (1989 : 55), ces exemples témoignent à la fois d'une « extension du concept de jeu » et du « développement corrélatif de la distribution du mot "jeu" dans le vocabulaire contemporain ». Autrement dit, ce n'est pas simplement la vie qui serait envahie par le jeu – comme le pensent notamment les analystes de la postmodernité –, mais l'idée même du jeu qui s'appliquerait « à des réalités, à

---

<sup>72</sup> Pour le trouver, je me souviens avoir tout simplement tapé "métaphore" + "jeu" sur le moteur de recherche du catalogue de la Bibliothèque Universitaire de Paris Descartes. C'est dire si la « sérendipité » (Auray, 2011) peut se révéler utile dans la phase exploratoire de la recherche.

<sup>73</sup> L'ouvrage en question fut rédigé à partir des cours que Jacques Henriot donnait aux étudiants du DESS en sciences du jeu de l'Université Paris 13. Si je n'ai pas eu l'occasion d'assister à ces cours – ayant intégré le Master en sciences du jeu des années après la retraite universitaire d'Henriot –, d'anciens étudiants du DESS m'ont raconté à quel point le contenu de l'ouvrage était fidèle à ses enseignements.

des situations, à des conduites à propos desquelles son emploi, récemment encore, eût paru déplacé, voire absurde ou scandaleux » (30).

Vingt ans après Henriot, je constatais moi-même ce phénomène à travers mes premières recherches sur le poker. En me penchant sur l'actualité du jeu dans la presse, je remarquais notamment que son image s'appliquait alors à des sujets qui *a priori* n'avaient pas grand-chose à voir avec le jeu. En mai 2006, les journalistes du *Monde* parlaient par exemple d'un « bluff » pour qualifier les manœuvres douteuses de certains hommes politiques dans la perspective d'une campagne électorale<sup>74</sup>. Quant au terme de « coup de poker », il était associé à des décisions risquées sur le plan diplomatique, comme lorsqu'un chef d'État propose un ultimatum à des organisations terroristes, dans le cadre d'un processus de paix<sup>75</sup>. Quelques mois plus tôt, on osait même parler d'une « partie de poker menteur » pour évoquer des négociations entre pays ennemis lors d'un conflit nucléaire<sup>76</sup>. Certes, ces expressions n'étaient pas inédites – comme nous l'avons vu avec Henriot<sup>77</sup> – mais elles semblaient se banaliser et s'étendre jusqu'à rapprocher des sujets que l'on n'avait pas l'habitude de traiter en ces termes : une campagne électorale, une crise diplomatique, un conflit nucléaire. La métaphore du jeu était-elle opportune pour qualifier de telles situations ? Oui, si l'on en croit les journalistes du *Monde*. En tout cas, elle ne devait ni choquer ni surprendre leurs lecteurs.

## 2.8. Être témoin d'un phénomène de société

Il faut dire que le poker était d'actualité dans la presse et plus largement dans les médias français. D'une part, les premiers sites de poker en ligne commençaient à trouver leur public sur internet. D'autre part, les premières émissions de poker à la télévision connaissaient un franc succès, notamment grâce à son présentateur-vedette Patrick Bruel qui tentait de véhiculer une image positive du jeu. *A fortiori*, les journaux s'empressaient de relayer l'information dans leurs colonnes. Il y avait eu la « Bruelmania », il y aurait désormais la « Pokermania », titraient les journalistes dans plusieurs grands quotidiens français<sup>78</sup>. Dès la fin de l'année 2005, le célèbre jeu de cartes était devenu un véritable « phénomène de mode ». Preuve en est : les comédiens, les chanteurs, les sportifs et autres vedettes du petit écran acceptaient à leur tour de se prêter au jeu sur les plateaux de télévision<sup>79</sup>. Comme une vague déferlante depuis les États-Unis sur la France, le « boom du poker » allait rapidement se transformer en véritable raz-de-marée médiatique (cf. chapitre 3). Entre 2005 et 2006, les premières émissions de télévision avait vu le jour, les premiers ouvrages spécialisés paraissaient en français (Harroch, Krieger, Montmirel, 2005 ; Montmirel, 2005, 2006 ; Fradet, 2006), les premiers magazines sur le poker étaient distribués dans les kiosques<sup>80</sup>, les premiers

<sup>74</sup> « Le miroir des illusions », article de Christophe Jakubyszyn et Philippe Ridet dans l'édition du Monde du 30/05/2006.

<sup>75</sup> « Le coup de poker de Mahmoud Abbas pour forcer le Hamas et le Fatah à s'entendre », article de Gilles Paris dans l'édition du Monde du 27/05/2006.

<sup>76</sup> « L'Iran aura la bombe », article de Yann Richard dans l'édition du Monde du 20/08/2005.

<sup>77</sup> Un article du Monde datant de 1951 comparait déjà le conflit iranien à une « partie de poker » (« Un compromis est encore possible », article anonyme dans l'édition du Monde du 30/06/1951).

<sup>78</sup> Pour citer quelques articles de presse parus à l'époque : « Les chaînes se piquent au jeu », article de Sandrine Cabut dans l'édition de Libération du 05/09/2005. « Le poker raffle la mise sur Internet et à la télévision », article de Véronique Cauhapé dans l'édition du Monde du 05/01/2006. « C'est la pokermania ! », article de Bertrand Parent dans l'édition du Monde du 30/09/2006.

<sup>79</sup> Dans l'émission "Tournoi des As" diffusée sur Paris Première à partir de 2005.

<sup>80</sup> Le premier numéro de PokerMagazine est paru en mai 2006, celui de Livepoker en juin 2006.

sites communautaires se développaient sur internet avec pour vocation de diffuser des informations et de proposer des forums de discussion aux joueurs. Cette hypermédiation du poker coïncidait avec l'extraordinaire développement de la pratique du jeu. Ainsi, la « Pokermania » touchait déjà près d'un demi-million de joueurs réguliers et ils seraient quatre fois plus nombreux d'ici deux ans, selon un article du *Figaro* paru en 2006<sup>81</sup>. Si nous avons vu dans le précédent chapitre que les chiffres avancés à l'époque sont à considérer avec prudence – aucune enquête à grande échelle n'ayant encore été réalisée sur le sujet –, ils montraient cependant que le nombre de joueurs de poker connaissait une formidable croissance depuis quelques mois.

Pour ma part, j'observais ce phénomène avec un certain recul. Si j'étais pleinement embarqué dans la pratique du jeu, je ne voulais pas céder – comme d'ailleurs la plupart des joueurs de mon entourage – à cette « mode du poker ». Si je commençais à collectionner les articles, les magazines et les ouvrages sur le poker, si je suivais les tournois télévisés avec attention, si je m'intéressais aux informations diffusées sur les sites communautaires, ce n'était pas tant par fascination que par curiosité intellectuelle. C'est du moins ce que je me figurais à l'époque. En effet, je ne me voyais pas comme un « fanatique du poker » mais plutôt comme le témoin privilégié d'un phénomène de mode, dont je pouvais moi-même apprécier l'effervescence et deviner l'ampleur. Pour autant, j'observais ce phénomène avec un regard différent de celui des journalistes. Si je constatais l'augmentation du nombre de joueurs dans mon entourage, mon implication à l'intérieur du jeu m'incitait à considérer le développement de la pratique du poker sous un autre angle. De mon point de vue, l'essor du poker ne relevait pas seulement d'un phénomène de mode, c'était aussi l'expression de la place grandissante du jeu dans la vie des joueurs. En les observant de près, je pouvais en effet témoigner de leur passion commune pour le jeu. Or cette passion naissante ne me paraissait pas aussi éphémère que le terme de mode le suggère. Au contraire, elle semblait s'inscrire de façon pérenne dans le quotidien des joueurs de mon entourage.

---

<sup>81</sup> « Un demi-million de Français saisis par la "pokermania" », article de Jean-Marc Philibert dans l'édition du *Figaro* du 01/12/2006.

### **3. Une enquête exploratoire dans mon cercle de joueurs**

Malgré mes réticences à enquêter sur l'intimité des joueurs de mon entourage, la question méritait sans doute d'être posée : quelle est la place du jeu dans la vie des joueurs ? Aussi prosaïque soit-elle, cette question de départ fut à l'origine de ma première enquête de terrain auprès des joueurs de poker. En mai 2006, je décidais de mener une recherche empirique sur la place du jeu dans la vie quotidienne des joueurs de poker. Réalisée dans le cadre de mes études en sociologie<sup>82</sup>, cette recherche avait une visée exploratoire. Il s'agissait simplement d'aborder le sujet de mon choix en effectuant quelques observations directes sur le terrain. Un an après avoir touché mes premières cartes, j'envisageais ainsi de transformer mon « terrain de jeu » en « terrain d'enquête » pour mener une « enquête de proximité » (Beaud & Weber, 2003 : 98) auprès des joueurs amateurs de poker. Étant impliqué sur le terrain avant de commencer l'enquête, je devais donc me « distancier » par rapport à mon activité de joueur, pour observer le jeu selon un autre point de vue, celui de l'enquêteur. Or ce processus de distanciation ne se fit pas sans difficulté.

Dans cette nouvelle section, je présenterai ainsi les difficultés rencontrées lors des deux premières phases de l'enquête en commençant par évoquer mes doutes au moment de choisir le thème et le terrain de mon enquête exploratoire. Puis je décrirai le sentiment de malaise qui s'est installé au quotidien lors de l'exploration du terrain. J'expliquerai enfin ce qui m'a conduit à réorienter ma démarche d'enquête pour finalement réaliser une série d'entretiens dont fut principalement tiré mon mémoire de fin d'étude.

#### **3.1. Choisir un sujet mineur et un terrain familier**

Si mon sujet de recherche avait été choisi en concertation avec mon directeur de mémoire de l'époque, cette décision était loin d'être évidente pour moi. À vrai dire, j'ai longtemps douté de la légitimité d'un tel sujet. En effet, il pouvait paraître dérisoire, pour ne pas dire futile, d'étudier la pratique d'un jeu comme le poker, alors même que mes camarades apprentis sociologues étaient pour leur part, confrontés à des questions autrement plus sérieuses – comme le travail, la santé ou encore l'éducation. Si je me raccrochais à l'idée qu'il ne devait pas y avoir de sujets mineurs en sociologie<sup>83</sup>, je constatais cependant à travers mes lectures que tous les sujets de recherche n'avaient pas la même valeur et qu'il était parfois difficile d'aborder certaines questions sans douter de leur pertinence. Dans un ouvrage précurseur en sociologie du sport, Norbert Elias (1986) a lui-même reconnu ses doutes lorsqu'il entreprit d'étudier la pratique du football dans le cadre de ses recherches : « Je me rappelle très bien

---

<sup>82</sup>Après une Licence en sciences sociales à Paris Descartes, je me préparais à entrer en première année de master en sociologie des sociétés contemporaines dans la même université. C'est dans le cadre de ce Master que j'ai réalisé mes premières recherches exploratoires sur le poker, sous la direction du Professeur Olivier Schwartz.

<sup>83</sup> Je me raccrochais plus particulièrement à la position de Georg Simmel (1991 : 89), père fondateur de la sociologie : « Il existe un nombre infini de formes de relations et de sortes d'actions réciproques entre les hommes, de médiocre importance, et parfois même futile si on considère les cas particuliers, qui contribuent cependant à constituer la société telle que nous la connaissons, en tant qu'elles se glissent sous les formes sociales plus vastes et pour ainsi dire officielles. » (Simmel, 1991 : 89). Chacune de ces formes sociales – y compris les plus futiles – mériteraient donc notre attention.

que nous nous sommes demandés si le sport – entre autre, le football – pourrait être considéré comme un sujet de recherche digne des sciences sociales » (Elias & Dunning, 1994 : 25)<sup>84</sup>.

Si les travaux de Norbert Elias ont contribué à légitimer l'étude du football en sociologie, je me demandais tout de même si un jeu comme le poker pourrait être considéré comme un sujet de recherche digne des sciences sociales. Il faut dire cette annonce a parfois suscité l'étonnement, pour ne pas dire l'incompréhension de mes interlocuteurs. Pour les convaincre que le sujet méritait d'être traité, j'insistais par exemple sur l'ampleur du phénomène médiatique qui avait consacré le poker à la télévision – bien souvent, on me renvoyait en retour aux risques sanitaires associés à la pratique du jeu. Mais c'était bien la passion ordinaire du jeu, celui que je pratiquais avec mes amis depuis plus d'un an, que je souhaitais étudier dans le cadre de mes recherches. Non seulement le poker était un « sujet mineur » mais il possédait donc une « forte connotation biographique » (Beaud, 2011 : 15). Mes doutes concernant le choix de ce sujet de recherche étaient d'autant plus légitimes, que j'étais moi-même impliqué en tant que joueur. Difficile en effet d'aborder un tel sujet sans en faire une affaire personnelle<sup>85</sup>. C'est d'ailleurs à ce titre que Stéphane Beaud et Florence Weber (1993 : 46) déconseillent au jeune sociologue de choisir un « thème trop familier », car il risquerait de manquer de « recul » (49) au moment de rendre compte des faits observés sur le terrain. Certes, il n'existe pas de sujets ni de « terrains interdits » (51), mais il faut reconnaître la « grande difficulté intellectuelle » (51) de cette démarche qui consiste à tirer parti de son expérience personnelle, pour enquêter sur un « terrain proche » (51).

Si je mesurais les risques de ce type d'enquête, je choisissais finalement de ne pas céder aux doutes – aussi légitimes soient-ils – en allant au bout de ma démarche de réflexion. Quitte à étudier mon propre jeu, je décidais d'enquêter dans mon propre cercle de joueurs. Au-delà des opportunités que mon implication préalable auprès des joueurs pouvait m'offrir sur le terrain, il me semblait que c'était le seul moyen d'accéder au jeu lui-même. En tant que joueur, j'imaginai qu'il serait plus facile d'observer ce qui se passe à l'intérieur du jeu. Suivant une approche compréhensive, je pourrais ainsi me placer du point de vue des acteurs sans risquer les interprétations de surplomb et les jugements de valeur. Partageant la vie privée de certains joueurs, je pourrais enfin les suivre au jour le jour, pour découvrir la place qu'occupe la pratique du poker dans leur quotidien. Tel est le sens que je donnais dans un premier temps à mon projet de recherche exploratoire. Autrement dit, il s'agissait de mener une observation-participante auprès des joueurs de mon entourage.

---

<sup>84</sup> Dans un ouvrage plus récent, Stéphane Beaud (2011 : 15) évoque également ses réticences à étudier le football au début de sa carrière de sociologue, « à la fois parce que c'était un sujet trop proche, à forte connotation biographique, et parce que c'était un objet de recherche que j'ai dû juger, au début de mes recherches, dans ma phase de conversion à la sociologie, insuffisamment "sérieux" ». Préférant se consacrer à des questions qui lui paraissaient plus essentielles – en particulier, la mutation des classes populaires françaises –, il a pourtant fini par revenir sur ce sujet « perçu comme mineur » (16), quelques années plus tard, en étudiant notamment la trajectoire sociale des joueurs de football de l'équipe nationale.

<sup>85</sup> Dans un ouvrage consacré à la *Mythologie des jeux vidéo*, Laurent Trémel s'interroge par exemple sur le profil des jeunes chercheurs qui, depuis quelques années, contribuent à l'étude des jeux vidéo au sein de l'université française : « Ces "jeunes" sont fréquemment des joueurs, ou d'anciens joueurs, visiblement soucieux de trouver des formes de justification, pour ne pas dire de légitimation, à un passe-temps qui a pu avoir un rôle important dans leur vie d'adolescents et contribuer à la structuration de leur identité » (Trémel & Fortin, 2009 : 60).



### 3.2. Jouer un double jeu sur le terrain

Si l'observation participante n'exclut pas une « participation affective » (Morin, 1994 : 223) du chercheur sur le terrain, ce dernier doit donc adopter une démarche réflexive – au sens de l'« auto-réflexion » (Morin, 1994 : 59) – qui suppose un effort de distanciation et d'objectivation. Cet effort est particulièrement important lors de la première phase d'une enquête par observation participante sur un terrain proche – à proprement parler, la phase de distanciation. En effet, l'enquêteur doit commencer par assumer cette « dualité intérieure » (223) qui lui impose de tenir le rôle de l'observateur alors qu'il est engagé sur le terrain. Toute la difficulté réside dans cette partition entre observation et participation, entre engagement et distanciation. Cette dualité intrinsèque confine parfois même à la duplicité dès lors que l'enquêteur ne saurait faire la part des choses entre les deux rôles qui lui incombent. Ainsi, le « double je de l'enquêteur » (224) prend parfois la forme d'un « double jeu » qui le plonge dans un malaise persistant. Ce fut du moins mon sentiment en endossant le rôle de l'enquêteur sur mon propre terrain du jeu.

Si j'avais profité des vacances universitaires pour réaliser quelques observations informelles lors des parties de poker que nous organisions avec mes amis les plus proches – Éric, Dorien, Paul et Robin –, ce n'est qu'à partir du mois d'octobre 2006 que je commençais véritablement à formaliser mon protocole d'enquête. Mon but était de réaliser une enquête exploratoire auprès des joueurs de mon entourage car les « opportunités de terrain » (Beaud & Weber, 2003 : 49) y étaient nombreuses. Il me fallait ainsi profiter de toutes les occasions qui se présentaient à moi – quitte à les provoquer si besoin – pour participer à des parties de poker organisées « à domicile » et ainsi observer les joueurs dans leur « environnement naturel ». En dehors des parties organisées dans mon cercle d'amis, je voulais observer différentes parties privées dans divers cercles de joueurs. Mobilisant mon réseau d'interconnaissances, j'ai pris contact avec les joueurs susceptibles de m'inviter à leur table. J'ai pu accompagner Rodolphe chez l'un ou l'autre de ses amis-joueurs. Des connaissances plus lointaines – en l'occurrence, un condisciple sociologue – m'ont également convié à rejoindre leur table de jeu. J'ai enfin pu compter sur les membres de ma famille pour contacter les joueurs de leur propre réseau. Bref, la notion de proximité prenait tout son sens dans le cadre de cette enquête sur un terrain proche.

Durant quatre mois d'une enquête intensive, j'ai participé à une vingtaine de parties de poker auprès des joueurs de poker de mon entourage – à raison d'une ou deux parties par semaine. Invité en tant que joueur, j'observais la partie avec discrétion, sans prendre de note pour ne pas mettre en péril le « bon déroulement » du jeu. Je décidais en effet d'enquêter de façon clandestine – même si le mot est un peu exagéré dans le contexte de ces parties amicales – en ne révélant pas mon intention d'observer la partie en cours. Pour autant, je ne dissimulais pas complètement mon travail d'enquête, puisque la plupart de mes amis-joueurs connaissaient le sujet de mes recherches. Sachant que j'étudiais le poker dans le cadre d'un travail universitaire, ils pouvaient en déduire que je porterais un regard particulier sur la façon dont se déroulait le jeu. Il faut d'ailleurs préciser que je ne ressentais pas la moindre culpabilité à vouloir observer mes proches en train de jouer. Le sentiment de malaise qui allait m'envahir en commençant l'enquête n'était pas lié à la relation de proximité que j'entretenais avec les joueurs, mais plutôt à la distance que je m'efforçais d'entretenir avec le jeu lui-même.

### 3.3. Perdre la capacité de jouer le jeu

La « distanciation » – parce qu'elle est une façon de se rendre étranger au monde et à soi-même (*Verfremdung*) – se double d'une déréalisation qui, sans aller jusqu'à prendre une forme pathologique, traduit par une sorte d'état second ou de lévitation mentale une certaine perte de contact avec le réel. Ici se marque le négatif du jeu, par contraste avec le positif de la praxis ludique. L'intervalle qui sépare l'acteur de son acte fonde la duplicité du joueur qui sait qu'il joue. (Henriot, 1969 : 76-77)

Pour avoir lu les travaux de Jacques Henriot sur le jeu (1969, 1989), je pouvais imaginer les difficultés que je rencontrerais en tentant ainsi d'observer le jeu de l'intérieur, mais je ne pensais pas que mon implication en tant que joueur rendrait rapidement l'enquête impossible. Le fait d'observer mon propre jeu supposait une double difficulté qui allait rapidement se révéler insurmontable. Non seulement j'étais partie-prenante de la situation observée mais, chemin faisant, je devenais l'objet même de mon observation. Observer mon propre jeu, c'était aussi observer ma propre façon de jouer le jeu. Me placer du point de vue des joueurs, c'était aussi observer ma propre place à l'intérieur du jeu. Observer la place du jeu dans la vie quotidienne de mes amis, c'était aussi observer la place du jeu dans ma propre vie. Si j'avais réussi jusqu'à présent à regarder le jeu de façon informelle, c'était en faisant abstraction du rôle qui était le mien à l'intérieur du jeu. Dorénavant, je ne pouvais plus éluder la dualité de ma posture d'enquête. Observateur parmi les joueurs, il me fallait désormais observer le jeu de mes adversaires tout en réfléchissant – au sens de la réflexion du miroir – mon propre jeu. Tout l'art de l'observation-participante réside sans doute dans cette démarche réflexive qui consiste à faire de l'action une condition de l'observation, et de l'observation une condition de la réflexion. Or, celui qui joue se met dans une position intenable, comme le rappelle Henriot, puisque l'action du jeu nécessite un certain engagement de la part du joueur qui peut faire obstacle à sa réflexion : « La réflexion paralyse l'action. L'action tue la réflexion. » (Henriot, 1989 : 11)

Certes, l'action du jeu n'empêche pas le joueur de réfléchir à ce qu'il doit faire à l'intérieur du jeu ou dans la perspective d'une prochaine partie. On peut même imaginer qu'un amateur éclairé puisse, une fois la partie terminée, s'interroger sur le sens qu'il donne à sa pratique. Ainsi, j'ai moi-même pu observer le jeu de façon informelle en même temps que mes réflexions naissaient de la pratique elle-même<sup>86</sup>. Mais dès lors qu'il s'est agi d'observer mon propre jeu, la tâche est devenue presque impossible. Comment jouer le jeu tout en observant ce que l'on est en train de faire ? La difficulté est d'autant plus grande que l'action même du jeu est basée sur l'observation, comme c'est le cas au poker. L'observateur du jeu se retrouve alors dans une position intenable puisqu'il doit simultanément jouer, observer le jeu, s'observer en train de jouer et s'observer en train d'observer le jeu... Se superposant au jeu observé, le jeu de l'observation participante empêche l'observateur de jouer le jeu. Paralysant l'action du jeu, l'observation devient à son tour impossible. Telle est sans doute la problématique de l'observation-participante d'un jeu. S'il faut avoir joué le jeu pour l'observer de l'intérieur, paradoxalement il m'est apparu impossible de jouer et d'observer mon propre jeu sans perdre de vue mon terrain d'enquête.

---

<sup>86</sup> En référence à Pierre Bourdieu (1980 : 154), on pourrait ici parler d'une réflexivité ou d'un sens pratique pour qualifier cette intelligence qui passe par l'action plutôt que par la réflexion. Or selon Bourdieu : « happée par *ce dont il s'agit*, totalement présente au présent et aux fonctions pratiques qu'elle y découvre sous la forme de potentialité objectives, la pratique exclut le retour sur soi [...]. » Tel est le problème auquel j'ai été confronté en pratiquant le jeu sur mon terrain.

Quelques mois seulement après avoir commencé à mener l'enquête, je perdais ainsi la capacité de jouer le jeu de l'observation participante. La réflexion finissait d'une certaine manière par se substituer au jeu, de sorte que je commençais également à perdre la capacité de jouer. Face à cette double-difficulté, je décidais donc de m'éloigner d'un terrain d'enquête dans lequel je finissais par me perdre. Si je continuais à observer le jeu de façon informelle – lorsque l'occasion se présentait –, mes observations ne pouvaient décentement plus produire des données exploitables dans la perspective d'une analyse sociologique. N'abandonnant pas pour autant mes recherches sur le poker, je décidais alors de concevoir un nouveau protocole d'enquête dans le prolongement de mes premières investigations sur le terrain. Pour utiliser la terminologie de Beaud et Weber (2003 : 134), j'entrais ainsi dans une phase de « réorientation » de mon enquête sur le terrain qui allait progressivement me conduire à redéfinir de mon « objet empirique » (50). Faute de pouvoir observer le jeu, je m'apprêtais à interroger les joueurs de mon entourage sur leur pratique du jeu.

### **3.4. Interroger les joueurs sur leur pratique du jeu**

Contrairement à la démarche qui prévaut dans les « sciences positives », l'enquêteur qui adopte une démarche ethnographique, ne saurait suivre un protocole standardisé et immuable tout au long de l'enquête. L'ethnographie est un travail scientifique qui suppose une forte adaptation à la réalité du terrain. Il faut d'ailleurs reconnaître avec Stéphane Beaud et Florence Weber (2003 : 56) que, bien souvent, « le terrain dicte sa loi à l'enquêteur », ce dernier devant assumer « le caractère évolutif, non linéaire, "plastique" de l'enquête » (56). S'il ne veut pas perdre de vue son objet d'étude, l'ethnographe doit donc pouvoir « réorienter son enquête, développer des tactiques, trouver d'autres accès » (56) au terrain étudié. Les difficultés que je rencontrais sur le terrain me poussaient à abandonner le protocole envisagé à l'origine de mes investigations – à savoir, une observation participante du jeu – pour réorienter ma démarche exploratoire. Je décidais donc de donner la parole aux joueurs pour les interroger directement sur leur pratique. Dès le début de l'année 2007, j'imaginai ainsi un nouveau protocole d'enquête réalisé cette fois-ci par entretien.

Considérant les joueurs comme des observateurs de leur propre jeu, l'entretien était un moyen de solliciter leur point de vue sur le jeu en question – en partant du principe que le point de vue des autres joueurs est tout aussi légitime que le mien. Ma démarche s'inscrivait dans le prolongement de mon enquête exploratoire. Sur les traces d'un terrain devenu inaccessible du point de vue de l'observateur-participant, je souhaitais prolonger l'observation du jeu en substituant la parole des joueurs au regard de l'observateur. En sollicitant la parole des joueurs, c'est leur perception du jeu que je voulais appréhender, leur vision du jeu que je voulais embrasser. Tel est le statut empirique que j'accordais à la parole des joueurs dans la perspective de cette nouvelle enquête :

Cette démarche [par entretien] est proche de la méthode ethnographique [...]. L'observation directe, le compte rendu par l'ethnographe de « ce qu'il voit » sont remplacés par l'enregistrement de « ce qu'il entend » et par le compte rendu des paroles échangées dans les scènes considérées comme des cours d'action. L'entretien sert à expliciter ce qui a été recueilli, à préciser et à affiner le compte rendu. » (Demazière & Dubar, 2009 : 26)

Ce qui vaut pour l'observation directe du jeu vaut pour les entretiens que je m'apprêtais à réaliser avec les joueurs de poker. En interrogeant ces derniers, je pourrais expliciter, préciser et affiner ce que j'avais commencé à observer sur le terrain. En ce sens, il s'agirait bien de rendre compte des « scènes considérées comme des cours d'action » (Demazière & Dubar, 2009 : 26), à ceci près que les paroles des joueurs ne seraient pas recueillies en cours de jeu, mais à propos des actions ayant cours sur le terrain. Si je pouvais difficilement interviewer les joueurs en pleine partie de poker, j'envisageais donc de les rencontrer individuellement pour qu'ils me parlent de leurs pratiques du jeu. C'est ainsi en leur demandant de « raconter et décrire leurs pratiques » (Beaud & Weber, 2003 : 221) que je pourrais « connaître le point de vue des interviewés » (221) sur le jeu observé.

### **Guide d'entretien**

#### **Récit de jeu :**

Pouvez-vous me raconter votre dernière partie de poker (ou une de vos dernières parties) ? Racontez-moi quelques souvenirs marquants de vos parties passées ?

#### **Trajectoire du joueur :**

Depuis quand jouez-vous ? Comment avez-vous découvert ce jeu ? Avec qui avez-vous appris à jouer ? Racontez-moi votre première partie ? Quelle image aviez-vous du poker avant de jouer pour la première fois ? À partir de quand avez-vous commencé à jouer de l'argent ? Quand avez-vous commencé à jouer régulièrement ? Avez-vous déjà joué sur Internet ? Avez-vous déjà joué dans les cercles de jeu ou les casinos ?

#### **Cercle de joueurs :**

Avec qui jouez-vous ? Les voyez-vous en dehors du jeu ? Comment organisez-vous ces parties ? À quelle variante du poker jouez-vous ? Jouez-vous en tournoi ou en cash game ? Quelle somme d'argent misez-vous ? Quand jouez-vous ? Dans quelles proportions ? Chez qui ? Y a-t-il un domicile où vous allez plus que d'autres ? Qu'est-ce qui fait selon vous un bon lieu de rencontre pour jouer au poker ?...

#### **Représentation du jeu :**

Qu'aimez-vous ressentir lorsque vous jouez au poker ? Décrivez-moi ces sensations ? Quand les ressentez-vous ? Que n'aimez-vous pas dans ce jeu ? A quels autres jeux jouez-vous ? En quoi consiste le poker par rapport à d'autres jeux (qu'est-ce qui le caractérise selon vous) ? Regardez-vous des émissions TV sur le poker ? Lisez-vous des ouvrages ou des revues sur ce jeu ? Autres sources d'informations ? Que diriez-vous à un novice s'il fallait lui apprendre à jouer au poker ? Qu'est-ce qu'il faut savoir selon vous pour jouer au poker (quelles connaissances vous semblent indispensables pour jouer) ? Et pour gagner ? Quelle est selon vous la place de l'argent dans ce jeu ? des jetons ? des probabilités ? des positions ? de la technique ? de la chance ? du bluff ? des cartes ? de la « lecture psychologique » ? ...

#### **La métaphore du jeu :**

Vous arrive-t-il de penser au poker en dehors des parties (ou après une partie) ? Dans quelles situations ? Parlez-vous beaucoup de poker ? Vous arrive-t-il d'utiliser le vocabulaire du poker ? Avec qui ? Qu'avez-vous appris du poker ? Quels enseignements sur la vie ? Le poker a-t-il changé quelque chose dans votre vie (ou votre comportement est-il différent depuis que vous jouez) ? De quelle manière ? Quelle place occupe le poker dans votre vie ? Utilisez-vous le poker dans la vie quotidienne (vie professionnelle, loisirs, passions, autres jeux, amis, famille...) ? Pensez-vous que le poker peut faire penser (s'applique) à la vie (ou se transposer dans la vie) ? En quoi par exemple (dans quels sphères, domaines) ? ...

**Informations complémentaires :**

- Loisirs et passions ?
- Vie professionnelle ou à vocation professionnelle (études) ?
- Vie familiale (parents, compagnon, enfants...) ou privée ?
- Cercles amicaux ?
- Appartenances sociodémographiques ?

Suivant un guide d'entretien (ci-dessus) utilisé de façon relativement souple, je commencerais par demander à chaque joueur interrogé de me raconter sa dernière partie de poker. Déléguant pour ainsi dire l'exercice de l'observation-participante à mon interlocuteur, je l'inviterais à décrire précisément la situation, en lui demandant par exemple des détails sur le déroulement de la partie ou en insistant sur les émotions ressenties au moment des faits. Sur le principe du « récit de pratiques » tel que défini par Daniel Bertaux (2006), je l'encouragerais de la sorte à me livrer un témoignage tiré de son expérience personnelle qui soit « en affinité profonde avec l'*action en situation* » (Bertaux, 2006 : 23). S'il accepte de s'engager dans ce « récit de vie » (Bertaux, 2006), je lui proposerais ensuite de revenir sur son apprentissage du jeu en commençant par me raconter ses premiers pas en tant que joueur de poker. Cette incursion dans le passé du joueur me permettrait donc d'aborder avec lui son parcours initiatique à l'intérieur du jeu : sa découverte du poker, son apprentissage des règles, sa première expérience du jeu, sa première mise monétaire, sa première table de poker, etc. En suivant ainsi les étapes de son apprentissage par la pratique, j'accompagnerais mon interlocuteur dans un « récit biographique » (Bertaux, 2006) aussi fidèle que possible à la trame des « évènements » (Schwartz, 1990) et des « expériences vécues » (Schwartz, 1993).

Cela nous conduirait peu à peu à reconsidérer la pratique actuelle du joueur à l'aune de ses diverses expériences du jeu. Dans cette perspective, il s'agirait notamment de savoir comment se compose le cercle de joueurs qu'il fréquente, quelle relation il entretient avec les membres, comment s'organisent leurs rencontres, comment se déroulent leurs parties et quelle ambiance règne autour de la table de jeu. Puis, je recentrerais mon questionnement sur le jeu lui-même, ses variantes, ses subtilités, ses plaisirs. Je lui demanderais par exemple quelle place particulière il accorde au hasard, au calcul, à la stratégie, au bluff, à la psychologie, à l'argent, etc. Parmi ces différents aspects du jeu, j'identifierais lesquels suscitent son intérêt, focalisent son attention, exacerbent ses émotions. En somme, je chercherais à apprécier ce qui l'intéresse et le passionne à l'intérieur du jeu – quitte à laisser paraître « l'élan de passion » et de « curiosité » (Kaufmann, 1996 : 77) qui m'anime également. Dans une démarche compréhensive, j'essaierais par ce biais de cerner comment le joueur perçoit son propre jeu en tenant compte à la fois de « ses arguments et de ses émotions » (Dubet, 2010 : 91).

Pour prolonger la discussion et mieux comprendre son point de vue, j'interrogerais ensuite le joueur sur ses représentations du jeu et la place qu'il lui accorde dans sa vie quotidienne. S'agit-il pour lui d'un simple loisir ou d'une passion dévorante, d'un plaisir désintéressé ou d'une source de revenu, d'une occupation occasionnelle ou d'une activité pérenne ? Faute de pouvoir suivre ses faits et gestes au quotidien, c'est en invitant mon interlocuteur à s'exprimer sur le sujet que je chercherais des éléments de réponses à mes questions de départ. Je lui demanderais par exemple de convoquer une situation précise, un exemple concret ou une simple « anecdote » (Beaud & Weber, 2003 : 222-224), pour engager avec lui une « conversation éclairée » (Dubet, 2010 : 91) sur les implications du jeu dans sa vie courante. De façon plus générale, je pourrais ainsi demander au joueur si la pratique du poker a changé quelque chose à sa manière de parler, de penser ou d'agir. Je pourrais également lui demander

ce que le jeu lui apporte au quotidien, s'il en tire un bénéfice – autre que matériel – dans sa vie de tous les jours. J'en profiterais enfin pour glaner des informations sur sa vie personnelle – sa famille, ses amis, ses études, son travail, ses loisirs, etc. –, qui sont autant de « données objectives » (Beaud & Weber, 2003 : 226) permettant d'analyser la place du jeu dans sa vie quotidienne.

Si mon guide d'entretien s'inspirait largement de mon expérience personnelle du jeu et de mes lectures sur le sujet, mon ambition était bien de donner la parole au joueur pour qu'il me livre son point de vue. M'inspirant de la démarche compréhensive définie notamment par Pierre Bourdieu (1993 : 1400), je chercherais ainsi « (en) prendre en quelque sorte son parti »<sup>87</sup>.

### 3.5. Faire jouer le principe d'interconnaissance

Une fois conçu mon guide d'entretien, je décidais donc de profiter des liens établis avec les joueurs sur le terrain en « [faisant] jouer le principe d'interconnaissance » (Beaud & Weber, 2003 : 39). À cet égard, je n'eus aucun mal à trouver des interlocuteurs pour réaliser ces entretiens. Entre février et août 2007, j'ai rencontré treize joueurs dans le cadre de mes recherches sur le poker. Dans un premier temps, j'ai interrogé mes propres partenaires de jeu – Dorien, Paul, Éric et Robin –, le but étant à la fois de tester mon guide d'entretien et d'entrer pleinement dans une démarche réflexive. Ces premiers entretiens exploratoires avaient l'avantage de soulever une réflexion commune entre enquêté et enquêteur autour d'une pratique du jeu souvent partagée. Réalisés avec des amis très proches, ils avaient cependant l'inconvénient d'être difficiles à mener tant les discussions étaient enracinées dans une sociabilité familière. Dans un deuxième temps, je décidais de contacter Rodolphe pour un entretien approfondi avec celui-là même qui m'avait appris à jouer au poker. À la suite de cet entretien, Rodolphe allait m'orienter vers ses propres partenaires de jeu – Arnaud, Sabine et Bastien – que j'avais tous déjà eu l'occasion de rencontrer lors des parties de poker qu'ils organisaient désormais chaque semaine. Sans être trop intime, la relation que j'entretenais avec eux donna lieu à des entretiens, certes, plus formels mais tout aussi riches que les précédents. Je décidais de poursuivre mes investigations dans cette direction. En continuant à prospecter dans mon entourage, j'allais ainsi rencontrer les joueurs d'un autre cercle d'amis éloignés se réunissant régulièrement pour des parties privées. Quatre d'entre eux – Clément, Jérôme, Jean et Mathieu – ont accepté de se plier à mes questions, chaque fois avec la même gentillesse et la même générosité. Enfin, je pris contact avec un autre étudiant en sociologie – Oscar – avec qui j'avais déjà eu l'occasion de jouer au poker lors d'une partie privée organisée à son domicile. Ce dernier me livra notamment de précieuses informations concernant le cercle de joueurs – essentiellement composé d'amis plus ou moins proches – qui étaient présents ce soir-là.

---

<sup>87</sup> Cette citation est tirée de la postface à *La misère du monde* à travers laquelle Pierre Bourdieu définit la démarche compréhensive qui consiste, pour le sociologue, à se mettre à la place de son interlocuteur : « Tenter de se situer à la place que l'enquêté occupe dans l'espace social pour le *nécessiter* en l'interrogeant à partir de ce point et pour (en) prendre en quelque sorte son *parti* » (Bourdieu, 1993 : 1400). Selon Olivier Schwartz qui s'y réfère souvent, la sentence finale de cette citation de Bourdieu offre deux significations au verbe comprendre. Comprendre, c'est d'abord prendre le parti de son interlocuteur, c'est-à-dire défendre ou nécessiter son point de vue face aux accusations de non-sens dont il pourrait l'objet de la part de ses détracteurs. Mais comprendre au sens de Bourdieu, c'est aussi en prendre son parti, c'est-à-dire accepter les conditions qui rendent ce point de vue inéluctable étant donné la position sociale de l'enquêté.

## 4. Retour sur les résultats de cette première enquête

Dans cette dernière section, je voudrais brièvement présenter une réflexion autour des résultats de cette première enquête exploratoire réalisée auprès des joueurs de mon entourage. En effet, si ces résultats ont déjà fait l'objet d'une publication (Brody, 2011), il me semble que nous pourrions rétrospectivement en tirer quelques conclusions supplémentaires dans la perspective des développements ultérieurs. Dans cette publication, j'observais notamment la façon dont chaque groupe de joueur de mon enquête avait progressivement investi l'espace domestique, pour le transformer en espace de jeu. En m'appuyant sur le concept de « monde social » défini par Anselm Strauss (1992), il s'agissait alors de comprendre comment l'univers des joueurs s'était finalement construit comme un monde ludique, autour de leur passion commune pour le poker. Après avoir découvert la dimension fédératrice de cette pratique ludique, j'observais la place centrale qu'occupe l'argent dans la structure agnostique du jeu. Une question restait néanmoins en suspens : comment des joueurs qui étaient amis dans la vie courante, pouvaient-ils jouer de l'argent les uns contre les autres sans risquer de menacer l'équilibre du groupe ? Pour donner quelques éléments de réponse, je propose ici d'envisager les pratiques amicales des joueurs de poker sous l'angle de la théorie du don de Marcel Mauss<sup>88</sup>.

### 4.1. Le poker entre amis : une forme ludique du *potlatch*

Dans son *Essai sur le don*, Mauss (2012 : 71) qualifie de « potlatch » toutes sortes de « prestations totales de types agonistiques » qui se caractérisent par un système d'échange de dons et de contre-dons permettant d'asseoir le « prestige » du donneur. Le concept ainsi défini par Mauss renvoie aussi bien à la cérémonie du *potlatch* à proprement parlé<sup>89</sup> qu'au domaine du jeu qui est, selon lui, « une forme du potlatch et du système des dons » (Mauss, 2012 : 71). En effet, le « potlatch » apparaît, selon Mauss (2012 : 137) comme une « sorte de pari, de lutte de générosité » (137) qu'il compare explicitement au jeu : « Le potlatch est [...] un jeu et une épreuve » (144). Il ajoute d'ailleurs dans une note de bas de page qu'« Il y aurait lieu d'étudier, à ce propos, le jeu qui, même chez nous, n'est pas considéré comme un contrat, mais comme une situation où s'engage l'honneur et où se livrent des biens qu'après tout on pourrait ne pas livrer » (135). Certes, le jeu occupe une place marginale, voire métaphorique, dans la démonstration de Mauss – la question du jeu n'ayant jamais été qu'effleurée dans ces écrits (Mauss, 2003) –, toujours est-il qu'elle ouvre le champ à une étude des formes agonistiques du jeu. On peut ainsi se demander dans quelle mesure le concept de « potlatch » tel que défini par Mauss s'applique à la pratique du poker et en quoi cela nous permet de reconsidérer la pratique de ce jeu d'argent comme une forme d'échange ludique ?

---

<sup>88</sup> Ce rapprochement théorique m'a été suggéré par Manuel Boutet suite à la lecture de mon article. Je le remercie pour cette suggestion qui m'a conduit à approfondir ma lecture de Mauss et à tenter le rapprochement. Les analyses qui suivent ont fait l'objet d'une communication dans le cadre d'une journée d'études sur *Les pratiques ludiques* organisé le mercredi 19 juin 2013 à l'EHESS.

<sup>89</sup> Cette cérémonie a notamment été étudiée par Frans Boas dans les sociétés du nord-ouest américain ou par Malinowski dans l'archipel des Îles Trobriand. Par *potlatch*, il faut ici entendre : « une immense fête qui rassemble toute une tribu, voire plusieurs, pour des échanges de cadeaux qui vont jusqu'à la destruction somptuaire des richesses (...), et dont le principe est la rivalité et la lutte entre les chefs », résume Florence Weber (2012 : 13) pour présenter le concept tel qu'il s'applique chez Mauss dans l'*Essai sur le don*.

Lors de mon enquête exploratoire auprès des joueurs de mon entourage, j'ai donc observé plusieurs groupes d'amis qui se retrouvaient régulièrement pour jouer au poker. J'analyserai plus particulièrement ici le cas du groupe de Rodolphe, déjà évoqué à plusieurs reprises. Ce groupe de joueurs était composé au total d'une dizaine de membres réguliers qui vivaient tous dans des appartements ou des pavillons situés dans une même zone périurbaine, au sud-est de la région parisienne. Chaque week-end, ces amis de longue date se réunissaient à tour de rôle chez l'un d'entre eux pour une nouvelle « soirée poker ». La proximité géographique des domiciles de chacun permettait alors d'alterner entre les lieux de rencontre. À l'instar des voyageurs du Kula qui, selon la formule de Mauss (2012 : 103), « étaient pris dans un cercle et se suivaient autour de ce cercle, dans le temps et dans l'espace, dans un mouvement régulier », le groupe semblait lui aussi circuler entre les domiciles des joueurs, utilisant le prétexte du jeu pour se retrouver autour de la même table.

[...] ce que j'aime c'est qu'on est ensemble / ça nous fait passer une soirée ensemble / c'est toujours sympa de se voir // tu vois je trouve que c'est un bon moyen de passer une soirée ensemble qui coûte pas très cher parce que si on avait pas ça on irait boire des verres sur Paris mais on le ferait moins souvent parce que ça coûte cher / ça demande une organisation // donc on se voit plus / je trouve ça bien qu'on puisse tous se rassembler / le poker c'est quand même un évènement fédérateur qui a rassemblé pas mal de gens / je trouve ça bien qu'on puisse tous se rassembler / on passe une bonne soirée / c'est marrant / on va chez les uns chez les autres / c'est hyper plaisant / (Arnaud interrogé le 9 juin 2007 à Boussy-Saint-Antoine)<sup>90</sup>

S'il faut souligner l'ambiance conviviale qui régnait dans ce « cercle de jeu » – comme le raconte Arnaud dans l'extrait d'entretien ci-dessus –, il ne faut pas pour autant négliger la dimension agonistique du jeu. Organisée comme un tournoi, chaque partie de poker prenait en effet la forme d'une compétition réglée au cours de laquelle les amis du jour devenaient les adversaires du soir. Chaque joueur misait alors une vingtaine d'euros dans un pot, que seul le vainqueur pouvait s'attribuer. Cette forme agonistique du jeu plaçait finalement l'argent au centre de la table<sup>91</sup>. Si le but des joueurs n'étaient pas nécessairement de gagner de l'argent, il s'agissait bien de gagner la partie pour asseoir sa position dans la hiérarchie du jeu<sup>92</sup>. Au-delà du gain lui-même, c'est bien le prestige du gagnant qui était en jeu. Pour matérialiser la suprématie du vainqueur, les joueurs de ce groupe d'amis avaient d'ailleurs investi collectivement dans l'achat d'une gourmette en argent – s'inspirant du bracelet des WSOP – qui servait de trophée pour célébrer le vainqueur. Chaque semaine, ce petit bijou gravé aux initiales des membres changeait ainsi de main pour permettre à son détenteur d'afficher sa supériorité, comme me l'explique Arnaud dans ce nouvel extrait :

[...] l'histoire de se passer la gourmette / de se la faire tourner / on a trouvé ça vraiment sympa / enfin moi je sais que je comptais toutes mes victoires avec gourmette / je savais exactement combien j'en avais gagnée / surtout qu'à l'époque j'en gagné beaucoup et donc je sais par exemple que le jour où j'ai gagné la dixième je m'en rappelle / et ce qui était marrant c'est que

---

<sup>90</sup> Pour retranscrire les entretiens réalisés avec les joueurs au plus proche de leur discours, j'ai préféré utilisé un système de retranscription qui réduit autant que possible les marques de l'écriture – comme les marques de ponctuation – en les remplaçant par des barres qui signalent le temps de pause – plus ou moins long – entre les différentes séquences du discours à l'oral. Je me suis ainsi librement inspiré des codes de retranscription utilisés par les sociolinguistes.

<sup>91</sup> Au terme de la partie, l'argent du pot était déposé au milieu de table, comme pour rappeler aux joueurs la valeur de l'enjeu.

<sup>92</sup> On pense ici aux analyses de William White (2002) dans *Street Corner Society*. Dans un passage bien connu, White (2002 : 58-59) découvre comment la hiérarchie du groupe qu'il observe s'appuie sur la hiérarchie du jeu qu'il pratique chaque semaine, en l'occurrence le bowling.



le fait de gagner la gourmète... / alors à l'époque je te dis on jouait 20 euros et parfois on était huit donc ça faisait des soirées où tu faisais 160 euros / donc c'est pas négligeable / mais finalement le plaisir d'avoir la gourmète c'était quasiment autant que d'avoir l'argent / tu vois la gourmète c'était le symbole / même si c'était un peu con / même je sais que je ne suis pas sûr que j'en parlais à tout le monde mais c'était notre plaisir... / gagner la gourmète / après on se baladait avec / on faisait : alors les mecs / c'était trop notre délire / (Arnaud interrogé le 9 juin 2007 à Boussy-Saint-Antoine)

À en croire Arnaud, si l'enjeu monétaire de la partie n'était pas négligeable, la gourmète était bien le « symbole » de la suprématie du vainqueur. C'est d'ailleurs le principe de cette gourmète, qui obligeait le vainqueur de la partie à la remettre en jeu la semaine suivante. En quelque sorte, elle symbolisait le lien d'obligation réciproque qui unissait les joueurs de ce groupe d'amis, autour de la pratique du poker. On retrouve dans cette obligation de rejouer ce même processus d'« engagement-pari » qui, selon Mauss (2012 : 207), crée un « lien » (*nexum*) entre les acteurs du « potlatch » : « La chose elle-même, donnée et engagée dans le gage, est, par sa vertu propre, un lien » (207). À cet égard, le concept de « potlatch » permet bien d'éclairer le sens de la pratique des joueurs de poker. Si Mauss (2012 : 171) fait l'hypothèse que le principe du « potlatch » exclut *a priori* les transactions monétaires, il observe néanmoins, que certaines formes de *potlatch* utilisent des objets précieux qui servent à leur tour de monnaies d'échange dans le cadre de la cérémonie. Il se réfère notamment au système des fêtes en Nouvelle Calédonie qui participe, selon lui, de « prestations de toute sorte, y compris de monnaie, qu'il ne faut pas hésiter à qualifier de potlatch » (100). Il évoque également « les *vaygu'a* des Trobriand, bracelets et colliers, tout comme les cuivres du Nord-Ouest américain ou les *wampun* iroquois, [qui] sont à la fois des richesses, des signes de richesse, des moyens d'échange et de paiement, et aussi des choses qu'il faut donner, voire détruire. » (227) Ce qui vaut pour ces formes « archaïques » de la monnaie vaudrait par conséquent, pour l'usage de l'argent dans le cadre du jeu. Il s'agirait non seulement d'utiliser l'argent – ou un objet symbolisant cet argent – comme une monnaie d'échange mais aussi comme un moyen pour affirmer sa suprématie à travers une série d'échanges agonistiques fondés sur la logique même du jeu<sup>93</sup>.

#### 4.2. Jouer de l'argent entre amis : une forme monétaire du don ?

Si le concept de « potlatch » semble donc s'appliquer aux échanges monétaires ayant lieu dans le cadre du jeu, on voit mal *a priori* comment de tels échanges pourraient être de l'ordre du don, comme le suppose pourtant l'analyse maussienne. En effet, selon Mauss (2012 : 151), la forme agonistique du *potlatch* participe d'une logique de don et de contre-don, qui oblige le donneur à donner et le receveur à rendre *a posteriori* le bien qu'on lui a offert : « L'obligation de rendre dignement est impérative ». Une telle obligation ne saurait évidemment s'appliquer au joueur de poker qui n'est en aucun cas tenu de rendre l'argent qu'il a gagné au jeu. Cela dit, j'ai pu observer à travers mon enquête exploratoire que, bien souvent, les gains et les pertes s'équilibraient entre les joueurs d'un même groupe de pairs. Tout se passe comme si les membres du groupe étaient amenés à gagner et à perdre à tour de rôle, comme si les victoires succédaient aux défaites. Si un joueur venait à gagner ou perdre trop souvent – trop d'argent –

---

<sup>93</sup> Un tel constat tendrait peut-être à confirmer l'hypothèse, formulée notamment par Thierry Wendling (2015 : 151), d'une « origine ludique de la monnaie », même s'il faut reconnaître qu'il ne s'agit là, que d'une hypothèse permettant de reconsidérer « la présence de phénomènes ludiques dans les premières manifestations monétaires. » (Wendling, 2015 : 168)

, on peut d'ailleurs imaginer que cela poserait problème dans le cadre d'une relation amicale, même si la plupart du temps les comptes des joueurs s'équilibraient presque « naturellement ». Ainsi Rodolphe me raconte comment il a commencé par gagner de l'argent au détriment de ces amis avant de subir une série de pertes qui auraient fini par rééquilibrer la donne :

[...] au début / vu qu'on avait plus ou moins le même niveau / j'ai gagné pas mal d'argent / j'étais un des meilleurs / avec Arnaud / on était les deux meilleurs / on tirait notre épingle du jeu / maintenant / je suis plus du tout dans les meilleurs / ça je le sais / je passe de très bons moments avec eux / parce que c'est avec mes potes / on est autour d'une table / on rigole ... / mais moi je sais que / tout l'argent que j'ai mis là / avec mes potes / je l'ai perdu quoi / au début j'ai pu m'acheter des trucs avec tout l'argent que j'ai gagné / je me suis acheté une sacoche / je me suis acheté des baskets / je me suis acheté une casquette / je me suis acheté plein de trucs / alors que maintenant / c'est moi qui leur paye leurs achats (rire) / (Rodolphe, interrogé le 27 mai 2007 à Boussy-Saint-Antoine)

En suivant le récit de Rodolphe, on voit mieux comment l'argent du jeu pourrait s'inscrire dans une logique de don et de contre-don. Dans un premier temps, Rodolphe affirme en effet qu'il se serait lui-même offert un certain nombre de « cadeaux » grâce à l'argent de ses amis. Puis, dans un second temps, il reconnaît modestement que ses pertes auraient fini en quelque sorte par compenser ses gains, ce qui le conduit à plaisanter sur le fait que c'est désormais lui qui « paye leurs achats ». Si le propos du joueur est tenu sur le ton de la plaisanterie, il n'en demeure pas moins que l'argent du jeu semble circuler entre les joueurs, contribuant ainsi indirectement aux achats des uns et des autres. La pérennité du groupe semble alors assurée par cette circulation de l'argent à l'intérieur du jeu. À ce titre, le concept de « potlatch » tel que défini par Mauss pourrait permettre d'analyser un certain nombre de logiques sous-jacentes qui dépassent parfois les joueurs eux-mêmes. Certes, aucun joueur ne joue au poker pour perdre mais, en cas de perte, le joueur s'engage à donner de l'argent à ses adversaires. Or, pour Rodolphe, cela revenait finalement à donner de l'argent à ses amis.

## **Conclusion : revisiter mes premières analyses**

Dans l'article que j'ai publié suite à mon enquête exploratoire auprès des joueurs de mon entourage, je proposais la conclusion suivante : « dans le cadre de cette enquête réalisée au sein des cercles du poker "en dur", nous avons découvert le jeu, qui plus est dans sa forme monétaire, au cœur même de l'espace domestique, soit dans ce monde privé où règne la vie la plus quotidienne, la plus courante, dans cet espace où l'échange est de l'ordre du don plutôt que de l'enchère monétaire, basé sur la solidarité plutôt que sur la compétition des membres. » (Brody, 2011 : 55-56) J'entendais par-là que, malgré l'idée que l'on se fait *a priori* du jeu comme un espace de gratuité séparé de la vie courante (cf. chapitre 1), les pratiques du poker que j'avais étudiées dans cette enquête s'inscrivaient non seulement dans l'espace domestique des joueurs – par conséquent au cœur de leur vie privée – mais, qui plus est, elles valorisaient une forme d'échanges agonistiques fondés sur une logique d'enchère monétaire. J'opposais alors cette logique d'enchères à la logique du don qui était à mon sens « basé sur la solidarité plutôt que sur la compétition des membres ». En m'appuyant sur les travaux de Mauss, j'allais découvrir *a posteriori* que ces deux logiques n'étaient pas nécessairement contradictoires, ce qui expliquerait par conséquent que des amis puissent jouer de l'argent les uns contre les autres sans menacer l'équilibre toujours instable d'un groupe de pairs.

## Chapitre 5 : Revisites à travers les mondes du poker

« Toute analyse culturelle sérieuse commence par un vrai début et s'achève, lorsqu'elle s'arrange pour le faire, avant d'avoir épuisé son impulsion intellectuelle. Les faits découverts précédemment sont mobilisés, les concepts élaborés antérieurement sont utilisés, et les hypothèses précédemment formulées sont mises à l'épreuve ; mais le mouvement ne va pas d'un théorème déjà prouvé à un autre, il va d'un tâtonnement maladroit visant la compréhension la plus élémentaire jusqu'à l'affirmation étayée d'un accomplissement et d'un dépassement. Une étude représente un progrès si elle est plus incisive – quel que soit le sens que l'on donne à ce terme – que celles qui l'ont précédée ; mais elle s'appuie moins sur les épaules de celles qui précèdent qu'elle ne se développe parallèlement, lançant elle-même le défi ou y répondant. » (Geertz, 1998 : 15)

Avant de présenter l'enquête de terrain que j'ai réalisée en 2010 sur les sites de poker en ligne, puis celle menée en 2011 lors d'un tournoi de poker en *live*, il me faut d'abord redéfinir le cadre méthodologique et épistémologique qui préside à la réalisation de ces deux enquêtes successives. Comme je l'ai expliqué dans le chapitre précédent, ma démarche scientifique se réclame d'une « ethnographie réflexive » (Burawoy, 2010), au sens où l'enquête implique à la fois une attention particulière à la réalité du terrain et à la construction de cette réalité par le chercheur. Cette approche réflexive était au cœur de mon processus d'enquête lorsque j'ai commencé en 2006 à observer les joueurs de poker de mon entourage. Elle l'était tout autant en 2010 lorsque j'ai décidé de reprendre l'enquête en revisitant mon terrain sur internet puis en allant à la rencontre des joueurs de poker en ligne. Après tout, la réflexivité n'est-elle pas, par définition, au cœur de toute enquête de terrain – voire de toute enquête en sciences sociales – dans la mesure où l'enquêteur ne peut faire abstraction de la place qu'il occupe dans le paysage ? C'est du moins ce que j'ai toujours pensé, mais cela est sans doute d'autant plus vrai si l'enquêteur en question décide de poursuivre son enquête sur un autre terrain que celui étudié à l'origine. En effet, l'ethnographe qui effectuerait ainsi plusieurs visites sur différents terrains serait nécessairement amené à réfléchir à la place qu'il occupe à chaque fois. Surtout, il serait plus ou moins obligé de se demander comment et pourquoi il est passé d'un terrain à un autre. Autrement dit, le fait d'étudier tour à tour différents terrains lors d'une même enquête le forcerait à s'interroger sur la façon dont il a construit sa démarche d'enquête.

Dans un article intitulé « Revisiter les terrains : esquisse d'une théorie de l'ethnographie réflexive », Michaël Burawoy (2010) propose justement de mettre au jour les différentes façons pour un enquêteur de « revisiter » un terrain qui a déjà été étudié par ailleurs. Selon Burawoy (2010 : 296), « une *revisite ethnographique* a lieu lorsqu'un ethnographe entreprend une observation participante, c'est-à-dire étudie autrui dans son propre espace et son propre temps, avec l'ambition de comparer son site avec le même site, déjà étudié par ailleurs, que ce soit par lui ou par quelqu'un d'autre. » Prônant une approche critique de l'ethnographie fondée sur la prise en charge des travaux qui précèdent l'enquêteur sur son terrain, il en vient finalement à « reconceptualiser l'ethnographie à travers les lunettes de la "revisite" » (Burawoy, 2010 : 337). À ce titre, il étend notamment sa définition de la « revisite » à toute enquête ethnographique qui s'attache à comparer son site, non seulement avec le même site, mais avec un « site analogue » (Burawoy, 2010 : 342). C'est précisément le cas de notre enquête auprès des joueurs de poker, puisqu'après avoir observé et interrogé les joueurs de poker de mon entourage, j'ai ensuite entrepris de revisiter mon terrain sur internet, pour

finallement poursuivre mon enquête lors d'un tournoi de poker en live. Les ressemblances et les dissemblances entre ces trois terrains d'investigation – auprès des joueurs de mon entourage (2006-2007), sur les sites de jeu en ligne (2010) et lors d'un tournoi de poker (2011) –, ainsi que les évolutions de mon propre engagement dans la participation, s'inscrivent donc par principe au cœur de mon enquête.

Je commencerai ce chapitre en définissant les principes méthodologiques de cette démarche par revisite sur les différents terrains de mon enquête, ce qui me conduira à redéfinir le cadre épistémologique de ma démarche ethnographique. Dans un deuxième temps, je présenterai alors mes recherches de façon réflexive en suivant les différentes étapes qui m'ont incité à passer d'une « ethnographie virtuelle » (Hine, 2008) sur internet à une ethnographie « réelle » auprès des joueurs de poker en ligne. Enfin, je conclurai ce chapitre par un extrait de mon journal de terrain qui raconte comment j'ai procédé lors de ma dernière enquête.

# 1. Redéfinir les principes de mon enquête

## 1.1. L'ethnographie comme enquête de terrain

À défaut de pouvoir définir l'ethnographie selon des critères exclusifs – immersion/insertion, observation/participation, dépaysement/distanciation, extensive/intensive, etc. –, précisons les conditions qui permettent de parler d'une enquête ethnographique au sens le plus large du terme. Selon Beaud et Weber (2003 : 295), trois conditions doivent être réunies pour qu'une enquête ethnographique soit conduite : « que le milieu enquêté se caractérise par un degré élevé d'interconnaissance ; que l'enquêteur se donne les moyens d'une analyse réflexive de son propre travail d'enquête, d'observation et d'analyse ; que l'enquête elle-même soit de longue durée pour que s'établissent et se maintiennent entre enquêteur et enquêté des relations personnelles. » La première condition permet de caractériser le milieu social ou le groupe étudié sur le terrain comme un objet d'étude particulier, à savoir : « un ensemble de personnes en relation directe les unes avec les autres ou plus exactement qui disposent, les unes sur les autres, d'un certain nombre d'informations nominales » (295). La deuxième condition se place du point de vue de l'enquêteur dont la démarche réflexive doit permettre de « rapporter l'enquête à ses conditions sociales de possibilité » (295). La troisième condition – qui est peut-être la plus discutable – renvoie à la définition générale de l'ethnographie en tant que méthode d'investigation : « Il s'agit cette fois non d'une condition portant sur l'objet, ni d'une condition d'analyse, mais d'une condition portant sur l'enquête elle-même : elle doit être de "longue durée". » (Beaud & Weber, 1993 : 298) Selon Beaud et Weber, il faudrait du temps pour que s'établissent et se maintiennent des relations personnelles avec les enquêtés qui contribueront à une meilleure connaissance du terrain. Si je partage cette conception de l'ethnographie comme une enquête au long cours – m'étant moi-même engagé auprès des joueurs amateurs de poker sur la longue durée (2006-2011) –, il me semble cependant que le critère de la durée est peut-être moins important que celui de l'espace sur lequel se déroule l'enquête. Pour reprendre l'expression de Beaud et Weber (2003 : 56), c'est bien « le terrain [qui] dicte sa loi à l'enquêteur ». Nous l'avons vu précédemment avec Malinowski, l'ethnographie est en effet traditionnellement associée à l'observation d'un terrain particulier que l'ethnographe cherche à étudier sous divers aspects. Si le terrain en question est parfois composé de plusieurs sites – par exemple, l'archipel des îles Trobriand –, l'ethnographie apparaît toujours comme une enquête située – ou « multisituée » (Marcus, 2010).

Dans son *Manuel d'ethnographie* paru pour la première fois en 1967, Marcel Mauss (2002 : 27-28) distingue à ce propos deux méthodes d'observation : l'« ethnographie extensive » qui s'attache à observer « le plus de gens possible dans une aire et dans un temps déterminé » et l'« ethnographie intensive [qui] consiste dans l'observation approfondie d'une tribu, observation aussi complète, aussi poussée que possible ». Si, selon Mauss, la méthode extensive peut présenter un « caractère superficiel » (27) dans la mesure où « l'ethnographe ne fait que passer » (27) à travers les différents sites explorés, elle est souvent nécessaire pour « repérer l'endroit où un travail plus intensif pourra ensuite être opéré » (27). Néanmoins, la méthode intensive doit être privilégiée pour mener une enquête approfondie sur un terrain particulier. Nous pourrions ici traduire la notion d'ethnographie intensive par le terme anglais « *fieldwork* » qui renvoie littéralement au « travail du terrain ». Contrairement à l'observateur de passage sur le terrain, le « *fieldworker* » travaillerait de façon pérenne pour mener une enquête approfondie sur un terrain particulier. C'est pourquoi Mauss (2002 : 28) précise que « l'ethnographe professionnel devra pratiquer de préférence la méthode intensive. »

## 1.2. L'ethnographie comme description dense

Si l'ethnographie peut donc être définie comme une « enquête de terrain » (*fieldwork*), le résultat de cette enquête se présente alors comme le « niveau le plus local de la connaissance » (Beaud & Weber, 1993 : 8). En effet, les connaissances produites dans le cadre d'une ethnographie se limitent, par principe, à l'étude d'un terrain particulier. Se référant à une conception intensive de l'ethnographie à l'échelle d'une petite ville ou d'un village, Clifford Geertz soulève ainsi « le problème méthodologique que pose la nature microscopique de l'ethnographie » (Geertz, 1998 : 15). Selon lui, une telle enquête ne saurait produire de connaissances que locales :

L'idée selon laquelle on peut trouver l'essence des sociétés nationales, des civilisations, des grandes religions, ou de quoi que ce soit d'autre, résumée et simplifiée dans de petites villes et villages soi-disant "typiques" est manifestement absurde. Ce que l'on trouve dans les petites villes et les villages c'est (hélas) la vie de petites villes ou la vie villageoise. (Geertz, 1998 : 13)

Dire que l'ethnographie produit un savoir local ne signifie pas pour autant que l'ethnographe soit incapable de proposer des interprétations qui dépassent le « microcosme » de l'enquête. Précisément, sa démarche en tant qu'anthropologue vise à « aborder les interprétations les plus englobantes et les analyses les plus abstraites sur la base d'une très grande familiarité avec des sujets extrêmement limités » (Geertz, 1998 : 13). Seulement, il ne suffit pas de considérer « une localité éloignée comme l'image du monde dans une tasse de thé ou comme l'équivalent sociologique d'une éprouvette » (15) pour généraliser l'interprétation à l'échelle de l'humanité. Comment dès lors envisager un tel niveau d'interprétation à partir d'une étude microscopique et localisée ?

Dans un premier temps, il convient de restituer les faits observés sur le terrain dans toute leur profondeur et complexité. Empruntant l'expression à Gilbert Ryle (1971), Geertz parle ainsi d'une « description dense » (Geertz, 1998 : 3) pour qualifier cette façon particulière de rendre compte de la réalité empirique en quoi consiste l'ethnographie. Selon Geertz, l'ethnographie relève en effet d'une forme élaborée de description qui s'attache non seulement aux comportements des acteurs tels qu'ils se donnent à voir sur le terrain, mais aussi aux sens que les acteurs donnent à leurs actions dans une culture donnée. La description dense d'un comportement particulier doit alors permettre à l'ethnographe de restituer, « du point de vue de l'acteur » (Geertz, 1998 : 9), les différents niveaux d'interprétations qui font toute la complexité d'un geste : « un brin de comportement, une touche de culture et – voilà ! – un geste. » (4). Par exemple, l'ethnographe doit pouvoir faire la différence entre un clignement involontaire de l'œil et un clin d'œil adressé à autrui, ce dernier pouvant être interprété comme un geste de complicité ou de conspiration selon le contexte. Cet exemple du clin d'œil permet à Geertz de montrer que l'objet de l'ethnographie réside précisément dans ce passage entre la « description mince » (*thin description*) d'un comportement – telle la contraction d'une paupière – et la « description dense » (*thick description*) d'un geste – tel le clin d'œil – que l'on adresse à son prochain : « l'ethnographie c'est de la description dense » (6). Seule une connaissance approfondie du terrain peut permettre à l'ethnographe d'atteindre une telle « densité » dans la description.

Dans un second temps, on peut alors se demander s'il est possible de produire une « théorie de la culture » (Geertz, 1998 : 15) à partir d'une description ethnographique ? Oui, répond Geertz, à condition que cette théorie ne soit pas trop éloignée des phénomènes singuliers que l'ethnographe cherche à interpréter : « comme [la théorie] est inséparable des réalités immédiates que présente la description "dense", sa liberté à se construire elle-même dans les termes de sa logique interne est plutôt limitée » (15). Par conséquent, il faut considérer que cette théorie ne se fonde pas sur une *tabula rasa* mais, au contraire, qu'elle mobilise des « faits découverts précédemment » (15), qu'elle utilise des « concepts élaborés antérieurement » (15) et qu'elle met à l'épreuve des « hypothèses précédemment formulées » (15). Autrement dit, l'ethnographe ne saurait produire une connaissance théorique que dans la mesure où la description du monde étudié peut être rapprochée d'autres connaissances produites localement : « Les études se construisent à partir d'autres études, non pas au sens où elles reprennent les choses là où d'autres les ont laissées, mais au sens où mieux informées et mieux conceptualisées, elles plongent plus profondément dans les mêmes choses. » (15). Chemin faisant, certaines découvertes réalisées sur le terrain permettent d'éprouver une théorie à l'échelle locale, et éventuellement d'étendre sa portée heuristique : « on peut, et c'est en fait ainsi que le domaine progresse sur le plan conceptuel, adopter un angle d'attaque théorique élaboré dans une étude de cas et le réemployer dans une autre, en le poussant à gagner en précision et à élargir son champ de pertinence. » (16)

### 1.3. L'ethnographie comme revisite en continu

Tel est le sens de la démarche proposée par Michaël Burawoy (2010) lorsqu'il propose de concevoir l'ethnographie en terme de « revisite ethnographique ». S'il critique aussi bien les dérives du tournant herméneutique impulsé par Geertz (1998)<sup>94</sup> que celles de la « théorie ancrée » portée par Barney Glaser et Anselm Strauss (2010)<sup>95</sup>, Burawoy présente à son tour l'ethnographie comme « un dialogue permanent entre l'observation et la théorie » (Burawoy, 2010 : 337). Selon lui, l'une des formes privilégiées de ce dialogue consiste donc, pour l'enquêteur, à « revisiter les terrains » de ses prédécesseurs. Il s'agit là d'une pratique assez courante chez les anthropologues de retourner sur un site ou un ensemble de sites déjà étudiés par ailleurs, pour réaliser ses observations à l'aune des connaissances déjà produites *in situ*. On pense notamment à l'enquête menée par Annette Wiener (1976) sur le terrain de Malinowski aux îles Trobriand qui a permis de reconsidérer la place des femmes dans la société trobriandaise : « sa revisite a donc servi à reconstruire une enquête classique en offrant

---

<sup>94</sup> Burawoy reproche notamment à Geertz d'avoir transformé l'ethnographie en une sorte de « dispositif virtuose de projection d'images littéraires » (Burawoy, 2010 : 347) dont la pratique se résume finalement à un commentaire de textes : « Avec [Geertz], l'ethnographie devient un jeu fascinant, de textes portant sur des textes, de récits dans des récits. Une fois son tournant culturel accompli, l'anthropologie a perdu son identité même, après avoir décentré ses techniques d'investigation empirique, sacrifié l'idée d'une enquête intensive "sur site", renoncé à ses traditions théoriques et abjuré les explications causales. La théorie et l'histoire se sont évaporées dans une profusion de discours. » (Burawoy, 2010 : 247)

<sup>95</sup> Selon cette théorie, l'ethnographie serait un moyen parmi d'autres de « produire de la théorie à partir des données » (Glaser & Strauss, 2010). Si j'ai déjà eu l'occasion de faire état des discussions engagées entre les tenants de cette théorie « inductive » et les tenants d'une approche critique de l'ethnographie (Brody, 2010) représentée notamment par Burawoy (2003, 2010), notons simplement ici que ce dernier reproche aux adeptes de la théorie ancrée de rester trop souvent « pris au piège de la contemporanéité, rivés et enfermés dans leurs sites, à partir desquels ils oblitèrent des questions relatives au changement historique, aux processus sociaux, aux contextes élargis, aux traditions théoriques, aussi bien qu'à leur propre rapport avec la population étudiée. » (Burawoy, 2010 : 296)

une compréhension plus complète plus dense des relations de pouvoir entre les hommes et les femmes » (Burawoy, 2010 : 320)<sup>96</sup>. Sans qu'il s'en aperçoive, Burawoy lui-même avait consacré sa thèse à revisiter le terrain d'un autre ethnographe. Dans *Manufacturing Consent* publié en 1979, il revient en effet sur le site de l'usine dans laquelle Donald Roy (1952) avait réalisé son enquête trente ans plus tôt. Au-delà des divergences de points de vue avec son prédécesseur, Burawoy (2010 : 305) découvre ainsi « une série de transformations mineures mais significatives dans l'usine » qui l'incitent à revoir ses conclusions tant sur le plan empirique que théorique.

C'est à partir de sa propre expérience que Burawoy (2010 : 303) développe le modèle de la « revisite ciblée » comme « une comparaison approfondie de son propre travail de terrain avec une ethnographie antérieure, menée sur le même site, généralement par une autre personne ». La revisite d'un terrain connu permettrait non seulement de changer de point de vue sur celui-ci mais aussi de décrire les évolutions qu'il a subi depuis qu'il a été observé pour la première fois, le but étant *in fine* de reconstruire une théorie pour rendre compte de ces évolutions. Éprouvant la portée de ce modèle de la revisite ethnographique, Burawoy décide alors de l'étendre à d'autres types d'ethnographies. Ainsi, l'auteur parle de « revisite heuristique » pour qualifier le fait de « [s'appuyer] sur d'autres études, pas forcément ethnographiques au sens strict, qui ne portent pas nécessairement sur le même site, mais sur des sites analogues, et qui configurent les questions formulées, fournissent des concepts à appliquer ou offrent un compte rendu similaire et comparable » (342). Il emploie par exemple le terme de « revisite périodique » pour désigner ces recherches sur le long cours « où le *même* ethnographe conduit plusieurs phases d'enquêtes de terrain sur le même site au fil des ans » (340). Finalement, c'est tout le travail de terrain qui est ainsi redéfini sous l'angle de la revisite, y compris la démarche qui consiste à « [revenir] vers les sujets de son enquête, pour leur présenter les résultats de son étude » (345) – nommée « revisite de confirmation » (345) – ou encore celle qui vise à « sonder et fouiller le terrain historique [pour] donner du sens au présent ethnographique » (343) – nommée « revisite archéologique » (345)<sup>97</sup>. Il propose même de redéfinir l'ensemble des allers et venues de l'ethnographe sur son terrain comme une « revisite en continu » (337) dès lors que « chaque passage sur le terrain est suivi non seulement d'un travail d'écriture, qui relate ce qui s'est passé, mais aussi par une analyse où sont énoncées des questions, où sont posées des hypothèses, où sont élaborées des propositions théoriques » (337).

Ce processus de revisite en continu suppose donc une approche réflexive de l'ethnographie. En effet, si la revisite ethnographique permet de constater les évolutions de la réalité du terrain entre chaque visite, elle oblige également l'enquêteur à remettre en question sa propre vision du terrain. Visite après visite, il doit ainsi questionner son point de vue sur le monde observé en fonction du cadre théorique qu'il a choisi ou simplement, de son engagement auprès des acteurs. La réflexivité de l'enquêteur sur son positionnement théorique et méthodologique devient alors une condition *sine qua non* pour mesurer les évolutions qui ne

---

<sup>96</sup> Je précise ici que mon enquête auprès des joueurs amateurs de poker est susceptible de faire l'objet d'un travail critique similaire centré sur la question du genre – une des nombreuses questions éludées dans ma thèse –, un travail que nous avons notamment engagé avec une doctorante du laboratoire EXPERICE lors d'une visite effectuée avec elle sur le terrain de ma dernière enquête (Brody & Ferreira, 2011). Nos regards croisés sur mon terrain avait alors permis de révéler une dimension importante qui restera hélas dans l'ombre de cette thèse : la masculinité du jeu observé. Permettez-moi d'ajouter à ce propos que j'envisage à l'avenir de revisiter mon propre travail d'enquête à l'aune de cette question du genre – à mon avis centrale –, en suivant notamment les pistes développées par Roberte Hamayon (2013, 2015) au sujet de la « virilité » du jeu.

<sup>97</sup> La démarche qui fut la mienne dans le chapitre 3 relèverait à ce titre d'une « revisite archéologique ».



tiennent qu'à la réalité du terrain. S'appuyant sur la démarche réflexive de Pierre Bourdieu (1980), Burawoy considère à ce titre que « s'interroger sur sa propre relation avec le monde étudié n'est pas un obstacle, mais une condition nécessaire à la compréhension et à l'explication. » (Burawoy, 2010 : 312) Tel est le défi de l'*ethnographie réflexive* : « *Primo*, une ethnographie réflexive est réflexive, en ce qu'elle reconnaît non seulement l'influence de la relation que nous avons avec nos enquêtés, mais aussi le rapport que nous entretenons avec un corpus théorique, partagé avec une communauté universitaire. *Secundo*, une ethnographie est réflexive et ethnographique dans la mesure où elle vise à appréhender un monde externe, moyennant la prise en compte, à la fois, de processus internes observés et de forces externes identifiées. » (313)

## 2. Revisiter mon terrain de jeu sur internet

Cela faisait plus de trois ans que je travaillais, dans le cadre de mes études universitaires, sur la pratique du poker<sup>98</sup> lorsque je conçus le projet de recherche dont cette thèse sera l'aboutissement. Cherchant à approfondir mon enquête auprès des joueurs et explorer les différentes pratiques du jeu, ma démarche fut la suivante. Après une première enquête exploratoire menée entre 2006 et 2007 auprès des joueurs de notre entourage, j'ai entrepris en 2010 une seconde enquête sur les sites de poker en ligne. En prise avec l'actualité, le but de cette entreprise était de suivre les évolutions de la pratique du poker au moment où celle-ci allait être légalisée sur internet (cf. introduction générale). En effet, si je commençais mon enquête au début du mois de juin 2010, la loi concernant le poker en ligne ne devait s'appliquer qu'à la fin du mois. Il s'agissait donc pour ainsi dire d'étudier les effets de la légalisation d'une pratique qui n'avait pas attendu d'être légalisée pour se développer. Ayant déjà eu l'occasion de jouer au poker en ligne alors que cette pratique était illégale, je m'interrogeais notamment sur les conséquences d'une telle légalisation sur le secteur des jeux en ligne – en particulier les sites de poker en ligne – et la façon dont elle serait reçue par les joueurs. Surtout, j'imaginai les conséquences de cette légalisation sur la pratique même du jeu. Comment allaient réagir les sites de poker déjà implantés en France ? Comment réagiraient les joueurs ? En quoi la pratique du poker allait-elle évoluer avant et après la légalisation ? Comment se ferait la transition ? En quoi cela allait-il changer l'expérience pratique des joueurs français ? Serait-ce la même chose de jouer légalement au poker en ligne ? Mon projet de recherche s'inscrivait dans ce contexte particulier de la légalisation du poker en ligne – plus largement, de la libéralisation du secteur des jeux d'argent en ligne –, avec pour ambition de prendre en compte les effets du processus législatif en cours sur la pratique du jeu. *A posteriori*, je dirais volontiers que ce projet était trop ambitieux étant donné la nature de forces qui s'exerçaient sur la pratique du jeu, pourtant il ne se limitait pas à cela.

L'objectif était également d'étudier la pratique du poker en ligne pour elle-même, par comparaison avec la pratique du poker « en *live* » – i. e. en face à face – que nous avons déjà observé par ailleurs. Naïvement, je pensais qu'il serait possible d'isoler ces deux pratiques de leurs contextes particuliers pour en saisir la logique propre. Il y aurait, d'une part, la pratique du jeu en *live* et, d'autre part, la pratique du jeu sur internet, l'une et l'autre ayant des spécificités qu'il s'agirait de dégager. C'était oublier un peu vite que ces deux pratiques obéissent à une seule et même logique, celle du jeu lui-même, et que cette logique n'a de sens, pour les joueurs, que dans le contexte qui lui donne naissance. Autrement dit, pour saisir la « logique interne » de la pratique du poker en ligne, j'allais devoir envisager la « logique externe » du jeu, c'est-à-dire le sens que les joueurs donnent individuellement et collectivement à leur pratique en la « [réinterprétant] de l'extérieur » (Parlebas, 1981 : 135). C'est précisément ce qui m'a conduit dans un premier temps à suivre la trajectoire des joueurs à l'intérieur du jeu. Ne pouvant les interroger directement sur internet – les sites de poker en ligne n'étant pas propices à ce type de discussion –, j'imaginai qu'il serait possible, pour ainsi dire, de « me mettre à leur place » en expérimentant moi-même la pratique du jeu en ligne. Or, si j'avais déjà une certaine expérience en la matière, cela fut loin d'être évident.

---

<sup>98</sup> Après un master à l'Université Paris 5 en Sociologie des sociétés contemporaines (Brody, 2008), je décidais de rejoindre à Paris 13 Nord le master en Sciences du jeu. A travers cette exploration transdisciplinaire d'une très large diversité de mondes ludiques (des écoles maternelles aux jeux vidéo en passant par les ludothèques, les formations par le jeu ou encore les objets culturels de l'enfance), cette précieuse année de formation pratique et théorique me permit de consolider, de préciser et d'augmenter le cadre de mes recherches sur le poker.

En effet, la pratique du poker implique une certaine concentration de la part du joueur qui est difficilement conciliable avec le travail de distanciation qu'implique par ailleurs l'analyse du jeu. Rappelons les réflexions de Jacques Henriot (1989 : 11) : « Certes, il est indispensable de savoir, par le dedans, ce dont on s'apprête à parler. Mais à trop jouer on perd l'envie et probablement les moyens de le dire. Qui joue se laisse prendre. Qui veut parler de jeu doit conserver à tout moment le pouvoir de s'en déprendre. » J'avais déjà eu l'occasion de me rendre compte de cet écueil trois ans auparavant lorsque je m'étais engagé, à travers mon enquête exploratoire auprès des joueurs de mon entourage, dans une observation participante du jeu. Il m'était alors apparu impossible de jouer et d'observer le jeu simultanément, c'est pourquoi j'avais finalement opté pour une enquête par entretiens. La difficulté était telle que je me voyais mal retenter l'expérience ultérieurement. Pourtant, trois ans plus tard, je décidais de « reprendre mon enquête » là où je l'avais abandonnée en expérimentant cette fois-ci la pratique du jeu sur internet. Cette « expérimentation » allait ainsi prendre la forme d'une « revisite ethnographique » sur un terrain relativement proche du précédent, avec l'idée de tirer des leçons de mon expérience passée. La sous-partie qui suit vise à rendre compte du cheminement par lequel le joueur que j'étais encore à l'époque retourne sur son terrain de jeu pour revisiter son objet d'étude. Ce qui soulève plus largement la question suivante : comment repenser son objet d'étude à partir des enseignements d'un premier terrain ?

## 2.1. Reconfiguration de l'enquête

Lorsqu'il fut conçu en 2010, mon projet de thèse puisait donc sa source dans une première enquête menée trois ans plus tôt auprès des joueurs de mon entourage. Selon la terminologie proposée par Daniel Céfai (2010), on peut dire que cette première « expérience ethnographique » allait en quelque sorte « préfigurer »<sup>99</sup> le cadre de mes recherches ultérieures, dans la mesure où il s'est agi de profiter des enseignements de cette recherche exploratoire pour concevoir une « reprise de l'enquête sur le terrain » (Céfai, 2010 : 585). Cette « préfiguration » ne permet pas seulement un meilleur « ancrage de l'enquête dans le monde des enquêtés » (Céfai, 2010 : 551), elle oblige aussi l'enquêteur à « reconfigurer » sa démarche en fonction du monde qu'il cherche cette fois-ci à étudier. En passant des « mondes privés » du poker en *live* aux « mondes publics » du poker *online*, je pouvais, certes, « reconduire » mon enquête auprès des joueurs de poker mais je devais aussi « reconstruire » mon objet empirique autour de la pratique du jeu en ligne. Si je m'apprêtais à revisiter un terrain proche de celui que j'avais étudié par ailleurs, je devais également reconfigurer ma démarche pour mieux saisir la spécificité de ce dernier.

### 2.1.1. Premières observations

Selon Burawoy (2010 : 295), le principal défi d'une revisite ethnographique consiste à « démêler les changements d'engagement du chercheur des transformations du monde extérieur, tout en reconnaissant leur dépendance réciproque. » Voyons justement comment « démêler » ces changements à la lecture de mon journal de terrain, le jour où j'entreprends de réaliser mes premières observations en jouant quelques parties gratuites sur internet. Après

---

<sup>99</sup> Céfai reprend ici le cercle herméneutique de Paul Ricœur (1983) pour l'appliquer à l'ethnographie : la « préfiguration » (*mimèsis 1*) représente l'ancrage de l'enquête dans le monde des enquêtés, la « configuration » (*mimèsis 2*) la transmutation de l'enquête en texte ethnographique, et la « refiguration » (*mimèsis 3*) la réception et la reprise de l'enquête sur le terrain.

avoir précisé le sens de ma démarche, je décide donc de m'inscrire sur un site de poker en ligne – en l'occurrence le site Pokerstars.fr –, tout en prenant simultanément des notes dans mon journal.

Le lundi 7 juin 2010 :

Après un long processus de « recadrage » de mon terrain qui a consisté à :

- sortir d'une pratique régulière du jeu,
- approfondir ma réflexion théorique sur le jeu,
- chercher les espaces du jeu les plus pertinents pour mon enquête,
- reprendre goût au jeu et à sa pratique,

je retourne sur le terrain du poker pour observer la pratique du poker en ligne.

1<sup>ère</sup> étape : la pratique du jeu sans argent (« play money »).

Hypothèse : le jeu sans argent sur internet est un espace d'apprentissage du jeu.

Projet : Suivre la « carrière » du joueur, du jeu gratuit au jeu d'argent.

-----  
1<sup>er</sup> site : POKERSTARS.FR :

Installation du logiciel :

- en français
- très rapide (3 min)
- dirigée (« Cliquez ici »)

(Cf. Dossier : Pokerstars – Processus d'inscription)

⇒ La page de jeu s'affiche sous la forme de tableau

⇒ Je clique sur « Argent fictif » en mode « Hold'em »

⇒ Pour jouer, je dois alors me connecter, créer un nouveau compte :

- pseudo
- code (9 caractères dont 3 chiffres)
- infos perso (prénom, nom, date de naissance, adresse, mail)
- « Comment avez-vous découvert Pokerstars ? »
- contrat de licence + renvoi à la « Politique de Confidentialité » et aux « Règles du Poker »
- mail de confirmation
- 2<sup>ème</sup> mail de bienvenue

⇒ Validation de l'adresse mail dans la rubrique « Compte »

⇒ Rubrique « Caissier » : Ø dépôt possible sur Pokerstars.fr

⇒ Tableau des tables disponibles (« lobby »)

⇒ Choix de la rubrique « Sit & Go » en mode « argent fictif »

⇒ Sit & Go : 6 joueurs THNL Tournoi Blinds 10/20 [buy in 50+5]

Observations Table 1 PS :

- 55 min de jeu
- 4<sup>e</sup> place
- Rythme rapide pour un débutant
- Augmentation progressive des blinds
- Jeu relativement sérieux de la part des autres membres
- Différentes nationalités représentées
- Pas de chat
- 1<sup>ère</sup> recherche de [illisible]

Notes : J'arrive à écrire, à faire des captures d'écran et à jouer simultanément.

Observations Table 2 PS :

- Après un coup où 2 joueurs mettent tapis avec Ø jeu, une joueuse « Lara Celia » écrit « crazy people !!!! »

Personne ne répond.

- Je gagne la partie en 15 min.

- Règlement tournoi + autres infos s'affichent.

Notes :

- L'activité multi-support semble possible, mais difficile.
- Quant à l'observation participante du jeu : la prise de notes fait décrocher du jeu sans nécessairement perdre le fil de la partie.

Observations Table 3 PS :

- Après un coup gagné par moi VoodooViTT écrit « xd ».
- 2<sup>e</sup> place (/6) en 15min.
- ≠ thèmes disponibles pour les tables et pour le « lobby ».

Notes : Le fait d'être dans le jeu permet son observation. La déconcentration (en jeu) paralyse l'observation du jeu.

(Cf. Dossier Pokerstars – Sit & Go en argent fictif)

Figure n°1 : Extrait de mon journal de terrain

Après quinze minutes d'inscription et environ une heure et demie de jeu, je clos finalement mon journal de terrain sur ces quelques notes manuscrites. Précisons que j'ai également réalisé de nombreuses captures d'écran auxquelles je fais référence dans cet extrait. Il s'agissait par exemple de suivre mon « processus d'inscription » sur le site.

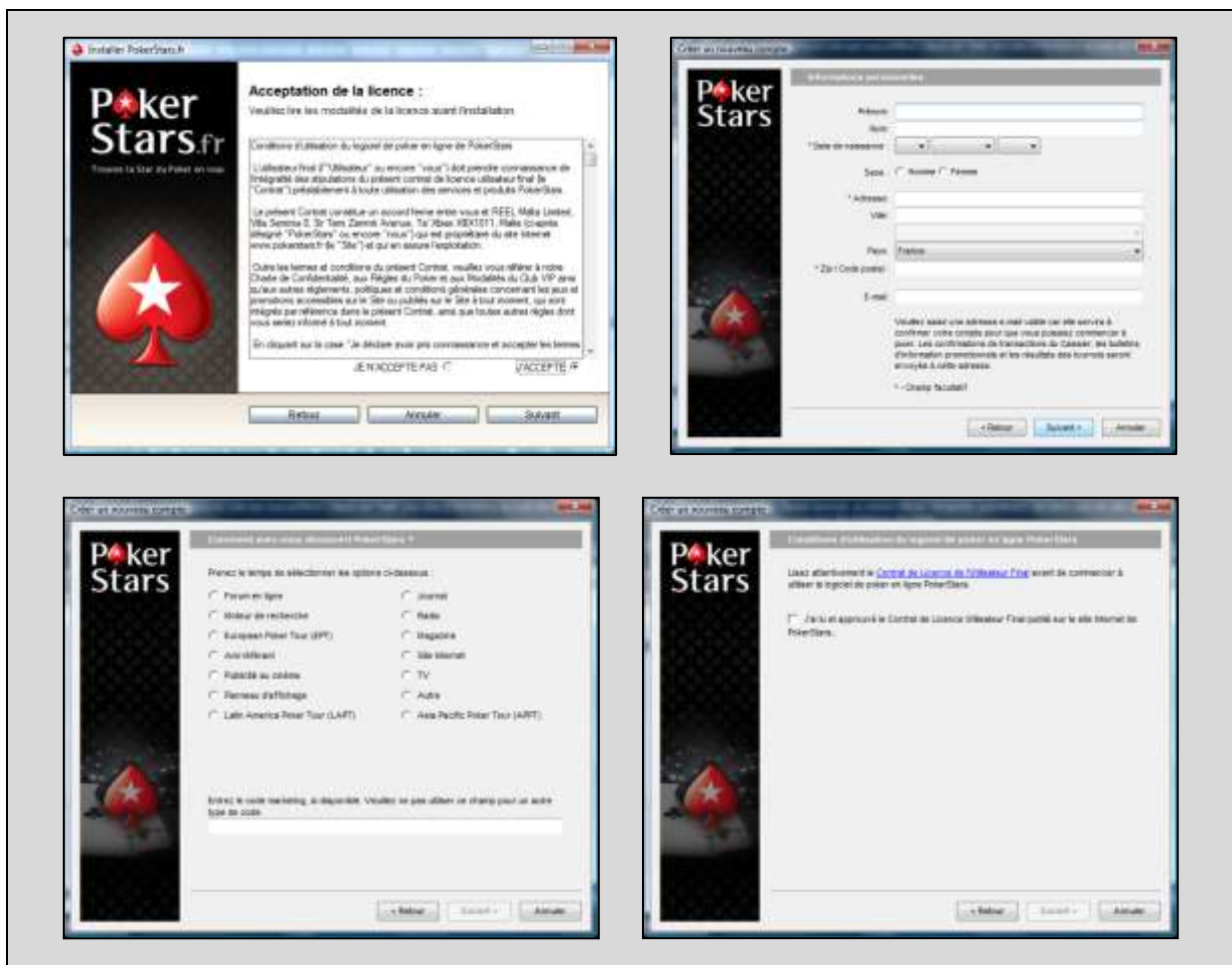


Figure n°2 : Captures d'écran extraites du dossier « Pokerstars – Processus d'inscription »

J'en profitais également pour retranscrire les « Règles du poker », telles que brièvement définies par le site internet à l'adresse des novices. Si le processus d'apprentissage du jeu est beaucoup plus complexe que l'acquisition de ces quelques règles – comme nous le

découvrirons par ailleurs (cf. *infra*. chapitre 7) –, j’imaginai ainsi saisir l’essentiel de ce qu’il faut savoir avant de commencer à jouer, du moins selon le site de poker en question.

**Les règles du poker :**

Plusieurs variantes de poker existent, mais toutes utilisent certaines règles de base communes. Tous les jeux de poker impliquent de miser sur la force d’une main. Dans chaque variante, ces mises se retrouvent dans un pot. Le joueur avec la meilleure main ou le dernier joueur restant dans la main remporte le pot. [...] Toutes les formes de poker ont aussi une mise forcée. Au Stud et au poker Draw, la mise forcée est plus souvent une ante, qui est placée par tous les joueurs, à chaque main. Dans le jeu de Hold’em, c’est plutôt une blind que l’on paye, et on ne la paye que lorsque qu’on est en position de le faire. Quelques parties de Hold’em ont des antes en addition aux blinds.

Toutes les formes de poker ont un ou plusieurs tours d’enchères, dans lesquels les joueurs peuvent faire l’action de leur choix parmi cette liste :

- Checker ou faire parole
- Miser
- Se Coucher
- Suivre
- Relancer

Une autre option qu’un joueur peut prendre si personne n’a misé avant lui est de miser. Ensuite, chaque joueur qui parle après qu’un joueur ait misé peut soit se coucher, suivre ou relancer. Un joueur ne peut pas checker si un autre joueur a déjà misé dans le pot. Si personne n’a misé avant lui, un joueur peut décider de miser. Chaque joueur qui doit ensuite parler peut soit se coucher, suivre ou relancer. Un joueur ne peut pas checker si un autre joueur a déjà misé dans le pot. Se coucher signifie jeter sa main, abandonner toute chance de remporter le pot, sans y rajouter plus d’argent. Un joueur qui couche sa main ne pourra plus agir pour la main en cours. Suivre veut dire fournir assez de jetons pour égaliser la mise de l’adversaire. À la fin du dernier tour d’enchères, la personne qui a misé en premier doit montrer ses cartes à ceux qui l’ont suivie. Relancer veut dire mettre encore plus d’argent dans le pot de façon à ce que celui qui a misé ait à rajouter des jetons dans le pot pour suivre. Un joueur qui aurait misé mais qui aurait ensuite été relancé par un autre joueur a aussi l’option de se coucher pour ne pas payer.

Quand les tours d’enchères sont terminés, si plusieurs joueurs sont restants dans la main, il y a alors dévoilement, où les joueurs restants ouvrent leurs cartes pour déterminer le gagnant. Le joueur qui a la meilleure main l’emporte. S’il n’y a qu’un seul joueur à la fin, celui-ci n’est pas forcé de montrer ses cartes pour remporter le pot.

Figure n°3 : « Les règles du poker » selon Pokerstars

Une fois inscrit sur le site, j’utilisais à nouveau les captures d’écran pour suivre le processus qui allait me donner accès aux « tables de jeu ». Ne pouvant pas encore déposé de l’argent « réel » sur le site – nous y reviendrons –, je me suis donc tourné comme prévu vers des tables de « *Sit & Go* » – littéralement « assieds-toi et c’est parti » –, c’est-à-dire des parties gratuites qui réunissent entre six et dix joueurs par table. Pour ce faire, le site m’avait crédité de 1000 jetons en « play money » – c’est-à-dire en « argent fictif » – que je devais pouvoir utiliser pour m’inscrire sur les tables de mon choix. Voici quelques captures d’écran qui illustrent mon propos :





Figure n°4 : Captures d'écran extraites du dossier « Pokerstars – Sit & Go en argent fictif »

Ces différentes techniques de recueil des données – prises de notes, « copier-coller », captures d'écran – devaient initialement me permettre de réaliser une « description dense » de la situation observée. En associant le contenu de mes notes aux images et aux textes qui s'y rapportent, je devais en effet pouvoir rendre compte de la situation de jeu dans le moindre détail, tout en essayant de restituer le sens que les joueurs donnent à leurs actions. Or le fait de naviguer entre la page du jeu, mes « dossiers » et mon journal de terrain rendait parfois la prise de note difficile. Ces « aller-retour » successifs étant réalisés en pleine partie, autant dire que cela avait également des conséquences sur l'attention que je portais au jeu, non seulement en tant qu'observateur mais aussi en tant que joueur. Difficile dans ces conditions de saisir le sens que chacun de mes adversaires donnaient à leurs actions à l'intérieur du jeu. Si, à en croire mes premières notes, j'arrivais tout de même à suivre le « fil de la partie », le choix de ce protocole d'enquête avait forcément des conséquences sur le contenu de mes observations. Finalement, mon travail d'observation s'est plutôt orienté vers un compte-rendu réflexif portant tout à la fois sur le contenu de mes observations et sur la façon dont je les avais menées sur le terrain – on pourrait ainsi parler d'une *description réflexive*.

### 2.1.2. Premières réflexions

Comme nous l'avons vu avec Burawoy, l'ethnographie réflexive implique une attention particulière à la réalité du terrain autant qu'à la construction de cette réalité par le chercheur : « il n'y a pas d'échappatoire à ce dilemme : les approches constructivistes et réalistes se



corrigeant l'une l'autre » (Burawoy, 2010 : 312). Selon Michaël Burawoy (2010 : 336), on pourrait néanmoins distinguer, d'une part, des « moments réalistes » au cours desquels l'ethnographe découvre qu'il existe un « monde extérieur à soi » et, d'autre part, des « moments constructivistes » durant lesquels il prend conscience que ce monde ne saurait être appréhendé qu'en analysant le rapport qu'il entretient avec lui. L'analyse réflexive des moments réalistes et constructivistes vécus lors de cette première journée d'observation en ligne permettra d'éclairer *a posteriori* certaines séquences de ma prise de notes.

	<b>Internes</b>	<b>Externes</b>
<b>Constructivistes</b>	L'observateur comme participant	La reconstruction de la théorie
<b>Réalistes</b>	Les processus internes	Les forces externes

Tableau n°1 : Les principes de l'ethnographie réflexive selon Burawoy

### **Moments constructivistes**

Suivant les principes de l'ethnographie réflexive présentée dans le tableau ci-dessus, Burawoy définit les approches constructivistes comme mettant l'accent sur le rapport que l'enquêteur entretient avec le monde observé et avec la théorie qu'il cherche à reconstruire pour en rendre compte.

En ce sens, le processus même de la prise de note participerait d'un moment constructiviste de l'enquête dans la mesure où elle permet à l'enquêteur de se positionner face à la réalité observée pour mieux reconfigurer sa démarche, comme nous l'avons vu dans l'extrait cité plus haut. On pense notamment à la première partie de ma prise de notes durant laquelle je cherche à préciser le sens de ma démarche sur le terrain. En affirmant que la première étape de mon enquête sur les sites de poker en ligne consistera à observer « la pratique du jeu sans argent », je circonscris d'ores-et-déjà mon objet empirique. En avançant ensuite l'hypothèse selon laquelle la pratique du jeu sans argent sur internet serait un « espace d'apprentissage du jeu », je définis clairement un angle d'attaque pour aborder cette pratique. Enfin, en projetant de « suivre la "carrière" du joueur, du jeu gratuit au jeu d'argent », je précise non seulement la marche à suivre pour conduire mon observation-participante, mais je renvoie ma démarche à la notion de « carrière » qui permettrait *a priori* de rendre compte du processus d'apprentissage du joueur. Me référant implicitement au concept utilisé par Howard Becker (1985) dans *Outsiders*, j'engage ainsi un dialogue avec la théorie qui aboutira plus tard à l'abandon de cette notion – comme nous le verrons dans le chapitre 7. Toujours est-il que cette première séquence de la prise de notes permet de définir un cadre à partir duquel construire mon rapport au terrain. Ce cadre, c'est celui de l'observation-participante.

On voit alors resurgir à plusieurs reprises le problème de l'observation-participante du jeu. Que ce soit dans la première partie de mes notes ou dans ces « mémentos réflexifs » (Céfaï, 2010 : 571) que je nomme à proprement parler des « notes », mon propos rappelle en effet les difficultés rencontrées lors de ma première enquête auprès des joueurs de poker de mon entourage, lorsque je découvrais à l'époque qu'il m'était impossible de jouer et d'observer le jeu simultanément. Tout se passe d'ailleurs comme si le premier jour de cette nouvelle enquête n'avait finalement servi qu'à rediscuter la possibilité même d'une observation-participante du jeu, ou plutôt à me convaincre qu'il est possible de la mener. Après une première partie en ligne, je constate tout d'abord que « j'arrive à écrire, à faire des captures



d'écran et à jouer simultanément ». Après une seconde partie, je remarque que « la prise de notes fait décrocher du jeu sans nécessairement perdre le fil de la partie. » Malgré les difficultés liées à la prise de notes instantanée, je semble désormais capable de mener une observation du jeu tout en continuant à jouer. Après une troisième et dernière partie, j'avance même que « le fait d'être dans le jeu permet son observation ». Autrement dit, l'observation participante du jeu serait non seulement nécessaire mais possible, à condition de rester concentrer sur le jeu lui-même. Les termes utilisés dans cette dernière « note » font évidemment référence à Jacques Henriot (1989), lui qui considère que le fait de se prendre au jeu « paralyse la réflexion ». En affirmant au contraire que c'est « la déconcentration [qui] paralyse l'observation du jeu », je me donne une chance de mener à bien mon enquête. Reste à savoir si j'arriverai à rester concentré sur le jeu tout en continuant à observer le jeu.

### **Moments réalistes**

Si ces moments constructivistes permettent à l'enquêteur de concevoir le cadre théorique et méthodologique de sa démarche, il vient un moment où ce dernier est confronté à un « monde extérieur à soi » qu'il doit appréhender à travers le rapport qu'il entretient avec lui. Cela ne signifie pas que l'enquêteur ne fait plus partie du monde dont il cherche à rendre compte mais que ses « comptes rendus sont le reflet des propriétés du monde étudié » (Burawoy, 2010 : 338).

Dans mon journal, ce sont d'ailleurs les obstacles de la prise de notes qui en témoignent en premier lieu. Les difficultés que je rencontre au fur et à mesure pour rendre compte de la réalité observée montrent bien que cette dernière me résiste. Pensons par exemple à tous les procédés d'écriture que l'enquêteur utilise pour gagner du temps, toutes ces petites « routines ordinaires » (Burawoy, 2010 : 337), aussi insignifiantes soient-elles, qui permettent pourtant de s'adapter à la situation observée : l'usage de phrases nominales, l'utilisation d'abréviations, l'organisation des notes par séquence, l'usage des tirets, des sauts de ligne, des traits, des flèches, des parenthèses, etc. À travers une série d'ajustements successifs, ces procédés d'écriture permettent en quelque sorte de mieux « coller à la réalité ». Or, à cet égard, la prise de notes ne reflète pas seulement les habitudes de l'ethnographe en termes d'écriture, elle donne également à voir le terrain qu'il cherche, dans la mesure du possible, à décrire. Dans mon cas, c'est d'abord la temporalité du jeu qui se révèle ainsi à la lecture de mon journal. En effet, la densité des descriptions est relative au temps in-disponible pour la prise de notes, ce qui marque une différence notable entre l'observation du poker en ligne et l'observation du poker en *live*, tel que nous l'avons pratiquée. D'un côté, la pratique du poker en *live* suppose des situations d'interaction en face-à-face peu compatibles avec une prise de notes simultanée. En effet, il serait mal venu de prendre des notes autour d'une table de poker, même si la durée de la partie le permettait. Peu importe que l'ambiance soit frivole ou sérieuse – voire suspicieuse –, l'ethnographe prendrait alors le risque de rompre avec la dynamique du jeu. D'un autre côté, la pratique du poker en ligne suppose quant à elle des interactions à distance qui, certes, permettent à l'observateur de prendre plus facilement des notes – n'étant pas soumis au regard d'autrui –, mais qui lui imposent par ailleurs un rythme extrêmement soutenu entre les coups. En fait, les difficultés que je rencontre pour suivre le « fil de la partie » sont liées à la temporalité du jeu en ligne, à la distribution automatique des cartes et à l'enchaînement rapide des coups qui caractérise l'expérience du poker sur internet. À défaut de pouvoir cerner la logique interne du jeu – jeu en ligne vs jeu en *live* –, je me retrouve ainsi confronté à une expérience ludique qui me dépasse en tant qu'observateur et

qui, par conséquent, se présente à moi comme une « réalité empirique », ce dont témoigne mon journal de terrain.

Si ce « moment réaliste » permet à l'observateur que je suis de faire l'expérience d'un « monde extérieur » – celui du jeu en ligne –, il existe une autre facette de l'expérience ethnographique qui n'est pas réductible à cette « réalité empirique », dans la mesure où elle relève du « contexte » ou plutôt des « forces externes » de la situation, pour reprendre l'expression de Burawoy (2010 : 209) : « En d'autres termes, au travers de l'observation participante, nous rencontrons les limites de l'expérience humaine, qui rendent la distinction facteur interne et facteur externe incontournable. » (Burawoy, 2010 : 312-313). Il suffirait de mentionner la date du premier jour de mon enquête – « le 7 juin 2010 » – pour resituer le contexte de cette prise de note. Cette date ne marque pas seulement la reprise de mon enquête, elle s'inscrit dans une période charnière entre la promulgation de la loi sur l'ouverture du marché des jeux d'argent en ligne en France et la publication du décret d'application relatif au poker. Or, dans cette période entre le 12 mai et le 29 juin 2010, la pratique du poker en ligne était encore illégale au regard de la loi française. À la recherche d'un agrément de l'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL) pour exercer leur activité en France, les sites de poker en ligne déjà implantés sur le territoire national avaient donc tout intérêt à se montrer particulièrement vigilant avec leur clientèle française. Cela explique notamment pourquoi je dois d'abord remplir un formulaire d'inscription et signer un contrat de licence avant de pouvoir jouer au poker sur le site Pokerstars.fr. Ayant déjà eu l'occasion de jouer sur ce même site quelques mois plus tôt, je pensais pourtant qu'il était possible de « jouer en argent fictif » sans inscription préalable, mais entre-temps l'inscription était devenue obligatoire. C'est aussi pour cette raison qu'aucun dépôt en argent réel n'est possible sur mon compte, la loi en vigueur interdisant encore aux sites de poker en ligne toute transaction monétaire : « Pour le moment, cette fonctionnalité n'est pas disponible pour les clients de Pokerstars.fr », tempore le site. Reste à savoir ce qu'il adviendra le jour où le décret d'application autorisera les joueurs à jouer de l'argent en ligne en toute légalité. On notera par exemple, à la lecture de mon journal, que « différentes nationalités sont représentées » autour de la table de jeu, ce qui ne sera plus le cas lorsque la loi du 10 mai 2010 sera appliquée.

Si ces éléments de contexte dépassent en quelque sorte l'expérience du jeu, il n'en demeure pas moins que l'environnement du jeu exerce une force contraignante sur la pratique. En parlant de « forces externes » – plutôt que d'un « contexte extérieur » –, Burawoy souhaite justement souligner « le mode sur lequel l'environnement se donne à l'expérience sous la forme de puissances qui agissent au-delà du site d'enquête et qui configurent le site en grande partie hors du contrôle de ses membres. » (Burawoy, 2010 : 309) Si, dans le contexte particulier de notre enquête, ces forces semblaient s'exercer de façon particulièrement coercitive sur la pratique du jeu que nous cherchions observer – la puissance publique allant jusqu'à interdire aux joueurs de jouer de l'argent sur internet –, encore fallait-il ne pas négliger ces « moments réalistes » de l'enquête qui dépassent le simple cadre du jeu. Or, pour ne pas rester « myope » face à ces « au-delà de l'interaction », l'ethnographe doit, pour ainsi dire, chausser des « lunettes théoriques » lui permettant de voir ces « forces externes » à l'œuvre. C'est du moins ce qu'affirme Burawoy en se référant encore à Pierre Bourdieu : « Ces forces externes ne peuvent pas être reconnues dans la seule perspective de l'observation participante, mais requièrent, en complément, l'adoption d'un cadre théorique afin de les circonscrire et de les conceptualiser. » (Burawoy, 310) On comprend alors pourquoi Burawoy considère que « les approches constructivistes et réalistes se corrigent l'une l'autre ».

## 2.2. Revisite en continu

À travers cette première prise de notes sur un site du poker en ligne, je me suis donc engagé dans une démarche d'« ethnographie réflexive », c'est-à-dire une observation participante qui intègre la relation de l'enquêteur au terrain, « mais aussi le rapport que nous entretenons avec un corpus théorique, partagé avec une communauté universitaire. » (Burawoy, 2010 : 313) Une ethnographie qui, par ce retour sur elle-même, « vise à appréhender un monde externe, moyennant la prise en compte, à la fois, de processus internes observés et de forces externes identifiées. » (313) Mon enquête exploratoire sur les sites de poker en ligne se situait alors résolument dans le cadre d'une ethnographie par « revisite en continu » (337). Il s'agissait en effet de revisiter mon terrain jour après jour en mobilisant toutes les ressources nécessaires, empiriques comme théoriques, pour redécouvrir mon terrain à la lumière des visites précédentes. Une telle démarche exige, selon Burawoy (2010 : 339), « de prendre le terrain comme un flux, afin que la revisite en continu enregistre les dynamiques processuelles du site lui-même. Mais, plus encore, la revisite en continu appelle à exercer sa vigilance aux perturbations du terrain survenant du dehors, qui en modifient la nature et l'engagent dans de nouvelles directions. » (Burawoy, 2010 : 339) Cette invitation à saisir les fluctuations du terrain semble particulièrement adaptées à une observation participante sur internet, dans la mesure où les « sites » sont précisément le fruit d'une dynamique de « flux », un flux dont on peut supposer qu'il est particulièrement sensible aux « perturbations » de l'extérieur.

### 2.2.1. Revisite réaliste : l'expérience d'une partie de Sit & Go

Prenons un nouvel extrait de mon journal de terrain, à partir d'une prise de notes réalisées quatre jours après avoir fait mes premières observations sur le site Pokerstars.fr. Entre temps, j'avais eu l'occasion d'observer et de participer à de nombreuses parties gratuites sur le site en question mais cette nouvelle journée d'observation marque un premier tournant dans mon enquête. Tout d'abord, – comme je le précise en introduction – le 11 juin 2010 coïncide avec le lancement du premier match de la coupe du monde de football en Afrique du sud. Or c'est cette date que le gouvernement a choisi pour ouvrir officiellement le marché des jeux en ligne à la concurrence et permettre aux premiers sites de paris sportifs agréés par l'ARJEL de faire de la publicité à la télévision, dans la presse et sur internet – ce qui était interdit jusqu'alors. C'est dans ce contexte que je décide de prolonger mes observations en ligne. Or, après plusieurs tentatives pour conserver une position d'observateur à l'intérieur du jeu, je me retrouve finalement pris au jeu.

*Le vendredi 11 juin 2010 :*

*Alors que le premier match de la coupe du monde de football est lancé, le secteur des jeux en ligne s'ouvre à la concurrence, autorisant ainsi les publicités pour les sites de paris sportifs. Une publicité s'affiche d'ailleurs sur la page de jeu.*

*Observations Table 16 PS :*

*Sit & Go : 10 joueurs – blinds 10/20 [Buy in 310+20]*

- Un joueur provoque l'adversité.*
- Un autre annonce all-in, mais ne le fait pas.*
- Deux all-in consécutifs pour un joueur.*
- Tapis payé : 77, AA.*
- Emblema Rap part à tapis avec 35 chips et sort.*

Note : J'arrive à jouer, à écrire et à regarder le match en même temps. On peut penser que cette pratique multisupport est monnaie courante chez les joueurs de play money.

- Deux joueurs ne jouent pas.
- Un des deux joueurs revient dans la partie après 28 minutes de jeu.
- Lomapi ralentit énormément le jeu.
- Très mauvais rush.
- 6<sup>e</sup> place après 36 minutes de jeu.

Observations Table 17 PS :

- Je décide de changer de décor (ce qui ne change rien au jeu).
- Commentaire de Mr. Schmuco : « turtle », en parlant d'un joueur lent.
- Mr. Schmuco reproche encore la lenteur de la table, met tapis et sort.
- Je touche une suite.
- Je touche un brelan de roi.
- Je touche une double-paire.
- Puis un full.
- Puis une paire d'As au flop.
- La chance tourne.

Note : Le 1<sup>er</sup> match de la coupe du monde et aucun joueur n'y a fait référence, et ce malgré des avatars aux couleurs de l'Angleterre ou d'un fanion du Real Madrid.

- Je suis chip leader, deux joueurs absents après 23 minutes (7 joueurs en lice).
- Je n'arrive pas à quitter la table, si cela me fait rater une main entière.
- Un autre joueur revient en même temps que moi.
- Je suis toujours leader.
- Un joueur montre son bluff à la fin d'un coup.
- Je reçois un coup de téléphone. Impossible d'y répondre.
- Les blinds passent à 75/150 alors qu'on est encore 6.
- Quatre joueurs sont rapidement éliminés.
- En finale, je retrouve un joueur présent tout au long de la partie.
- Je gagne la partie après 56 minutes.

Note : La volonté de jouer est souvent plus forte que celle d'observer.

Figure n°5 : Extrait de mon journal de terrain

Ci-dessous, une série de captures d'écran qui illustrent certaines séquences décrites dans mon journal de terrain, notamment les discussions qui peuvent avoir lieu sur le chat (en bas à gauche de la page de jeu) ou le changement de décor entre les deux parties. On notera également l'absence récurrente des joueurs à la table chaque fois que le statut « Ne pas jouer » s'affiche sous le pseudonyme du joueur. On remarquera notamment cette page de publicité qui s'affiche sur mon écran au début de la partie. Si cette publicité peut sembler anodine – se présentant comme une simple information sur l'actualité du poker –, en réalité, elle a pour but d'inciter les joueurs à s'inscrire sur le site Pokerstars.fr, ce qui est formellement interdit au regard de la loi française – seuls les sites de paris sportifs agréés ayant l'autorisation faire de la publicité, y compris sur internet.



Figure n°6 : Captures d'écran extraites du dossier « Pokerstars – Sit & Go en argent fictif »

En croisant mes notes de terrain et mes captures d'écran, on voit bien comment le « contexte extérieur » peut agir à la marge du jeu, sans forcément perturber le cours du jeu. C'est le cas par exemple du lancement de la coupe du monde de football qui, malgré l'intérêt affiché par certains joueurs, ne semble avoir aucune influence sur le déroulement de la partie. C'est aussi le cas de cette publicité – pourtant illégale – qui est apparue à l'écran en début de partie, mais que je suis sans doute le seul à avoir vraiment remarqué. S'il est difficile à ce stade de savoir ce qui se passe derrière l'écran, rien ne semble en tout cas perturber les joueurs en dehors du jeu, comme s'ils devaient faire abstraction des forces externes du jeu pour rester concentrés sur la partie. C'est du moins ce qui s'est passé pour moi au cours des deux parties de poker observées ce jour-là. En effet, si je me suis d'abord concentré sur le contexte de la partie – les évolutions du cadre législatif, l'ouverture de la coupe du monde de football, la publicité pour les sites de paris sportifs –, il semble à la lecture de mes notes que je me sois peu à peu recentré sur le jeu lui-même.

Dans un premier temps, j'ai ainsi commencé par m'intéresser aux discussions que les joueurs avaient sur le chat de la page de jeu, puis à leur attitude dans le cadre du jeu. Observant le déroulement du jeu de l'extérieur, c'est comme si j'étais plus ou moins passif face à la situation. Certes, j'étais engagé dans la partie mais je jouais de façon distraite – ou abstraite –, contemplant simultanément toutes les facettes du jeu. À ce moment-là, je note d'ailleurs avec satisfaction que « j'arrive à jouer, à écrire et à regarder le match en même temps », une attitude polyvalente – ou dilettante – qui me rapproche finalement des autres « joueurs de play money ». Après tout, il n'y a pas d'argent en jeu, pensais-je, sans doute comme la plupart d'entre eux. J'allais pourtant peu à peu me pencher sur la partie. Dans un deuxième temps, je commence par me soucier de la présence ou de l'absence des joueurs à la table, puis je m'agace du temps que certains mettent pour prendre leur décision, enfin je me plains d'un « très mauvais *rush* », c'est-à-dire d'une succession de tirage des cartes en ma défaveur. À ce moment-là, il faut croire que je suis concentré sur le jeu – plus exactement sur mon jeu –, le contexte de la partie m'apparaissant de plus en plus secondaire. Or c'est aussi à cet instant que je fus éliminé de la partie, visiblement frustré, à la « 6e place après 36 minutes de jeu ».

Comme le remarque David Hayano (1982 : 63) dans son enquête auprès des joueurs professionnels de poker, c'est souvent quand ils perdent – rarement quand ils gagnent – que les joueurs décident de changer quelque chose à la dynamique du jeu – changer de paquet de cartes, changer de table, changer de croupier, etc. Personnellement, je décidais suite à cette défaite de changer de « décor », en choisissant un autre « thème » pour l'interface de la page de jeu, conscient bien sûr que cela « ne [changeait] rien au jeu ». Toujours est-il que je suis cette fois-ci pleinement engagé dès le début de la partie. Si je note qu'un joueur dénommé « Mr. Schmuko » désigne ses adversaires en les qualifiant de « *turtles* » ou de « *tortoises* » – i. e. de tortues – pour souligner leur lenteur, en réalité, je ne suis pas loin de partager son avis. Je suis concentré sur le jeu, sur le rythme du jeu. Mes commentaires se focalisent ensuite sur mon propre jeu, plus particulièrement sur les mains que je « touche » successivement : une « suite », un « brelan de roi », une « double-paire », un « full », une « paire d'As au flop ». Il semble bien que la chance ait « tourné » en ma faveur. Tout juste ai-je pris le temps de remarquer que les avatars de certains joueurs faisant référence au football – sans qu'aucun d'entre eux ne parle du match qui avait lieu au même moment, un match auquel, pour ma part, je ne prêtai plus aucune attention. Puis je me reconcentre immédiatement sur la partie. Étant « *chip leader* » à la table – i. e. premier en nombre de jetons –, je me sens désormais capable de remporter la victoire. Je suis tellement concentré qu'il m'est « impossible » de répondre au téléphone. Puis, les « *blinds* » – i. e. les mises obligatoires – augmentent, les derniers joueurs

sont éliminés. À l'issue d'une finale semble-t-il disputé, je finis par remporter la partie « après 56 minutes » de jeu.

Si cette revisite sur le terrain m'a permis de me confronter à un monde externe, dont j'ai pu appréhender à la fois les forces externes et les processus internes, il faut bien admettre que ce monde dont je faisais en quelque sorte partie avait eu raison de mes velléités d'observation. Retenons la conclusion que je tire de cette dernière séquence de jeu : « La volonté de jouer est souvent plus forte que celle d'observer. » On voit bien en effet comment je finis par me « prendre au jeu ». Au-delà du rythme de la partie que je semble dorénavant maîtriser – au point de reprocher à mes adversaires de ne pas jouer assez vite ! –, c'est l'attrait même du jeu en ligne qui aurait progressivement eu raison de ma posture d'enquête. L'attrait de la compétition, la recherche de l'adversité, la volonté de défendre ses chances et éventuellement de remporter la mise, voilà qui pourrait justifier mon comportement à l'intérieur du jeu. Pourtant, il ne s'agit là que d'une partie gratuite, pour ainsi dire. Comme l'indique mon compte à la fin de la partie (cf. capture d'écran), les 1550 jetons que j'ai gagné à l'issue de cette partie ne peuvent pas être converti en « argent réel ». Il ne s'agit que d'argent « fictif », « virtuel », « ludique ». Tout juste me permettent-ils de rejouer une autre partie gratuite...

### **2.2.2. Revisite constructiviste : l'expérience d'un Tournoi multitable**

C'est précisément ce que je fis le lendemain, le surlendemain et ainsi de suite jusqu'à ce que je finisse par perdre une grande partie des jetons que j'avais remporté le 11 juin. J'avais perdu 500 jetons par-ci, 500 jetons par-là, en tentant de poursuivre ma progression vers des tables à plus fort « enjeu ». Or il ne me restait dorénavant plus assez de jetons pour participer à des parties de Sit & Go, ces petits tournois gratuits qui réunissent généralement entre six et dix joueurs autour de la table. C'est alors que je décidais de m'orienter vers un autre mode de jeu : le « tournoi », ou plus exactement le « tournoi multitable ». À la différence du Sit & Go, le tournoi commence à une heure précise et permet d'accueillir plus de dix joueurs. Une table de poker ne pouvant en principe réunir plus de dix joueurs en même temps, un tournoi multitable se déroule, donc, sur plusieurs tables. Celui auquel j'ai pu participer ce mardi 15 juin 2010 réunissait par exemple quarante-cinq joueurs sur cinq tables différentes – à raison de neuf joueurs par table. L'avantage d'un tournoi comme celui-ci, c'est qu'il permet pour un moindre coût de remporter potentiellement un gain plus important que lors d'une partie de Sit & Go, puisque le nombre de joueurs est plus important. En l'occurrence, le droit d'entrée pour le tournoi (« *buy in* ») était de 300 jetons pour un prix (« *prize pool* ») de 13 500 jetons au total dont 4725 pour le vainqueur, le reste étant réparti entre les sept premiers du classement. Le joueur engagé dans la partie peut donc remporter beaucoup plus de jetons que lors d'une partie de Sit & Go, à condition bien sûr d'atteindre les sept « places payantes ». L'inconvénient d'un tournoi comme celui-ci, c'est que la partie peut durer des heures et que le succès est loin d'être assuré. J'en avais déjà fait les frais deux fois – en perdant à deux reprises aux portes des places payantes –, avant de retenter une dernière fois notre chance ce 15 juin 2010.

Le mardi 15 juin 2010 :

Observations Table 32 PS :

- 5 tables de 9 joueurs à 1500 - blinds 10/20 [Buy in 300+20]
- 2 sortants dès le 1<sup>er</sup> coup : 2 nouveaux joueurs les remplacent immédiatement.
- ⇒ Plus que 4 tables après un coup.
- Après 10 minutes : augmentation des blinds : 15/30.
- Un joueur absent.
- ⇒ Plus que 3 tables.
- Un sortant : un nouveau joueur français le remplace.
- 4 ballons aux couleurs du Mondial de football.
- 2 sièges vides.
- Après 15 minutes, j'ai 1860 chips.
- Après 20 minutes : augmentation des blinds 25/50.
- La table ne se remplit pas tout de suite.
- Après 22 minutes : plus que 20 joueurs.
- 2 all-in : A-J vs K-4 : K-K-K : un sortant.
- Je paie tapis avec K-K : je gagne vs deux joueurs K-3 et Q-10.
- Changement de table après 26 minutes de jeu : ça parle de foot.

Notes : Très peu de chat durant tout le tournoi, ce qui m'amène à penser que la logique du tournoi (avec ses changements de tables) annihile les interactions verbales entre joueurs au profit d'une approche plus stratégique du jeu.

- ⇒ Plus que 2 tables pour 18 joueurs
- 30 minutes : augmentation des blinds : 50/100.
- 1 sortant et un absent.
- 32 minutes : plus que 15 joueurs.
- 1 sortant après un terrible bad beat : Q-Q-Q vs flush.
- Après 37 minutes : plus que 12 joueurs.
- Après 40 minutes : augmentation des blinds 75/150.
- 3 sièges vides.
- Après 46 minutes : plus que 9 joueurs.
- ⇒ C'est la table finale.
- Après 50 minutes : augmentation 100/200.
- Je suis chip leader.
- 8 joueurs dont deux absents (5585 et 1730).
- J'élimine le second en deux coups et passe à 37830 chips (vs 11000 pour le second).
- Après 1h : augmentation des blinds 100/200 ante 25.
- 6 joueurs.
- Un absent de retour.
- Un sortant.
- Après 1h10 : augmentation des blinds 200/400 ante 25.
- Un sortant.
- 4 joueurs après 1h11 et mon tapis est à 33000 (sur 50000 environ).
- Après 1h20 : augmentation 300/600 ante 50.
- Le temps de réponse parle.
- Je perds un gros coup après un tapis payé 3-3 vs 8-10.
- Je repasse à 2800 puis reperds à 13444.
- Je regagne à 26000 après un full, puis à 3000 après un échange de 3 à 4 coups avec Lil\_cara.
- Après 1h30 : augmentation 400/800 ante 50.
- A-A pour moi ! Puis 9-9.
- 1 sortant : 1/2 finale (lil\_cara sort) : 32000 (ego) vs 14000 vs 19000.
- Heads up après 1h46 : 30000 (ego) vs 37000
- 1h50 : augmentation des blinds 800/1600 ante 75.
- Je gagne le tournoi après 1h53 de jeu.

Notes : La prise de notes était quasiment impossible du fait de la succession des mains, puis ce fut la pression du jeu qui a pris le dessus sur l'observation. J'ai alors préféré me concentrer sur les captures d'écran, en espérant mieux cerner la structure générale du tournoi (changement de table, augmentation des blinds). Le problème de l'observation du jeu pourrait être résolu par le biais d'une observation thématique. Si le jeu n'est pas observable dans son ensemble, il l'est peut-être partiellement. Ici ma prise de note s'est centrée plus particulièrement sur la structure des enchères du tournoi. Il faut se concentrer singulièrement sur un aspect du jeu pour pouvoir l'observer en jouant.  
Cf. HESS, Remy (1998). *La pratique du journal*. Paris : Anthropos.



**Notes :** Tout nous pousse à croire que le jeu devient plus intense en avançant dans le tournoi. Le temps passe de plus en plus vite, la pression est de plus en plus forte. Non seulement la pression augmente avec l'augmentation des blinds mais l'enjeu prend progressivement place au centre du jeu. On oublie alors qu'il n'y a pas d'argent réel en jeu. On joue pour gagner le tournoi ou simplement pour « faire une place », comme disent les joueurs. Ce n'est pas la mise de départ qui compte mais l'enjeu du tournoi, le « prize pool ». La prise de risque est intimement liée à l'enjeu qui finit par se confondre avec le jeu lui-même. L'expérience du tournoi apparaît alors comme un apprentissage du jeu par l'enjeu.

**Notes :** Beaucoup de joueurs sont absents durant ces tournois. Après avoir accumulé un certain capital, ils se mettent volontairement absents, sans doute pour aller jouer sur d'autres tables. Certains reviennent lors de la table finale, d'autres se contentent de récupérer les prix attribués aux places payées, sans même avoir joué. Pour ces derniers, le jeu se place à un niveau stratégique supérieur, cherchant à accumuler des places payées en jouant sur plusieurs tournois à la fois. Ce faisant, sans doute sont-ils à un niveau d'apprentissage supérieur aux autres joueurs (ne serait-ce que parce qu'ils peuvent jouer sur plusieurs tables à la fois). Ils jouent l'enjeu plus que le jeu. Au poker, la stratégie se place du côté de l'enjeu et le plaisir passe par l'accumulation de jetons.

Tactique : être dans le coup.

Stratégie : prévoir le coup.

Figure n°7 : Extrait de mon journal de terrain

Comme à mon habitude, mon travail de prise de notes s'accompagne d'une série de captures d'écran présentées dans l'encadré ci-dessous. Ces dernières illustrent parfaitement, à mon sens, le lien qui existe dans l'esprit du joueur entre la page du jeu et le « lobby du tournoi » – c'est-à-dire la page qui renvoie à la structure du tournoi et à la composition de chaque table. En jetant régulièrement un « coup d'œil » sur le lobby, le joueur peut en effet suivre le déroulement de la partie au-delà de ce qui se passe à sa propre table de jeu. Autrement dit, il peut avoir une « vision d'ensemble » du jeu qui est indispensable pour progresser dans la partie.





Figure n°8 : Captures d'écran extraites du dossier « Pokerstars – Tournoi en argent fictif »

En recoupant certaines séquences de mon journal avec cette succession d'images instantanées du tournoi, on voit bien comment l'attention que le joueur porte au déroulement de la partie – à travers la page du jeu – se conjugue avec cette vision globale du jeu que lui offre le lobby. Pour reprendre les termes de Michel de Certeau (1990), nous pourrions distinguer, d'une part, la vision du « tacticien » qui doit se contenter en quelque sorte de « jouer avec le terrain qui lui est imposé » (60), et d'autre part, celle du « stratège » qui n'hésite pas à se soustraire à l'action – occupant pour ce faire des « lieux théoriques (...), capables d'articuler un ensemble de lieux physiques où les forces sont réparties » (62), comme le lobby avec les différents tables de jeu – pour anticiper les coups qu'il aura à réaliser sur le terrain. Or, en s'engageant dans un tournoi de poker en ligne comme celui-ci, le stratège découvrira assez vite quel est « le nerf de la guerre » : il ne s'agit pas d'argent – celui-ci n'est pas encore disponible – mais bien des jetons qui permettent d'établir au fur et à mesure le classement des joueurs du tournoi. En effet, toutes les informations disponibles sur la page du lobby concernent le calcul des jetons : le nombre de jetons mis en jeu par l'ensemble des joueurs (« *prize pool* »), le nombre de jetons mis en jeu par chaque joueur (« *buy in* »), le nombre de jetons dont dispose chacun des joueurs au début de la partie (« *stack* »), le nombre de jetons dont ils disposent en cours de jeu (le tapis « moyen », « *le plus grand* », « le plus petit »), le nombre de jetons qu'ils peuvent accumuler s'ils atteignent les places payées, le nombre de jetons en jeu s'ils remportent le tournoi. « Ce qui compte, c'est ce qui se compte », déclare Pierre Parlebas (1981) à propos des jeux sportifs. Il en est de même au poker. Or ce qui (se) compte lors d'un tournoi de poker, ce sont les jetons. Si, au niveau tactique, la valeur des cartes apparaît comme une information importante pour savoir qui a les meilleures chances de remporter le coup, au niveau stratégique, ce sont les jetons qui fournissent l'étalon pour évaluer les forces en présence.

Comme en témoigne mes « notes », c'est justement sur cette dimension stratégique du jeu que j'ai focalisé mon attention tout au long du tournoi. Non pas que je sois un fin stratège, mais tout me poussait à prêter une attention particulière à la structure même du jeu. Impossible en effet de ne pas noter les éliminations successives, les changements de joueurs, les changements de tables qui se réorganisent sans cesse, et ce dès les premiers coups, l'organisation de la partie. Impossible également de ne pas remarquer les augmentations des « *blinds* » – i. e. des mises obligatoires –, une toutes les dix minutes, qui fixent progressivement le montant des mises obligatoires pour l'ensemble des tables du tournoi et qui, par conséquent, conditionnent la façon de jouer des joueurs tout au long de la partie. Pour éviter l'écueil d'une observation exhaustive – celui qui voudrait tout observer finirait par ne rien voir –, j'ai alors décidé de me concentrer sur ce qui m'apparaissait le plus « remarquable », à savoir cette évolution de la « structure des enchères du tournoi ». C'était un moyen pour moi de focaliser mon attention sur un seul « aspect du jeu », en écartant les autres dimensions de mon champ de vision. Mis à part quelques observations secondaires – à propos notamment de l'utilisation du chat lors du tournoi<sup>100</sup> –, je me contentais ainsi de répertorier chaque augmentation successive des *blinds* et d'observer ses répercussions sur le déroulement du jeu. Par le biais de cette « observation thématique » – qui m'a notamment été inspirée par *La pratique du journal* de Rémy Hess (1998) –, je pouvais donc poursuivre mon

---

<sup>100</sup> Je constate en effet que les joueurs utilisent moins le chat lors des tournois que lors des parties de Sit & Go, ce qui me conduit à l'hypothèse suivante : « la logique du tournoi (...) annihile les interactions verbales entre joueurs au profit d'une approche plus stratégique du jeu ». En réalité, cela est sans doute exagéré puisqu'on observera à plusieurs reprises des joueurs qui utilisent le chat lors du tournoi par exemple pour « parler foot », comme dans l'extrait en question. On remarque encore une fois que le chat semble avoir peu d'influence sur la partie.

observation tout en continuant à jouer le jeu. C'est d'ailleurs sans doute ce qui m'aura permis de ne pas perdre le fil de la partie, comme si j'étais finalement resté concentré sur l'essentiel.

En gardant toujours un « œil » sur le lobby, je pouvais donc suivre le « processus interne » du tournoi, la dynamique de sa structure : l'augmentation progressive des *blinds*. Du point de vue du joueur, cette progression des mises obligatoires paraît aussi inéluctable que les éliminations qu'elle provoque. En effet, si les joueurs sont souvent éliminés après chaque pallier – 10/20, 15/30, 25/50, 50/100, 75/150, 100/200, etc. –, ce n'est pas seulement le fait du hasard ou d'une mauvaise décision de leur part, c'est bien souvent parce que l'augmentation des *blinds* les poussent à miser leurs jetons. Pallier par pallier, étape par étape, je faisais ainsi l'expérience de cette « pression » qui monte peu à peu à mesure que les mises augmentent. Certes, il n'y a pas d'argent en jeu, mais cette pression n'en demeure pas moins réelle, elle s'exerce comme une « force externe » qui pousse le joueur à « prendre des risques ». Je découvrais alors une dimension du jeu que j'avais peut-être négligé au début de mon enquête : la prise de risque. En effet, si l'argent mis en jeu reste « fictif », l'enjeu de la partie lui est bien réel. Il s'agit d'abord de rester dans le tournoi, de continuer à jouer, de « rester en vie », comme disent les joueurs. Sous pression, le joueur doit alors prendre des risques qui peuvent conduire à sa perte, mais s'il ne les prend pas alors il sera inéluctablement « rattrapé » par la dynamique coercitive du tournoi. On pourrait ici parler d'une « conduite à risque » (Le Breton, 2000) dans la mesure où c'est bien la « survie » du joueur dans le tournoi qui est en jeu. Peu importe que le joueur ambitionne de « gagner le tournoi » ou simplement de « faire une place », toujours est-il que la prise de risque est au cœur de sa conduite. Comme je tente de l'expliquer dans mes notes : « La prise de risque est intimement liée à l'enjeu qui finit par se confondre avec le jeu lui-même. » Autrement dit, c'est parce que l'enjeu augmente – en suivant la structure du jeu – que le joueur a le sentiment de prendre des risques. Tout se passe alors comme si l'enjeu faisait partie du jeu lui-même, de son processus ou de sa logique interne.

En expérimentant ainsi la pratique du poker en ligne lors d'un tournoi sans argent, je n'ai pas seulement découvert un nouvel espace d'apprentissage du jeu, j'ai redécouvert un autre aspect de cet apprentissage. Au-delà de l'apprentissage du jeu lui-même – i. e. des règles du jeu –, mes observations lors de ce tournoi, témoignent en effet d'une nouvelle expérience relative cette fois-ci à l'enjeu : « un apprentissage du jeu par l'enjeu », pour ainsi dire. Appréhender la « valeur » de l'enjeu, telle est sans doute l'une des compétences que requiert la pratique du poker, quel que soit le « niveau » du joueur. Or cela passe par un engagement progressif dans la pratique du jeu. L'expérience d'un tournoi comme celui-ci se révèle alors particulièrement instructive pour celui qui voudrait « suivre la "carrière" du joueur, du jeu gratuit au jeu d'argent ». En participant à ce tournoi gratuit, j'ai moi-même pu ressentir cette pression relative à la montée progressive de l'enjeu faisant ainsi l'expérience d'un aspect essentiel du jeu. J'en déduisais que la progression du joueur à l'intérieur du jeu était associée à la progression de l'enjeu. Le fait que certains joueurs n'hésitent pas à s'absenter en pleine partie – comme je l'ai souvent noté dans mon journal – me confortait dans cette idée. Si un tel comportement pourrait passer pour du dilettantisme, cela suppose en réalité une parfaite maîtrise de la valeur de l'enjeu. Se situant à un niveau stratégique, ces joueurs auraient compris que le but du jeu était d'accumuler des jetons. Pour cela, ils seraient prêts à prendre tous les risques – d'autant plus facilement qu'ils n'ont pas misé d'argent « réel » –, quitte à se faire éliminer dès le début du tournoi. Si néanmoins leur stratégie fonctionne, ils auront ainsi accumulé suffisamment de jetons pour pouvoir gérer ce « capital » tout au long de la partie.

En attendant que leurs adversaires s'éliminent entre eux, ils pourront alors quitter un instant la table de jeu – par exemple pour aller jouer sur une autre table –, et ce malgré l'augmentation des *blinds*. Connaissant la structure du tournoi, ils reviendront le moment venu pour défendre leurs jetons et éventuellement tenter de gagner le tournoi. En se focalisant ainsi sur l'enjeu de la partie, quitte à abandonner le jeu lui-même, ces « absents » n'ont pas toujours torts en « jouant l'enjeu plus que le jeu ». En tout cas, ils nous montrent que l'apprentissage de la stratégie du jeu passe par l'enjeu. Mes observations m'amenaient finalement à réviser mon hypothèse de départ en précisant que le jeu sans argent sur internet n'était pas seulement un espace d'apprentissage du jeu, mais une modalité d'apprentissage du jeu d'argent.

### 2.2.3. Revisite de confirmation : l'expérience d'un *Freeroll*

Cette nouvelle hypothèse a été confirmée par la suite en poursuivant mon expérimentation sur le site de Pokerstars.fr. En effet, j'allais découvrir à mes dépens que la logique même de ces parties gratuites en ligne – Sit & Go et tournois confondus – me conduisait vers la pratique du jeu d'argent. Dans un premier temps, j'ai pourtant pu profiter des 4725 jetons que j'avais gagné lors du tournoi multitable du 15 juin pour continuer à jouer gratuitement au poker sur internet. Allant de victoires en victoires, je finissais clairement par me prendre au jeu – au point de perdre un peu le fil de mes observations. Mon objectif était clair : accumuler le plus de jetons possibles en attendant la légalisation du poker en ligne. Sauf qu'après les victoires en chaîne (« *run good* »), j'étais entré dans une « mauvaise passe » (« *run bad* »). Une première défaite, puis une seconde me fit comprendre que je n'étais pas devenu en quelques semaines un as du poker en ligne. Une troisième défaite, puis une quatrième, puis une cinquième, me remirent définitivement les idées en place. Enfin, j'allais perdre mes dernières illusions le jour où, suite à une énième déconvenue, je me rendis compte qu'il ne me restait plus assez d'« argent fictif » pour participer à la moindre partie de poker en ligne accessible sur Pokerstars.fr... Entre temps, le site avait reçu un agrément de l'ARJEL pour pouvoir s'implanter sur le territoire français. Le 25 juin 2010, Pokerstars.fr lançait ainsi un nouveau logiciel pour mieux s'adapter à sa « nouvelle clientèle » – en proposant notamment un chat exclusivement en français. Le 30 juin, le décret d'application concernant le poker en ligne est paru au Journal Officiel. Autrement dit, il était désormais possible de déposer et de jouer de l'argent sur les sites de poker agréés. Si le site Pokerstars.fr proposait toujours des tables en argent fictif, tout était fait désormais pour orienter les joueurs vers des tables en argent « réel ». C'est dans ce contexte que j'allais donc devoir décider quelle suite donner à mon enquête.

Le jeudi 1 juillet 2010 :

N'ayant plus que 47 jetons sur mon compte, je ne peux plus participer à la moindre partie gratuite sur le site Pokerstars. Il est impossible de recharger son compte en argent gratuit. La question se pose alors pour moi de déposer de l'argent sur Pokerstars.fr, mais je décide finalement de m'inscrire sur un autre site pour continuer à jouer gratuitement et ainsi poursuivre mon enquête.

-----  
2e site : BWIN.FR :

Bwin.fr est un site agréé par l'ARJEL qui propose à la fois des paris sportifs et des tables de poker en ligne. Après avoir confirmé que j'avais plus de 18 ans, je procède à mon inscription. Comme sur Pokerstars, on me crédite de 1000€ en argent fictif. J'installe ensuite le logiciel me permettant d'accéder aux tables de poker. (Cf. Bwin – Processus d'inscription)

En accédant aux « calendriers des tournois », je remarque qu'il existe assez peu de Sit & Go ou de tournois multitable gratuits disponibles sur le site. Par contre, il existe une autre catégorie de tournois gratuits qui sont répertoriés dans un onglet à part nommée « initiation ». Il s'agit apparemment d'une série de « Freerolls » fonctionnant par niveaux et donnant accès à un tournoi en argent « réel ». Je décide néanmoins de commencer par une partie de Sit & Go en heads up, histoire de « me faire la main ».

Table 1 BW : (capture vidéo)

Heads up Hold'em 100€ fictif turbo.

- Je gagne le heads up après 14 minutes.

Notes : La configuration graphique de la page de jeu est plus chargée que sur Pokerstars, beaucoup d'informations apparaissent à l'écran : « comment jouer ? », « information tournoi », « information de jeu », apprentissage, stratégie et tactique. Un chat est disponible. Les onglets pour les mises sont plus complexes. J'ai le choix entre 3 solutions : effectuer une mise chiffrée, définir une part du pot ou utiliser un curseur pour miser. Sinon les couleurs sont sombres : les chaises en cuir sont noires, la table est noire, le fond d'écran est noir. Une ambiance « sobre » et « moderne », qui se veut semble-t-il « réaliste », tout comme le décor urbain en arrière-plan. Les joueurs sont incarnés par des avatars, ce qui n'est pas le cas du croupier. Le croupier lui n'est pas incarné. Le fait de changer de site crée un sentiment de méfiance qui fait que l'on surévalue la qualité de joueurs.

Notes : Après ce coup d'essai, je décide finalement de tester les tournois d'initiation. Il s'agit en fait d'une partie sans argent fictif en jeu, accessible grâce à des tickets en nombre limité. On peut s'inscrire indéfiniment au 1<sup>e</sup> niveau mais pas aux autres. Les 2 premiers gagnent deux et trois tickets pour le 2<sup>e</sup> niveau, et ainsi de suite. L'idée étant un apprentissage par la pratique à travers une sélection « naturelle » des joueurs par l'enjeu. L'objectif est de gravir les 4 niveaux pour gagner 2 tickets permettant de jouer en argent réel.

Table 2 BW : Tournoi initiation Niveau 1 : THNL 5 joueurs 0€ 10/20.

- 1500 chips au départ.

- Mon avatar est une fille.

- Je finis à la 3<sup>e</sup> place après 8 minutes.

- Je décide de retenter ma chance.

Table 3 BW : Tournoi initiation Niveau 1 : THNL 5 joueurs 0€ 10/20.

- Quelques minutes d'attente.

- La structure des blinds est assez lente.

- 2 absents après 5 minutes (2400 et 1250).

On peut supposer que les joueurs se mettent absent pour décrocher un ticket sur les trois disponibles.

- 11<sup>e</sup> : j'élimine un premier joueur, puis un deuxième et me retrouve face aux deux joueurs absents.

- 12<sup>e</sup> : un joueur est de retour (2205). Coup très intéressant.

- 26<sup>e</sup> : coup intéressant.

- Le joueur absent se fait peu à peu grignoter.

- 33<sup>e</sup> : il finit par se faire éliminer : heads up.

- Je sors à la 34<sup>e</sup> minute en ayant gagné deux tickets pour le second niveau.

Notes : L'intérêt de cette initiation consiste à fixer arbitrairement des paliers, par un système de tickets permettant d'accéder au niveau supérieur, en partant du principe que ces niveaux successifs reflètent le niveau des joueurs. Encore une fois, c'est la progression de l'enjeu que fait la sélection.

Notes : Le niveau réel des joueurs n'est pas observable, idem pour la réalité de leurs apprentissages. Au-delà d'une approche réflexive de l'expérience du jeu, seuls des entretiens avec des joueurs pourraient permettre de vérifier mes intuitions sur la trajectoire d'apprentissage des joueurs.

Figure n°9 : Extrait de mon journal de terrain

Comme lors de ma première visite sur le site Pokerstars.fr, je profitais de mon inscription sur Bwin pour réaliser quelques captures d'écran. On constatera notamment le caractère incitatif de la démarche promotionnelle du site. On notera également que Bwin met en avant son offre en matière de paris sportifs, la particularité du site étant de proposer à la fois des paris en ligne et du poker en ligne



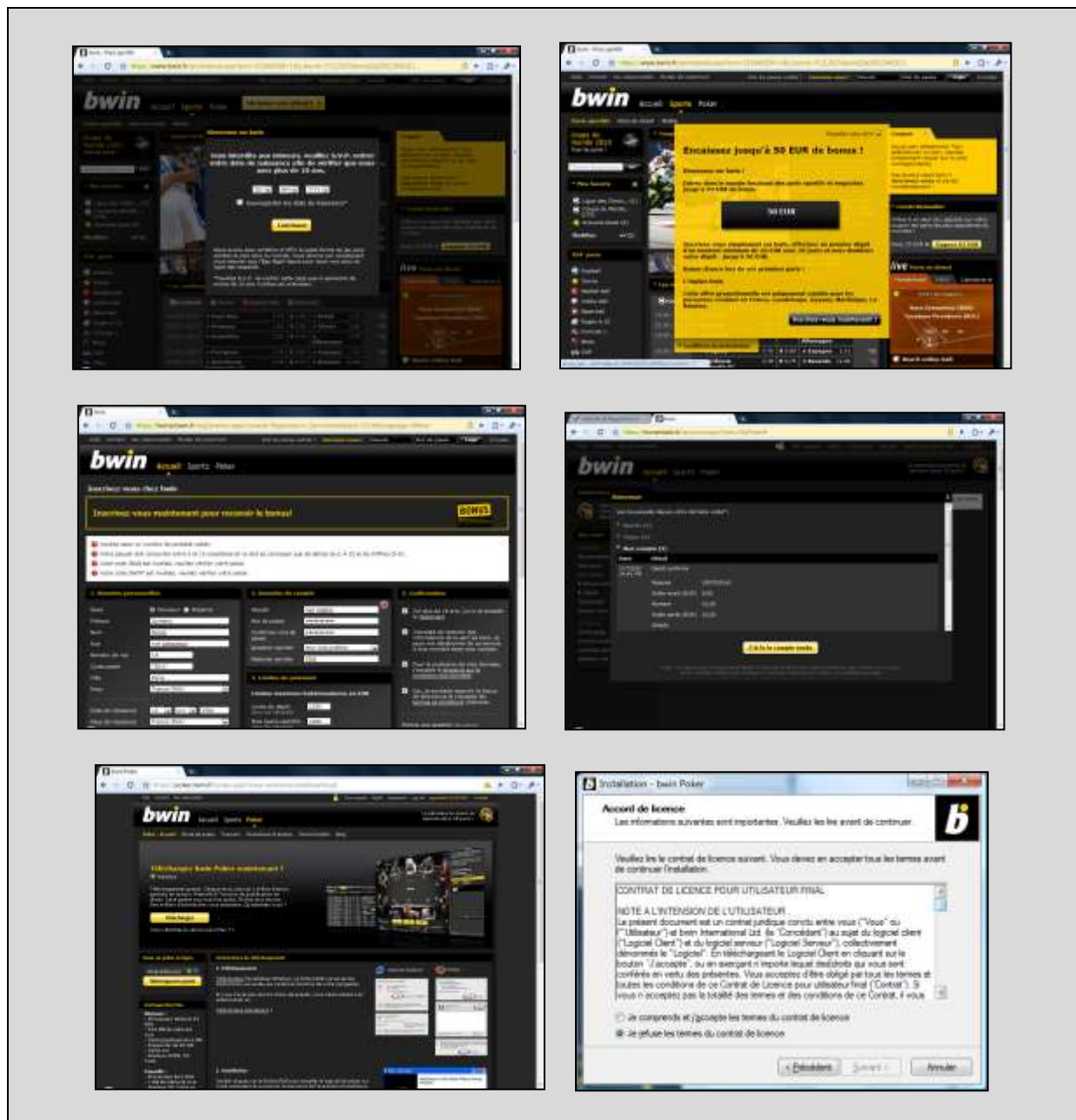


Figure n°10 : Captures d'écran extraites du dossier « Bwin – Processus d'inscription »

Une fois inscrit sur le site et le logiciel de jeu installé, je m'orientais vers les tables de poker en argent fictif proposées par Bwin, tout en utilisant à la fois les captures d'images et les captures vidéos – un nouvel outil que je testais depuis seulement quelques jours – pour suivre le déroulement du jeu. Sans entrer dans une analyse approfondie des différents dispositifs proposés par les sites de poker en ligne<sup>101</sup>, on observera néanmoins des différences importantes entre l'interface graphique de Bwin et celle d'autres sites de poker en ligne. En recoupant mes notes de terrain avec les images ci-dessous, il apparaît notamment que ce dernier site souhaite mettre en avant la dimension « sérieuse » du jeu, grâce à un décor « sobre » et « réaliste » qui tranche avec les couleurs flashy de certains sites de poker en ligne – comme Pokerstars.

<sup>101</sup> Ce que j'ai eu l'occasion de faire dans le cadre de mon mémoire de Master en Sciences du jeu à l'Université Paris 13 (Brody, 2009).

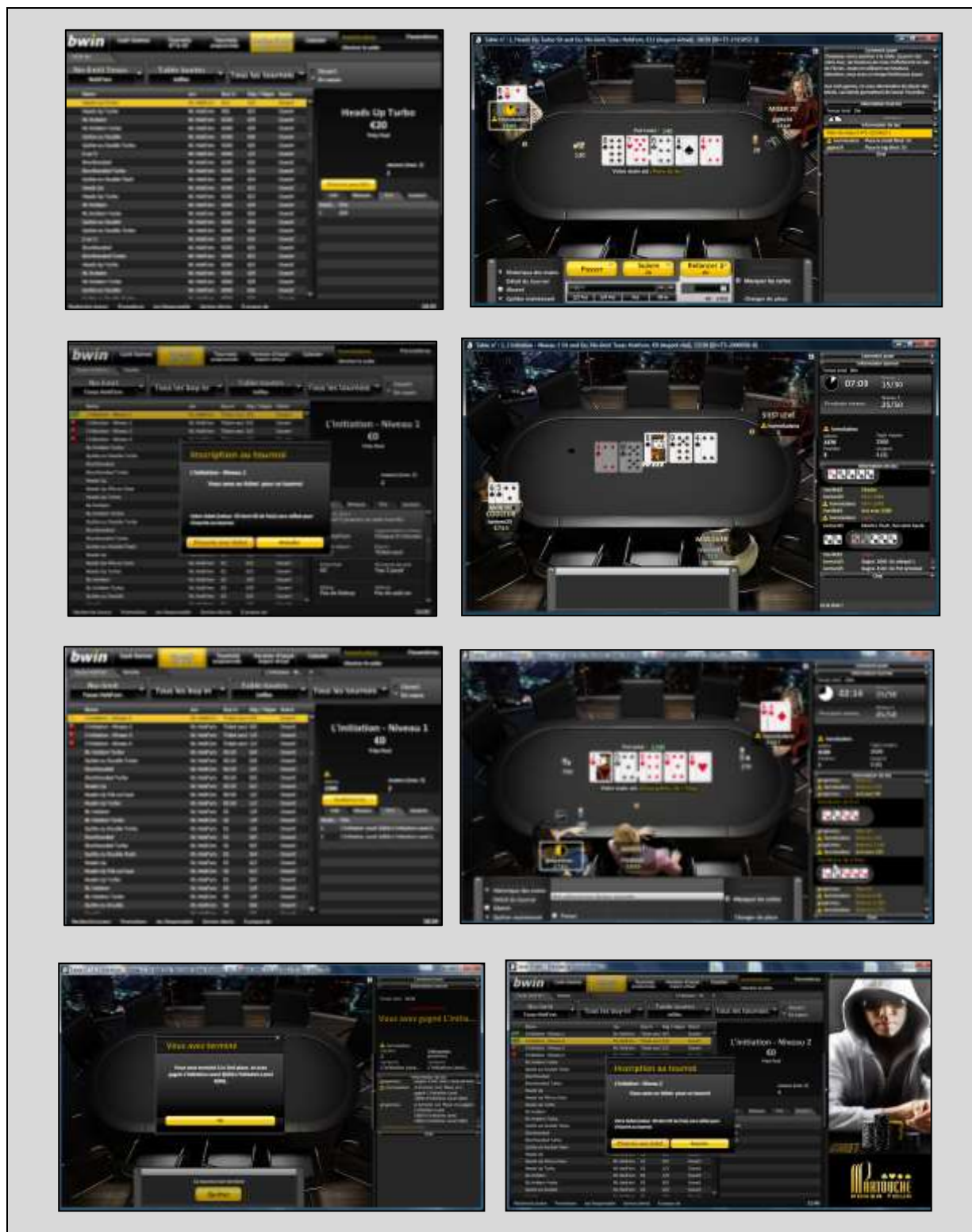


Figure n°11 : Captures d'écran extraites du dossier « Bwin – Freeroll »

Pour me familiariser avec cette nouvelle interface du jeu, je décidais de ne pas investir immédiatement l'argent que j'avais déposé sur mon compte mais de commencer par utiliser l'« argent virtuel » qui m'avait été attribué lors de mon inscription pour faire quelques parties gratuites – classées par le site dans la catégorie « version d'essai ». Comme je le raconte dans



mes notes, je pensais ainsi pouvoir « me faire la main », en découvrant les différentes options disponibles sur la page de jeu. Je choisisais dans un premier temps de m'inscrire sur une table de Sit & Go gratuit. En réalité, il s'agissait d'une forme particulière de Sit & Go, puisque nous étions seulement deux joueurs à nous affronter en face-à-face (« *heads up* »). Qui plus est, la partie se présentait en mode « turbo », c'est-à-dire avec un temps plus limité accordé aux joueurs entre chaque coup pour prendre une décision et une augmentation plus rapide des blinds. J'allais rapidement remporter cette partie, une telle configuration ne favorisait pas vraiment l'exploration – ni la prise de risque d'ailleurs – étant donné le temps réduit dont dispose chaque joueur pour prendre sa décision.

Dans un second temps, je décidais donc de chercher des tournois plus « intéressants » – avec plus d'« enjeux » –, sans pourtant miser l'argent que j'avais déposé sur mon compte. N'ayant pas trouvé de tournois multitables gratuits disponibles immédiatement, je décidais alors d'expérimenter les tournois d'« initiation » proposés par Bwin à ses nouveaux membres. En réalité, il s'agissait d'une série de petits tournois gratuits proches des parties de Sit & Go que proposent le site par ailleurs, à ceci près, que ces tournois fonctionnaient comme un « Freeroll », c'est-à-dire comme un tournoi de poker gratuit permettant, soit de gagner de l'argent réel, soit de se qualifier pour des tournois payants qui à leur tour permettent de remporter de l'argent réel. Bwin proposait donc une sorte de « parcours d'initiation » sous la forme d'un tournoi « Freeroll » en plusieurs étapes successives se déroulant de la manière suivante : un premier tournoi gratuit permettait de se qualifier pour un deuxième tournoi gratuit qui permettait de se qualifier pour un troisième tournoi gratuit qui permettait de se qualifier pour un quatrième qui permettait, enfin, de se qualifier pour un tournoi en « argent réel ». Inutile de dire que la route est longue avant d'y accéder. Il faut d'abord passer le premier niveau en se classant parmi les deux premiers joueurs du tournoi. Si c'est le cas, on obtient alors deux « tickets gratuits » pour le deuxième niveau. Deux tickets qu'il faut utiliser à bon escient pour pouvoir accéder au troisième niveau car, encore une fois, seuls les deux premiers joueurs du tournoi seront élus. Et ainsi de suite jusqu'au quatrième niveau où seuls les deux « vainqueurs » décrocheront deux « tickets payants » pour un tournoi en « argent réel ». C'est seulement en remportant ce tournoi que le dernier rescapé pourra gagner de l'argent, pas avant.

En attendant d'atteindre cet ultime tournoi, je devais donc franchir pas à pas les différents étapes de ce parcours d'initiation, à commencer par le « premier niveau » que je raconte dans l'extrait de journal ci-dessus. Pour ce premier tournoi, je décidais de me concentrer uniquement sur mon jeu – en comptant sur la capture vidéo pour me remémorer la partie *a posteriori*. Si je n'ai pas forcément démerité, cette première tentative fut un échec puisque je fus éliminé à la troisième place, alors que seules les deux premières places permettaient d'obtenir des « tickets » pour passer au niveau suivant. Pour autant, je ne m'avouais pas vaincu. Puisque l'accès au premier niveau du tournoi était illimité, je pouvais toujours « retenter ma chance ». C'est ce que je fis sans plus attendre. Dans la foulée, je m'inscrivais donc à un deuxième tournoi Freeroll – le même que le précédent – en procédant rigoureusement de la même façon. Le temps que mes adversaires me rejoignent à la table de jeu, je notais simplement que la structure des *blinds* était plus lente que lors de la toute première partie de Sit & Go en mode « turbo » que j'avais réalisé sur le site. Cela explique sans doute pourquoi certains joueurs n'hésiteront pas à s'absenter dès le début de la partie. Ainsi, après seulement cinq minutes de jeu, deux joueurs sur cinq étaient déjà absents pensant sans doute qu'ils pourraient ainsi bénéficier d'un concours de circonstance – par exemple les joueurs s'éliminant entre eux avant que leur tapis ne soit écoulé – pour gagner leur ticket pour

le second niveau. Quelques minutes plus tard, je me retrouvais d'ailleurs dans cette position étrange qui consiste à affronter deux joueurs qui ne sont pas présents derrière leur ordinateur. Ayant éliminé les deux autres joueurs présents à la table, il ne restait en effet plus personne pour me donner la réplique. Heureusement, l'un des deux joueurs absents finissait par sortir des limbes du jeu pour me rejoindre à la table. Je notais quelques coups intéressants, comme lorsqu'à la douzième minute de jeu je touche une paire d'as sur la « river » – la dernière carte ouverte – et que mon adversaire décide intelligemment de se coucher, sentant sans doute le coup venir. Progressivement, le troisième joueur encore en lice – mais toujours absent – se faisait « grappiller » ses jetons avec l'augmentation des blinds, ce qui visiblement ne le dérangeait pas plus que ça. Éliminé à la 33<sup>e</sup> minute de jeu sans avoir joué la moindre main, ce dernier nous offrait donc sur un plateau les deux places qualificatives pour le second niveau. Mon adversaire et moi étions récompensés de nos « efforts ». Il ne nous restait plus qu'à disputer un dernier « *heads up* » pour savoir qui sortirait vainqueur de ce tournoi.

Si j'allais finalement perdre mon duel avec ce coriace adversaire, je bénéficiais néanmoins de deux « tickets gratuits » pour passer à l'étape suivante. Dès le lendemain, je me lançais ainsi à la conquête de ce nouvel espace d'apprentissage du jeu. Comme prévu, la route fut encore longue et périlleuse avant de pouvoir atteindre le quatrième et dernier niveau de ce parcours d'initiation. Après plusieurs tentatives et des dizaines d'heures de jeu, j'allais enfin conquérir le « graal » en décrochant ce précieux « ticket » pour pouvoir jouer en argent « réel »... Quelle ne fut pas ma déception en découvrant, après tous les efforts consentis, que ce fameux ticket me permettait en réalité d'accéder à un tournoi dont l'enjeu monétaire s'élevait seulement à un euro ! D'autant que cet euro ne pouvait pas être encaissé immédiatement, encore fallait-il remporter le tournoi en question pour en bénéficier. Il n'en demeure pas moins que cet euro « réel » était hautement symbolique, pour ainsi dire, puisqu'il marquait pour moi le passage du jeu sans argent au jeu d'argent. Si je n'avais toujours pas misé le moindre euro sur internet – malgré les dix euros déposés sur mon compte – je pouvais désormais jouer au poker pour de l'argent.

Avec un peu de recul, on peut s'interroger sur la portée empirique de cette « revisite ciblée » (Burawoy, 2010 : 303) sur le site de Bwin. S'il faut bien reconnaître que l'expérience du jeu a largement pris le pas sur ma démarche d'observation – passant à nouveau de l'observation-participante à la « participation-observation », pour reprendre l'expression de William White –, cette nouvelle expérimentation sur un site de poker en ligne m'aurait simplement permis de conforter l'hypothèse que j'avais construite lors de mes visites précédentes. Au vue de cette dernière revisite, tout me pousse en effet à penser que la pratique du poker en ligne sans argent se présente bien comme un espace d'apprentissage du jeu qui doit progressivement permettre aux joueurs d'apprendre à jouer de l'argent. Pour reprendre les termes de Jean Lave et Etienne Wenger (1991), nous pourrions alors parler d'une « participation périphérique légitime » (Lave & Wenger, 1991) pour qualifier cet espace d'apprentissage du jeu sans argent dans la mesure où, comme nous le verrons plus tard, la pratique du jeu avec argent apparaîtrait à bien des égards comme la seule façon de participer « pleinement » au jeu. S'il n'est pas à proprement parler question de « carrière » – au sens d'une « carrière déviante » (Becker, 1985) ou d'une carrière professionnelle –, le joueur qui participe à ces parties gratuites sur internet s'inscrit bel-et-bien dans un « parcours d'initiation » dont les épreuves sont en quelque sorte calibrées selon une échelle monétaire. Les différentes modalités de cette pratique du jeu en ligne sans argent – Sit & Go, Tournoi Multitable, Freeroll – permettraient ainsi au joueur de poursuivre sa progression jusqu'au moment où il se sent capable de jouer au poker pour de l'argent.

Malgré des différences notables entre les deux sites de poker en ligne étudiés à ce jour, cette revisite ciblée sur le site de Bwin prenait en quelque sorte la forme d'une « revisite de confirmation » (Burawoy, 2010 : 345). En dépit des apparences, cette nouvelle expérimentation du jeu sans argent m'apportait en effet la confirmation que l'enjeu monétaire était au cœur du jeu puisqu'il s'impose, y compris dans les espaces d'apprentissage du jeu, comme un étalon pour mesurer la progression du joueur. Malgré son absence, il exerce une « force externe » sur la pratique du jeu et pèse de tout son poids sur le parcours initiatique du joueur. Cette nouvelle expérimentation m'apportait également d'autres confirmations. La confirmation que la légalisation du jeu implique des changements dans la pratique du jeu en ligne. La confirmation que la pratique du jeu en ligne implique des changements dans la pratique du jeu. La confirmation, enfin, que l'observation-participante du jeu est difficile à mener, mais pas impossible. Sur ce dernier point, je notais cependant que la méthodologie ethnographique appliquée à l'observation du poker en ligne avait peut-être certaines limites. Par exemple, si l'observation-participante du jeu en ligne permettait d'observer les espaces d'apprentissage du jeu, elle ne permettait pas d'observer le « niveau réel des joueurs », ni « la réalité de leurs apprentissages » – j'insiste sur les guillemets. Certes, l'ethnographe pourra toujours aborder la « réalité des apprentissages » du jeu à travers une « approche réflexive » de son propre parcours d'apprentissage – ce que j'ai tenté de faire jusqu'à présent –, mais il pourra difficilement appréhender les apprentissages des autres joueurs de poker en ligne sans avoir accès à leur expérience du jeu. C'est précisément ce qui me conduit, dans une ultime note réflexive, à évoquer à nouveau la possibilité d'une enquête par « entretiens » afin de « vérifier mes intuitions sur la trajectoire d'apprentissage des joueurs ».

### **2.3. Les limites d'une ethnographie virtuelle**

Lorsque j'ai décidé mi-juillet de mettre un terme à mon enquête par observation-participante sur les sites de poker en ligne, j'avais déjà réalisé plus d'une soixantaine d'« observations » sur deux sites : PokerStars.fr et Bwin.fr. J'avais également mené quelques expérimentations sur d'autres sites agréés par l'ARJEL – comme Winamax.fr ou PKR.fr –, toujours dans l'idée de revisiter progressivement mon « terrain de jeu ». Restituant dans mon journal chacune des observations réalisées jour après jour sur ces sites de poker en ligne, celui-ci comportait plus une centaine de pages agrémentées à chaque fois d'une série de commentaires descriptifs, d'observations thématiques et de notes réflexives. Par ailleurs, j'avais effectué environ cinq cent captures d'écrans et réalisé une trentaine de captures vidéo. Sans compter les centaines d'articles de presse, les nombreux textes de loi et toutes les autres informations que j'avais recueillies notamment sur les sites de poker ou les forums des joueurs en ligne tout au long de mon enquête. Bref, j'avais collecté suffisamment d'informations, j'avais produit suffisamment de « données », j'avais suffisamment de « matière » pour analyser mon objet d'étude, à savoir la pratique du poker en ligne. Certes, je n'avais pas eu l'occasion d'expérimenter certaines pratiques du jeu, comme les Sit & Go ou les tournois payants qui sont autant de variations monétaires des parties gratuites que j'avais observées durant mon enquête, ou encore des parties de *cash game* en ligne qui mériteraient toute notre attention dans la mesure où elles sont peut-être l'expression la plus pure de ce jeu d'argent. Je n'avais pas misé le moindre euro au gré de mes différentes « visites » sur les sites de poker en ligne – même si j'avais déjà eu l'occasion de jouer de l'argent en ligne en dehors de l'enquête. Sans doute est-ce d'ailleurs l'une des principales limites de mon enquête de terrain. Toujours est-il que cette revisite en continu sur les sites de poker en ligne m'avait conduit à mieux cerner

mon objet d'étude en définissant cette pratique du jeu sans argent et les espaces d'apprentissage qui ont lieu sur internet comme des terrains successifs de mon enquête. Une telle démarche exige, comme nous le rappelle Burawoy :

« de prendre le terrain comme un flux, afin que la revisite en continu enregistre les dynamiques processuelles du site lui-même. Mais, plus encore, la revisite en continu appelle à exercer sa vigilance aux perturbations du terrain survenant du dehors, qui en modifie la nature et l'engage dans de nouvelles directions. Néanmoins, rappelez-vous que le terrain-en-mouvement, le terrain-comme-flux ne peut s'appréhender qu'à travers des lentilles théoriques et au prisme des interactions entre l'enquêteur et ses enquêtés. » (Burawoy, 2010 : 339)

Si ce processus de revisite en continu m'a permis de faire l'expérience d'un monde externe – le monde du poker en ligne – dont je pouvais appréhender à la fois les forces externes et les processus internes, il m'a effectivement conduit à reconstruire une « théorie » pour tenter d'en rendre compte. Si je pouvais vérifier mon hypothèse de départ selon laquelle la pratique du jeu sans argent était un moyen pour les joueurs d'apprendre à jouer le jeu, je devais en effet reconsidérer la place de l'argent dans cet espace d'apprentissage du jeu. Constatant que l'apprentissage du poker sur internet était intimement lié à la place qu'occupe l'enjeu monétaire au cœur du jeu, je devais donc reconstruire une théorie capable d'en rendre compte. En ce sens, le concept de « participation périphérique légitime » (Lave & Wenger, 1991) m'apparaissait plus adapté que celui de « carrière » (Becker, 1985) pour analyser ce processus d'apprentissage qui va du « jeu gratuit au jeu d'argent ». Pour ainsi dire, il me fournissait de meilleures « lentilles théoriques » pour appréhender la trajectoire des joueurs lorsqu'ils s'engagent dans la pratique du poker en ligne. Or, pour analyser le parcours d'apprentissage des joueurs à l'intérieur du jeu, encore fallait-il pouvoir accéder à l'expérience des joueurs. Si j'ai d'abord pensé pouvoir rendre compte de la pratique du poker sur internet en me contentant de mener quelques expérimentations ciblées sur les sites de jeu en ligne, je prenais finalement conscience que, pour me confronter à la réalité de ce monde, il me fallait analyser la trajectoire de ses membres.

Finalement, cela soulève une question d'ordre méthodologique : peut-on observer les pratiques du poker en *live* de la même manière que les pratiques du poker en ligne ? Plus généralement, peut-on observer une pratique sociale « réelle » de la même manière qu'une pratique sociale « virtuelle » qui aurait lieu sur internet ? Si une telle question peut paraître triviale, elle ne se résume pas à un problème de techniques d'enquête – par exemple : est-ce la même chose d'observer un terrain en prenant des notes à partir de ses observations ou de réaliser des captures d'écrans pour nourrir ses observations ? – mais à un problème de méthode, celle de l'ethnographie. Existe-t-il une méthode d'enquête spécifique pour observer des pratiques sociales ayant lieu sur internet ? Existe-t-il une méthode spécifique pour observer des pratiques « virtuelles ». Existe-t-il une « ethnographie du virtuelle » ? Face à ces questions, nous serions tentés spontanément de suivre l'ethnographe Madeleine Pastinelli (2011) lorsqu'elle plaide « Pour en finir avec l'ethnographie du virtuel ! » en affirmant que, « à moins de confondre technique et méthode » (41), il n'y a pas de différence fondamentale entre la méthode ethnographique telle qu'elle s'applique en ligne et hors ligne.

Pourtant, il existe bien toute une littérature scientifique pour reconnaître cette méthode spécifique – nommée parfois « netnographie » (Kozinets, 2002) ou « ethnographie virtuelle » (Hine, 2000) – qui consiste à réaliser une enquête ethnographique sur les espaces de

communications électroniques du réseau internet<sup>102</sup>. De nombreux chercheurs se sont ainsi évertués à concevoir la spécificité d'une telle méthode, au premier rang desquels Christine Hine (2008 : 921) qui définit l'« ethnographie virtuelle » (*virtual ethnography*) comme « une démarche de recherche qui explore les interactions sociales prenant place dans des environnements virtuels » (traduction personnelle). C'est précisément cette définition qui conduisait par ailleurs Hine (2000) à reconnaître qu'il est « possible pour un ethnographe demeurant assis derrière une table de travail dans un bureau (son propre bureau, rien de plus) d'explorer l'espace social d'Internet. » (Hine, 2000 : 45, cité par Pastinelli, 2011 : 45) En ce sens, l'« ethnographie du virtuel » peut effectivement être qualifiée d'« ethnographie virtuelle » dès lors qu'elle laisserait de côté tout ce qui fait – au-delà des interactions sociales prenant place dans les environnements virtuels – la « réalité du virtuel »<sup>103</sup>, à commencer par ce qui se passe derrière la table de travail de l'ethnographe. Loin de moi l'idée de juger la qualité du travail de l'ethnographe qui se contenterait d'observer son terrain derrière son bureau – je l'ai moi-même fait pour étudier le jeu en ligne –, mais il me semble qu'une telle démarche ne saurait constituer une méthodologie d'enquête à part entière. Si on considère qu'il n'y a pas de « rupture *a priori* entre ce qui se joue en ligne et ce qui se joue dans d'autres contextes » (Pastinelli, 2011 : 48), alors il n'y a pas non plus de raison de vouloir définir une méthode spécifique pour étudier ce qui se joue en ligne. Du moins, ce n'est pas le sens de ma propre démarche sur le terrain.

Cela dit, il faut bien admettre que ce n'est pas tout à fait la même chose d'observer des individus qui se réunissent autour d'une table pour jouer au poker et des individus qui jouent à distance chacun derrière leur écran. Si l'observation du poker en ligne suppose des techniques d'enquêtes différentes, elle suppose également une façon différente d'observer le jeu, peut-être plus personnelle, disons plus réflexive. La frontière entre méthode et technique n'est peut-être pas aussi évidente qu'on pourrait le penser – ou l'enseigner. Par exemple, le fait d'observer et de mémoriser ce qui se passe sur le terrain ne renvoie pas à la même démarche que de réaliser une capture vidéo et d'en analyser le contenu *a posteriori* – même si l'une et l'autre de ces techniques d'enquête peuvent s'inscrire dans une démarche ethnographique. Grâce à l'enregistrement automatique du « flux » du terrain réalisé par la capture vidéo, on peut ainsi imaginer que l'ethnographe se sente plus libre de participer à la situation, sans nécessairement faire appel à sa mémoire. On peut également supposer qu'il se sente plus impliqué dans la situation dont il cherche à rendre compte. On peut alors penser que l'ethnographe aura un travail de réflexivité plus important à réaliser du fait de son implication personnelle sur le terrain. Reste à savoir s'il saura « démêler » les observations qui relèvent son engagement dans la situation de celles qui participent de la réalité du monde extérieur

---

<sup>102</sup> Dans son article, Pastinelli explique bien comment cette littérature scientifique qui s'est développée à la fin des années 1990 coïncide avec la « démocratisation de l'accès à Internet » (Pastinelli, 2011 : 35). Dans ce contexte, de nombreux chercheurs – généralement spécialisés en sciences de la communication – auraient ainsi cru nécessaire de concevoir une méthode spécifique pour appréhender ce nouvel espace de communication électronique qui justifiait en quelque sorte leur approche disciplinaire du phénomène : « On peut se demander dans quelle mesure les préoccupations pour les innovations méthodologiques rendues nécessaires par l'étude des contextes électroniques ne sont pas le propre du cadre disciplinaire dans lequel se sont développées, dans un premier temps, les recherches sur les usages d'Internet. » (Pastinelli, 2011 : 42).

<sup>103</sup> En utilisant volontairement cette expression provocatrice – aussi prosaïque soit-elle –, je suppose donc qu'il n'y a pas d'opposition entre le réel et le virtuel. Selon Pierre Lévy (1998 : 14), qui se réfère ainsi à Gilles Deleuze, il faudrait accepter l'idée selon laquelle, « en toute rigueur philosophique, le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel ». Là où le sens commun voit dans le virtuel une absence de réel, Lévy (1998 : 133) pense la « virtualisation » comme « une transformation parmi d'autres » de la réalité.

dont il cherche à rendre compte. À ce titre, Michaël Burawoy (2010 : 348) met en garde les ethnographes contre ce « regard centripète » qui peut parfois les conduire au « nombrilisme » : « Papillonnant de site en site, ils substituent insensiblement des anecdotes et des vignettes à un travail de terrain exigeant, croyant reproduire le syncrétisme et l'hybridation culturelle des personnes étudiées. » (Burawoy, 2010 : 347) Si Burawoy ne s'adresse pas ici aux tenants de l'ethnographie virtuelle – mais à une certaine anthropologie postcoloniale dont il récuse la posture « autocentrée » –, convenons que la critique pourrait leur être adressée, comme à tous ceux qui prennent le « risque » de sortir de leurs terrains d'enquête. Pour lutter contre cette tendance narcissique qui guette finalement toute approche « auto-ethnographique », Burawoy (2010 : 313) rappelle aux ethnographes que, s'ils font partie du monde qu'il cherche à observer, ils en sont « *seulement une partie* » – on retrouve ici la critique de Bourdieu (2001) évoquée dans le chapitre précédent.

N'oublions pas que la démarche ethnographique est par définition tournée vers « autrui », c'est-à-dire vers les individus ou le groupe d'individus que l'observateur est censé observer. Comme le rappelle Pastinelli (2011 : 45) en citant Marcel Mauss, l'ethnographie doit alors pouvoir répondre aux trois questions suivantes : « qui sont ces gens, que font-ils et qu'en pensent-ils ? » (Pastinelli, 2011 : 45) Ce sont bien ces questions qui m'ont guidé tout au long de mon enquête auprès des joueurs amateurs de poker. En outre, il s'agissait pour moi de savoir comment ils apprennent à faire ce qu'ils font et ce qu'ils apprennent en le faisant. Or, nous avons fini par reconnaître que l'observation-participante du jeu en ligne ne permettait pas d'envisager la « réalité des apprentissages des joueurs », sans passer par l'expérience de l'observateur-joueur. Peut-être est-ce effectivement une limite de l'observation du jeu en ligne que de « virtualiser » les apprentissages des joueurs en présence. À moins que ce soit les apprentissages des joueurs eux-mêmes qui deviennent « virtuels », au même titre que leurs pratiques. Tout cela dépend du sens que l'on donne au mot « virtuel ». S'agit-il d'une absence de réel ou d'« un des principaux vecteurs de la création de réalité » (Lévy, 1998 : 17) ? Je pencherais plutôt pour la seconde acceptation du terme. Toujours est-il qu'il me semblait désormais nécessaire d'appréhender les apprentissages des joueurs à travers leurs propres expériences du jeu. C'est précisément ce que propose Vincent Berry (2012 : 49) en invitant l'observateur-joueur à « sortir du jeu » pour rencontrer les joueurs « *in real life* » (IRL) – i. e. dans « la vraie vie ». Non pas que le jeu ne fasse pas partie de la réalité qu'il désigne ainsi – en reprenant les catégories indigènes des joueurs de son enquête –, mais « pour souligner au contraire la porosité des frontières du réel et du virtuel, la perméabilité des relations entre le monde social et le monde ludique des joueurs. » (Berry, 2012 : 54).

En ce sens, l'ethnographie du « virtuel » prolonge l'observation du « réel » davantage qu'elle s'en écarte : « on peut faire l'hypothèse que le travail d'enquête prenant pour objet ce qui se joue dans un contexte électronique, pourra alors se situer dans le prolongement d'une démarche de terrain ayant d'abord pour objet l'univers, l'expérience, l'histoire et les pratiques de gens dont la vie se joue largement hors ligne et que, dans ce cadre, la démarche d'enquête ne sera ni plus ni moins problématique que sur un autre terrain. » (Pastinelli, 2011 : 48). Finalement, derrière la question méthodologique, c'est la question de l'objet d'étude qui se pose. À cet égard, nous rejoignons à nouveau Madeleine Pastinelli (2011 : 48) lorsqu'elle affirme que « La question est plutôt de savoir en quoi consiste l'objet de la description », c'est-à-dire de saisir « ce qu'éclaire et permet de comprendre la démarche ethnographique, qu'elle soit ou non menée en ligne, et qu'elle implique ou non que le chercheur rencontre les participants en face-à-face. » (Pastinelli, 2011 : 44)

En l'occurrence, je découvrais que l'objet de mon étude n'était pas la pratique du jeu en ligne en tant que telle, mais précisément : l'univers, l'expérience, l'histoire et les pratiques de joueurs dont la vie se joue largement hors ligne. Or, l'observation-participante du poker en ligne implique une focalisation de l'observateur-joueur sur sa propre pratique du jeu qui l'empêche parfois de se mettre à la place de ses enquêtés-adversaires. Dans notre cas, l'« ethnographie virtuelle » aurait finalement fait basculer l'« auto-ethnographie » (*auto-ethnography*) dans l'« observation de soi » (*self-ethnography*) – au sens qu'Hayano donne à ces termes (cf. chapitre 3) –, ce qui n'était pas la vocation première de notre enquête. Cette approche réflexive de mon terrain de jeu – qui confine parfois à l'introspection – s'étant révélée difficile à tenir, j'ai finalement entrepris de rencontrer « réellement » des joueurs ayant une pratique régulière du poker sur internet.

### 3. Revisiter mon terrain de jeu lors d'un tournoi *live*

Toute la difficulté consistait alors à trouver un moyen de rencontrer « IRL » les internautes que j'affrontais sur les sites de poker en ligne. Comme nous l'avons vu, ces sites sont des espaces de jeu qui ne se prêtent pas particulièrement à la discussion – si ce n'est lorsqu'il s'agit d'échanger quelques « politesses » avec ses adversaires. Il serait d'ailleurs assez mal vu de tenter de recueillir des informations personnelles sur les joueurs en pleine partie, d'autant que la « collusion » entre joueurs est formellement interdite et qu'un échange trop personnel pourrait être perçu comme tel. Pourtant, si la difficulté de « recruter » des joueurs de poker en ligne pour des entretiens réside sans doute dans la structure même du jeu, « il n'est possible de rencontrer ces sujets qu'en passant par le biais d'Internet », reconnaît Servane Barrault (2012 : 141) qui a elle-même réalisé son enquête auprès des joueurs de poker en ligne. En effet, il semble difficile, pour ne pas dire impossible, de rencontrer des joueurs ayant une pratique régulière du poker sur internet sans passer par internet<sup>104</sup>. Reste alors la possibilité de recruter des enquêtés par le biais des sites communautaires et des forums de joueurs. Contrairement aux espaces du jeu en ligne, ces espaces d'informations, de discussions et d'échanges autour du jeu en ligne offrent de multiples opportunités pour s'informer, discuter, échanger et éventuellement rencontrer des joueurs en dehors du jeu. C'est précisément la solution trouvée par Barrault (2012) qui a pris contact avec les administrateurs d'un site communautaire pour mener son enquête auprès des membres. Pour peu que ces derniers soient « sensibles » au sujet traité – en l'occurrence : « la question de l'addiction au Jeu » (Barrault, 2012 : 142) –, l'enquête pourra se dérouler sous les meilleurs auspices et associer les joueurs à la diffusion des résultats. Dans d'autres cas, la situation d'enquête sera plus conflictuelle, comme lorsque Magalie Dufour, Séverine Petit et Natacha Brunelle (2012) ont voulu recruter des sujets pour une enquête par entretiens en postant une annonce sur un forum de joueurs québécois<sup>105</sup>. Toujours est-il que ce mode de recrutement permet de rencontrer *via* internet des joueurs ayant une pratique régulière du poker en ligne.

Le problème, c'est que les joueurs-internautes qui fréquentent ces sites ou ces forums communautaires constituent une population spécifique à l'intérieur des mondes du poker. Comme le montre bien l'enquête réalisée par Madeleine Pastinelli, Simon Côté-Bouchard et Élisabeth Papineau (2011), les joueurs de ces sites communautaires sont particulièrement engagés dans la pratique du jeu et ont parfois des velléités qui dépassent le simple fait de jouer pour le plaisir du jeu. Une grande partie d'entre eux aspirent par exemple à gagner de l'argent, certains projetant même de gagner leur vie en jouant sur internet, ce qui n'est pas le cas de tous les joueurs de poker en ligne. Aux côtés de ces « joueurs aspirants

---

<sup>104</sup> Dans un premier temps, j'ai moi-même essayé de contourner cette difficulté en cherchant à utiliser mon réseau d'interconnaissance pour rencontrer des joueurs ayant une pratique régulière du poker en ligne. Le problème c'est que les joueurs de mon entourage étaient pour la plupart des joueurs de poker en *live* qui avaient découvert le poker en ligne sur le tard. Si deux entretiens exploratoires ont ainsi été réalisés sur le principe d'un recrutement de proche en proche – le premier avec un joueur déjà interrogé lors de mon enquête exploratoire, le second avec un joueur de mon réseau d'interconnaissance –, cet effet de recrutement introduisait *a fortiori* un « biais » dans ma façon d'aborder la trajectoire des joueurs sur internet. Je devais donc élargir le cercle de mes enquêtés pour rencontrer d'autres joueurs ayant une pratique régulièrement du poker en ligne sans être nécessairement des adeptes du poker en *live*. Forcer de reconnaître que cela n'était possible qu'« en passant par le biais d'Internet », pour reprendre la formule de Barrault (2012).

<sup>105</sup> Voici l'une des réponses auxquelles les chercheuses ont eu droit : « Alors pourquoi est-ce que moi ou quiconque ici se porterait volontaire à cette étude quand le but n'est pas de valoriser le poker québécois en général, mais bien de l'associer et faire des corrélations avec le *gambling* en général. (sic) (décembre 2007) » (Dufour et al., 2012 : 19)



professionnels » (Pastinelli & al., 2011), il y aurait en effet toute une population de joueurs sur internet qui, pour être passionnés par le jeu, n'ont pas forcément la volonté de gagner de l'argent ou de faire une carrière professionnelle. On peut d'ailleurs imaginer que la plupart des joueurs n'aient pas d'aspirations ni de perspectives particulières, si ce n'est peut-être la recherche du plaisir et la volonté de progresser dans la pratique du jeu. C'est du moins l'une des hypothèses que je tirais de mon expérience du poker sur internet : si l'argent est au cœur de la pratique du jeu en ligne et sert d'échelle pour mesurer la progression des joueurs, il n'est pas nécessaire de jouer de l'argent pour apprendre à jouer au poker en ligne.

### 3.1. La FFDJ : une fédération des joueurs amateurs de poker

Cherchant à rencontrer des joueurs ayant une pratique régulière du poker en ligne sans être forcément des « aspirants professionnels », j'ai alors commencé à prospecter sur internet pour découvrir des sites valorisant une approche « amateur » du jeu. Parmi les nombreux sites communautaires ayant vu le jour ces dernières années sur internet, j'ai alors découvert l'existence de la Fédération Française des Joueurs de Poker (FFJP), une association fondée en 2005 dans le but de promouvoir le poker amateur et de mettre en avant les « valeurs de compétition et de convivialité » (cf. figure n°12) du jeu. Si cette association à but non lucratif ne revendiquait pas le statut officiel de « fédération » – comme une fédération sportive agréée par le Ministère de la jeunesse et des sports –, elle cherchait cependant à fédérer les joueurs de poker français autour de valeurs communes.

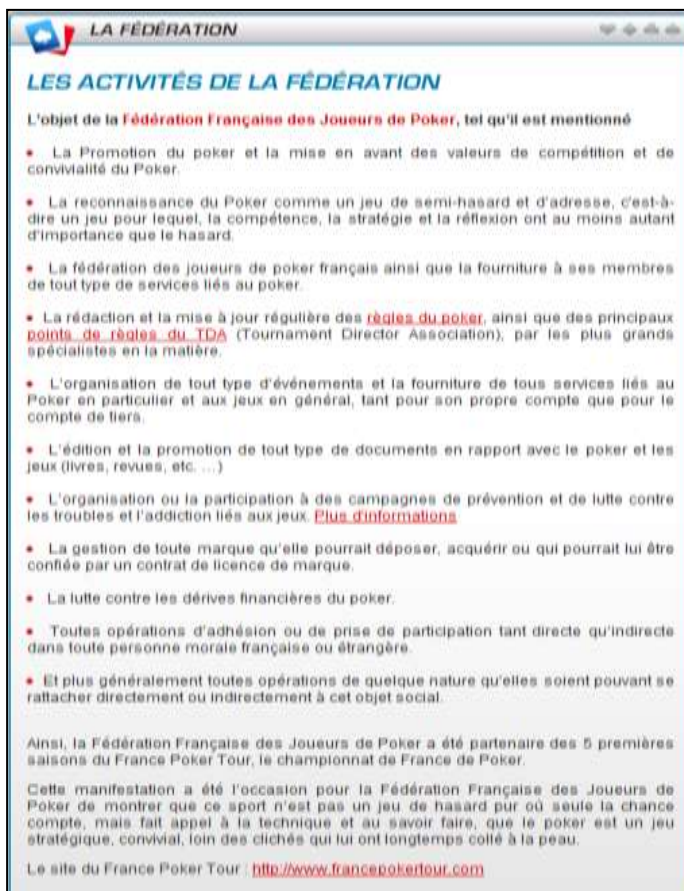


Figure n°12 : Les objectifs de la FFDJ

Pour ce faire, la FFJP participait directement ou indirectement à l'organisation de différents évènements ou manifestations assurant la promotion de ses valeurs. Parmi ces manifestations, elle valorisait plus particulièrement son partenariat avec le France Poker Tour (FPT), un tournoi de poker à grande échelle qui réunissait plusieurs milliers de joueurs amateurs à travers la France. Revenant sur les précédentes éditions du tournoi, la Fédération justifiait l'intérêt de ce partenariat de la manière suivante : « Cette manifestation a été l'occasion pour la Fédération Française des Joueurs de Poker de montrer que ce sport n'est pas un jeu de hasard pur où seule la chance compte, mais fait appel à la technique et au savoir-faire, que le poker est un jeu stratégique, convivial, loin des clichés qui lui ont longtemps collé à la peau ». À travers l'organisation du FPT, la FFJP cherchait donc à mettre en avant les valeurs « sportives » du poker pour lutter contre l'image négative de ce jeu de hasard. En ce sens, l'usage de la métaphore sportive servait à promouvoir la dimension technique et stratégique du jeu. C'est aussi au sens sportif du terme que la FFJP allait présenter le FPT comme un « championnat de France » de poker.

### 3.2. Le FPT : un tournoi gratuit et accessible à tous

Créé en 2005 par Antoine Dorin le président de la FFJP, le FPT fut en effet conçu comme un évènement majeur pour les amateurs du jeu dans la mesure où cette compétition nationale était censée désigner le « champion de France du poker » – comme le WSOP à Las Vegas est censé sacrer le « champion du monde ». Sur le principe, il s'agissait d'un tournoi gratuit et accessible à tous, même si le FPT accueillait également des joueurs professionnels prêts à payer leur droit d'entrée (« *buy in* ») pour participer à la finale du tournoi. Il faut dire que cette compétition n'était pas seulement la plus grande jamais organisée en France, elle était aussi la mieux dotée en terme de prix (« *prizepool* »).



Figure n°13 : Communiqué de lancement de la 6<sup>e</sup> édition du FPT

Comme l'annonçait le communiqué ci-dessus sur le site internet du tournoi, la sixième édition du FPT serait en effet dotée d'un prix d'un million d'euros récompensant les meilleurs joueurs de la compétition. C'est d'ailleurs ce qui explique que des joueurs « pro » y participent, dont les joueurs de la « Team Winamax », un site de poker en ligne qui a récemment obtenu un agrément de l'ARJEL pour s'implanter légalement sur le territoire national. Organisé en partenariat avec le site en question, le FPT se déroulerait selon plusieurs

phases éliminatoires. C'est d'abord sur internet qu'auront lieu les qualifications gratuites pour le tournoi. D'ici « quelques jours », les joueurs inscrits sur le site de Winamax auront ainsi accès à des « *Freerolls online* » – i. e. des tournois gratuits sur internet – leur permettant d'obtenir des « tickets » synonymes de qualification pour la seconde phase de la compétition. Une fois qualifiés, ces joueurs de poker en ligne se retrouvent ensuite en *live* pour un « tour de France du poker » (cf. figure n°14), dont la première étape aura lieu le 15 janvier 2011 à Paris.



Figure n°14 : Les onze villes-étapes du tournoi

Après le tournoi de Paris qui réunira près de mille cinq cents joueurs gratuitement qualifiés sur internet – et quelques joueurs professionnels de la Team Winamax –, le tournoi fera successivement étape à Lille, Dijon, Limoges, Strasbourg, Lyon, Le Havre, Bordeaux, Troyes, Saint-Etienne, Rennes, Toulouse, Tours et Marseille. Certaines « villes-étapes » accueilleront cinq cents joueurs durant deux jours de compétition, d'autres villes plus petites en accueilleront « seulement » deux cents durant une journée entière de tournoi. En fonction du nombre de joueurs présents et du nombre de places disponibles, chaque « étape live » du tournoi permettra aux joueurs qualifiés en ligne d'obtenir un nombre limité de « tickets » donnant gratuitement accès à la « grande finale du FPT » qui aura lieu à l'Aviation Club de France (ACF), un célèbre cercle de jeux parisien. Troisième et dernière étape de la compétition, cette grande finale accueillera enfin l'ensemble des joueurs qualifiés lors des étapes live du tournoi ainsi qu'un certain nombre de joueurs disposés à payer un droit d'entrer de 1000€ pour s'inscrire directement à la finale (cf. figure n°15).

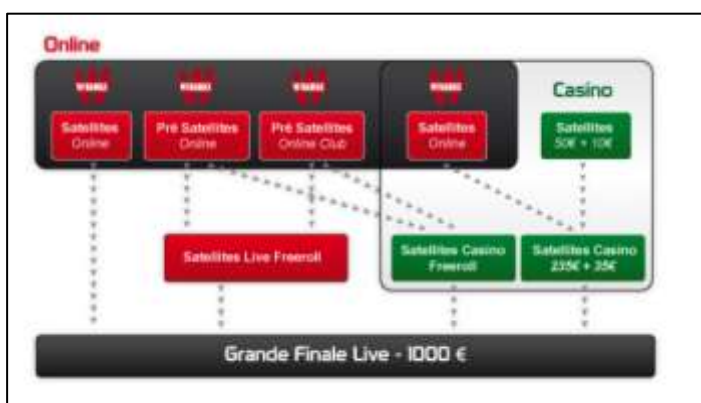


Figure n°15 : Les différentes phases éliminatoires du tournoi

Derrière ce montage complexe – auquel s’ajoutent en réalité des qualifications payantes en ligne et des qualifications gratuites et payantes en casino –, on retrouve cette structure pyramidale qui est propre au tournoi de poker depuis la création des WSOP à Las Vegas. On pourrait d’ailleurs parler avec David Hayano (1982 : 86) d’une « pyramide financière » tant la structure de la compétition se fonde sur une hiérarchie économique : plus la compétition avance, plus les enjeux monétaires sont importants et plus il faut payer cher pour entrer dans la partie. Pourtant, malgré cette hiérarchie plus ou moins implicite, le site du tournoi continuera de mettre en avant la structure « égalitaire » de cette compétition dont les qualifications « gratuites et ouvertes à tous » demeurent le principe de base du FPT<sup>106</sup>. Or cela soulève un paradoxe : comment peut-on à la fois revendiquer les valeurs de convivialité et de compétition du jeu tout en reconnaissant implicitement une hiérarchie pyramidale fondée sur l’argent ? Ce paradoxe n’est pas seulement lié aux contradictions de l’organisation du FPT – pour simplifier : la FFJP d’un côté, Winamax de l’autre –, il est au cœur de la pratique des joueurs amateurs qui y participent (cf. chapitre 4). Voilà qui justifiait mon intérêt pour l’organisation du prochain FPT.

### 3.3. Prise de contact avec les organisateurs du tournoi

Organisé en partenariat avec une Fédération de joueurs et un site de poker en ligne, l’évènement du FPT se situait à la rencontre des différentes facettes de mon objet d’étude. Réunissant en *live* plusieurs milliers de joueurs gratuitement qualifiés sur internet, cette compétition m’apparaissait en conséquence comme une formidable occasion de rencontrer des joueurs de poker en ligne. Face aux impasses de mes précédentes explorations sur le terrain, j’ai donc tenté de prendre contact avec les organisateurs du France Poker Tour (FPT) en envoyant un message directement sur le site internet du tournoi (cf. figure n°16).

Madame, Monsieur,

En tant que membre du laboratoire de recherche EXPERICE (Université Paris 13 Nord - Paris 8), je réalise actuellement une thèse de doctorat sur les mondes sociaux du jeu d'argent.

Dans le cadre d'une enquête qualitative réalisée auprès des joueurs amateurs de poker, je souhaiterais assister, en tant qu'observateur, à la sixième édition du France Poker Tour. Ce championnat serait pour moi l'occasion d'observer et de rencontrer de nouveaux joueurs ainsi que de suivre les différentes étapes de l'évènement pour lui donner un éclairage scientifique.

Je précise donc que ce protocole d'enquête est destiné à être le plus discret possible et qu'évidemment, en aucun cas, je ne dérangerai ni les joueurs ni le bon déroulement du tournoi. Par ailleurs, aucune information confidentielle ne sera divulguée et toute référence aux joueurs sera anonymisée.

A ce titre, j'aimerais savoir dans quelle mesure il est possible d'assister aux différents satellites live du France Poker Tour.

Je peux évidemment vous fournir tous les éléments nécessaires pour préciser le cadre universitaire de ce projet de recherche, ainsi que les documents attestant de mon statut de chercheur.

Je vous remercie de votre attention et vous prie d'agréer l'expression de mes salutations distinguées.

Aymeric Brody  
Université Paris 13 Nord  
Laboratoire EXPERICE

Figure n°16 : Message envoyé le 13 novembre 2010 dans la rubrique contact du site du FPT

<sup>106</sup> À cet égard, on pourrait comparer le FPT avec une compétition sportive comme la coupe de France de football qui, dans un premier temps, accueille l’ensemble des clubs amateurs affiliés à la Fédération Française de Football avant de faire entrer, dans une seconde phase de la compétition, les clubs professionnels de l’élite.

La réponse des organisateurs du tournoi ne se fit pas attendre puisque un message m'a été envoyé par mail quatre jours plus tard par l'intermédiaire du « responsable communication et partenariat » du tournoi. Visiblement intéressé par ma démarche, ce dernier voulait néanmoins en savoir davantage sur mon projet de recherche. Dans ce message, il me demandait notamment de lui expliquer pourquoi je m'intéressais à un évènement *live*, « en sachant que [mon] sujet de thèse porte sur le côté virtuel du jeu » (message reçu le 17/11/2010). Une question judicieuse qui montre que mon interlocuteur avait consulté le site internet de mon laboratoire de recherche. Je lui répondais à mon tour que je ne m'intéressais pas simplement à la pratique du poker en ligne mais aussi à la pratique du poker en *live*, même si le principal intérêt pour moi d'assister à cet évènement *live* consistait effectivement à rencontrer des joueurs de poker en ligne. Il m'interrogeait par ailleurs sur la façon dont je pensais réaliser mon enquête : « Prévoyez-vous d'interroger directement des joueurs durant les tournois ? » (message reçu le 17/11/2010) Ressentant une inquiétude à ce sujet, j'insistais sur la souplesse de mon « protocole d'enquête », précisant que je m'adapterais aux « contraintes » de l'organisation du tournoi : « Je peux donc interviewer les joueurs sur place et/ou en dehors des salles réservées à l'évènement mais, quoi qu'il en soit, je ne les interrogerai jamais pendant leur partie, et encore moins à la table. » (message envoyé le 18/11/2010) J'en profitais ainsi pour lui garantir une certaine discrétion dans ma façon d'aborder les joueurs : « Mes observations ne gêneront ni les joueurs, ni les organisateurs, ni le bon déroulement du tournoi. » (message envoyé le 18/11/2010) Pour lui assurer de la sincérité de ma démarche, j'allais ajouter un dernier argument qui, semble-t-il, aura particulièrement séduit mon interlocuteur : « Ayant moi-même joué au poker, je sais combien la concentration est un élément décisif pour les joueurs ». En révélant ainsi mon « passé de joueur », je garantissais aux organisateurs du FPT une certaine bienveillance – que j'assume d'ailleurs pleinement – à l'égard des joueurs qui participent au tournoi. Non seulement il n'était pas question de les déranger durant la partie mais, en me mettant ainsi de leur côté, je sous-entendais que j'étais disposé à les comprendre – c'est-à-dire à « (en) prendre le parti ».

**Objet : Planning FPT**

Aymeric,

Suite à nos différents échanges, je vous confirme que vous pourrez assister aux étapes live du France Poker Tour Saison 6 afin de mener votre étude de thèse.

Voici le planning prévisionnel du France Poker Tour :

5/6	Février :	Etape PARIS
12/13	Février :	Etape de LILLE
12	Février :	Etape de DIJON
19	Février :	Etape de LIMOGES
26/27	Février :	Etape de STRASBOURG
05	Mars :	Etape du HAVRE
05/06	Mars :	Etape de LYON
12	Mars :	Etape de TROYES
12/13	Mars :	Etape de BORDEAUX
19	Mars :	Etape de ST ETIENNE
19/20	Mars :	Etape de RENNES
26/27	Mars :	Etape de TOULOUSE
09/10	Avril :	Etape de TOURS
23/24	Avril :	Etape de MARSEILLE

Vous trouverez confirmation de ce planning sur le site [www.francepokertour.com](http://www.francepokertour.com).

Bien cordialement,

Y.

Figure n°17 : Message reçu par mail le 13 décembre 2010

Ce dernier argument semble avoir été reçu favorablement puisqu'un mois seulement après avoir contacté les organisateurs du FPT sur le site internet du tournoi, le responsable de la communication de l'évènement me confirmait par mail que je pouvais « assister aux étapes *live* du France Poker Tour Saison 6 » (cf. figure n°17). En me présentant le planning prévisionnel du FPT, il m'invitait plus précisément à suivre l'équipe d'organisation du tournoi lors des « satellites *live* freeroll », ces tournois gratuits que réunissaient en *live* la plupart des joueurs qualifiés en ligne. Accédant à ma requête, il me donnait donc l'opportunité de rencontrer « IRL » des milliers de joueurs amateurs de poker à travers la France. J'allais bien évidemment accepter l'invitation !

### **3.4. Revisite en continu : Paris, Lille, Limoges, Strasbourg, Le Havre...**

Entre février et avril 2011, j'ai ainsi pu assister à onze étapes *live* du FPT, à commencer par Paris le week-end du 5 et 6 février. Comme annoncé dans le communiqué de lancement du tournoi, cette première étape réunissait près de mille cinq cents joueurs dont un certain nombre de joueurs professionnels invités pour promouvoir l'évènement. Organisé au Carrousel du Louvre, cet immense rendez-vous fut pour moi l'occasion de rencontrer l'équipe d'organisation et de me familiariser avec l'ambiance de la compétition. Si mes observations m'auront notamment permis de me repérer un peu face à la foule des joueurs amateurs et professionnels réunis au Carrousel, il faut bien avouer que cela ne se fit pas sans difficulté. Malgré l'accueil chaleureux que m'avait réservé les membres de l'équipe – en particulier le responsable de la communication du tournoi –, il m'aura en effet fallu du temps pour me rapprocher des joueurs. Il faut dire que je me retrouvais face à un véritable « phénomène de masse » – le terme me semble ici approprié – qui me dépassait largement. Mon caractère introverti était sans doute un obstacle pour aller à la rencontre des joueurs, reste que ces derniers étaient difficilement accessibles dans le contexte du tournoi. Une barrière séparait les joueurs et les spectateurs tout au long de la compétition. Or, dans un premier temps, j'étais du mauvais côté de la barrière.

Comme convenu avec le responsable de la communication du FPT – présent lors des différentes étapes de la compétition –, je me suis ensuite rendu à Lille le week-end suivant pour assister à la seconde étape *live* du tournoi. C'est sans doute à ce moment-là que j'ai véritablement compris le sens de ma démarche sur le terrain. En m'intégrant de plus en plus à l'équipe des organisateurs du tournoi, j'ai ainsi pu recueillir des informations essentielles concernant l'organisation de la compétition, l'environnement du jeu, le fonctionnement du tournoi. Mon intégration progressive m'a également permis de me rapprocher des tables de jeu pour pouvoir observer le comportement des joueurs durant la partie. Surtout, c'est à Lille que j'allais réaliser mes premiers entretiens *in situ* en allant à la rencontre des joueurs suite à leur élimination du tournoi. Suivant un guide d'entretien relativement proche de celui utilisé lors de ma première enquête auprès des joueurs de mon entourage – à ceci près qu'il était plus largement centré sur l'expérience même du tournoi –, je pouvais m'appuyer sur les récits de pratique des joueurs pour suivre leur trajectoire d'apprentissage à l'intérieur du jeu et comprendre leur représentation du jeu. Cette démarche compréhensive allait progressivement porter ses fruits puisqu'en l'espace de deux jours, j'allais pouvoir interroger cinq joueurs dont trois joueurs amateurs, un joueur professionnel et un organisateur du tournoi, fin connaisseur des différents mondes du jeu (cf. infra).



Après Paris et Lille, j'ai ensuite accompagné l'équipe du FPT dans une série de déplacements plus ou moins lointains à travers la France : Limoges le 19 février, Strasbourg le 26 et 27 février, au Havre le 5 mars, Bordeaux les 12 et 13 mars, Saint-Étienne le 19 mars, Toulouse les 26 et 27 mars, Tours les 9 et 10 avril, pour finalement conclure ce périple à Marseille les 23 et 24 avril 2011. Chaque étape du tournoi était pour moi l'occasion de revisiter mon terrain d'enquête, mais aussi de reconfigurer ma démarche. Si je continuais à observer le déroulement du jeu, je profitais de mon implication auprès des membres de l'équipe du FPT pour tenter de mieux appréhender l'organisation et la structure du tournoi. D'un côté, j'observais l'attitude des joueurs, de l'autre, l'attitude des organisateurs en supposant que la conduite des uns avait un impact sur celle des autres, et vice-et-versa. Ne perdant pas de vue mes questions de recherche – en particulier la question de l'apprentissage –, je consacrais également une grande partie de mon temps à la réalisation de mon enquête par entretiens, en cherchant au maximum à réinscrire chaque interview dans le contexte de mon enquête ethnographique. Au final, j'ai ainsi pu réaliser cinquante-deux « entretiens ethnographiques » (Beaud, 1996) lors des différentes visites sur le terrain de mon enquête<sup>107</sup>. Avec les observations de mon journal, ces interviewees représentent à coup sûr l'essentiel des données produites sur le terrain. Cela étant, j'ai également profité des quatre dernières étapes du tournoi – à Saint-Étienne, Toulouse, Tours, Marseille – pour recueillir près de mille questionnaires auprès des joueurs du tournoi. Je reviendrai par la suite sur la méthodologie et les résultats de ce dispositif d'enquête (cf. chapitre 8). Mais disons simplement que mon objectif était – comme pour les entretiens – d'intégrer ces « questionnaires ethnographiques » (Soutrenon, 2005) à mon travail de terrain. Pour compléter le tableau des données produites ou recueillies lors de mon enquête, il faudrait enfin évoquer tous les documents collectionnés sur et en dehors du terrain qui témoignent de l'actualité du FPT (invitations, règlements, photographies, vidéos, coupures de presse, sites internet, *coverages*, blogs, etc.), sans compter les nombreuses photographies et les quelques films que j'ai moi-même réalisés durant le tournoi – avec l'accord des organisateurs.



Tournoi de Paris, photographie prise le 5 février 2011 par Harper et diffusée sur le site de Winamax.

---

<sup>107</sup> La durée moyenne des entretiens était d'environ une heure, même si cela dépendait de la disponibilité de mon interlocuteur.



Tournoi de Lille, photographie prise le 12 février 2011 par Imsy et diffusé sur le site de Winamax



Tournoi de Limoges, photographie prise le 19 février 2011 par moi.



Tournoi de Strasbourg, photographie prise le 26 février 2011 par moi.



Tournoi du Havre, photographie prise le 5 mars 2011 par moi.





Tournoi de Bordeaux, photographie prise le 11 mars 2011 par moi.



Tournoi de Saint-Étienne, photographie prise le 19 mars 2011 par moi.



Tournoi de Toulouse, photographie prise le 26 mars 2011 par moi.



Tournoi de Tours, photographie prise le 9 avril 2011 par moi.



Tournoi de Marseille, photographie prise le 23 avril 2011 par moi.

Figure n°18 : Quelques photos prises lors des différentes étapes *live* du tournoi

Sur les 120 000 internautes ayant participé aux qualifications en ligne sur le site Winamax.fr, environ 8000 joueurs ont accédé aux étapes live du FPT – ce chiffre annoncé par les organisateurs correspond à peu près à mes estimations. Parmi ces 8000 joueurs ayant pris part à ces « *satellites live freeroll* », ils sont environ 130 joueurs à avoir eu la chance de se qualifier pour la « grande finale » du tournoi organisée entre le 19 et le 25 mai 2011 à l'Aviation Club de France (ACF) sur l'avenue des Champs-Élysées à Paris. Ces 130 joueurs – qualifiés à l'origine sur internet – ont alors été rejoints au terme de la compétition par 785 joueurs – pour la plupart professionnels ou semi-professionnels – qui avaient quant à eux payer un droit d'entrée pour participer à la finale. Durant six jours et six nuits, les 915 finalistes du tournoi – professionnels et amateurs compris – se sont ainsi disputés le prix d'un million d'euros qui était mis en jeu pour récompenser les plus méritants. Au final, seuls les cents premiers ont été récompensés, le centième joueur classé ayant remporté la somme de 1500€. Quant au vainqueur, en plus du titre de « champion de France de poker », il se vit remettre un chèque de plus de 150 000€.





Figure n°19 : Quelques photos prises lors de la grande finale du tournoi



Avec l'appui des organisateurs du FPT, j'ai personnellement eu l'occasion d'assister, six jours et six nuits durant, à la grande finale du tournoi à l'ACF. Les photographies ci-dessus témoignent de l'ambiance feutrée qui régnait dans ce haut-lieu du poker parisien : la moquette fuchsia, la déco seventies, le plafond de lumières, les croupiers à la table, les valets au service, les journalistes, les caméras de télévision... Tout était réuni pour offrir un magnifique spectacle aux joueurs amateurs. Car c'est bien d'un spectacle dont il s'agit, celui d'un monde du jeu qui se met en scène en sacrifiant ses champions. À cet égard, le FPT se rapproche une nouvelle fois d'une compétition sportive (Brody, 2011), à ceci près que les spectateurs sont assis à la table de jeu.

## Conclusion : le récit de mon premier déplacement ethnographique

Le récit ethnographique de mon enquête lors du FPT mériterait à coup sûr un développement beaucoup plus approfondi, voire un ouvrage à lui seul. À bien des égards, je regrette de ne pas pouvoir rendre compte de façon plus exhaustive de cette expérience de terrain qui m'a amené à parcourir la France à la rencontre des joueurs amateurs de poker. Évidemment, je dois beaucoup aux organisateurs du FPT et je ne saurais trop les remercier de m'avoir permis de les accompagner dans cette « aventure » – je reprends ici le terme d'un des membres de l'équipe du FPT pour qualifier ma démarche exploratoire à leur côté – qui m'a autant apporté professionnellement que personnellement. Mais, dans le cadre de cette thèse, j'ai voulu privilégier la continuité de l'analyse – pour ne pas perdre le fil de ma problématique – et utiliser simplement cette enquête lors du FPT comme un moyen d'accéder aux récits de pratique et d'apprentissage des joueurs amateurs de poker en ligne et en live. Je laisserai donc de côté tout ce qui, dans la trajectoire de l'ethnographe, relève d'un apprentissage du terrain – comme le montre Gilles Brougère (2014) en analysant ses propres « apprentissages informels » dans le cadre d'une enquête auto-ethnographique en tant que touriste – autant que d'un apprentissage du métier d'ethnographe.

Je conclurais cependant ce chapitre par un extrait de mon journal de terrain, tenu lors de mon enquête lors du FPT. Cet extrait assez long renvoie au récit ethnographique de mon premier déplacement à Lille pour la deuxième étape live du FPT. En substituant ainsi le récit à l'analyse réflexive, j'espère simplement montrer une petite partie de ce qui s'est joué sur mon terrain. Pour ce faire, j'invite le lecteur à suivre à la fois le déroulement du tournoi (moment réaliste) et le sens de ma démarche d'observation sur le terrain de mon enquête (moment constructiviste).

*Jeudi 10 février :*

*Coup de téléphone de Y. pour la réservation d'une chambre à l'hôtel Ibis de Lille.*

*Rendez-vous avec le staff à 11h30 au Grand Palais.*

*Informations sur le tournoi : 500 joueurs – 10 qualifiés.*

*La structure des blinds est identique à celle du tournoi de Paris.*

<i>Small Blind</i>	<i>Big Blind</i>
25	50
50	100
75	150
100	200
150	300
200	400
300	600

400	800
600	1 200
800	1 600
1 000	2 000
1 500	3 000
2 000	4 000
3 000	6 000
4 000	8 000
6 000	12 000
8 000	16 000
10 000	20 000
15 000	30 000
20 000	40 000
30 000	60 000

#### Le samedi 12 février 2011 :

Il est 9h56 quand mon train s'apprête à quitter la Gare du Nord à destination de la Gare de Lille Europe.

J'avoue partir avec une certaine appréhension. À peine ai-je eu le temps de digérer ma première expérience parisienne que je dois effectuer ce premier « déplacement » à Lille pour retrouver ce monde si lointain, à seulement une heure de Paris. J'appréhende de me retrouver à nouveau au milieu de cette foule de joueurs amateurs que j'ai eu tant de mal à observer. J'appréhende également de passer le week-end avec les organisateurs du FPT... Je me demande notamment comment je vais être accueilli par l'équipe. Par ailleurs, des questions matérielles me taraudent : vais-je pouvoir rentrer dans la salle ? Où vais-je pouvoir poser mes affaires ? Où vais-je manger ? À qui dois-je m'adresser pour ma chambre d'hôtel ? Arrivée à la Gare de Lille Europe à 11h.

#### À la rencontre de l'équipe du FPT :

Depuis la gare, je me rends directement au Grand Palais où a lieu le tournoi. Non loin du centre-ville et à proximité du casino Barrière, j'arrive sur place une demi-heure plus tard. Ce bâtiment d'architecture contemporaine a des allures de Palais des sports. En entrant dans le hall du Palais, je découvre que le site accueille ce week-end un grand salon des métiers et de la formation tout au long de la vie ! Mais ce n'est pas l'objet de mon déplacement. Je me dirige vers les panneaux indiquant la salle du tournoi. La salle du tournoi se trouve au quatrième étage, sous les toits. À l'entrée, je suis accueilli par T., une responsable de l'organisation du FPT : « Ah oui, je me souviens, c'est moi qui me suis occupée de ta chambre d'hôtel ! » Elle me donne un bracelet jaune, comme celui donné aux journalistes, pour pouvoir accéder à la salle du tournoi.

En entrant dans la salle, je retrouve le reste de l'équipe, dont Y. qui me présente « officiellement » à tous : « Il y a un jeune homme qui fait sa thèse sur le poker ! » Semblant beaucoup plus détendus que lors du tournoi de Paris, tous ont été particulièrement accueillants avec moi. Cherchant à me mettre à l'aise, certains n'ont pas hésité à me chambrer gentiment. Ils m'ont ensuite invité à poser mes affaires avec les leurs et à m'installer à la table des « journalistes ». M'exécutant, j'en profite alors pour faire connaissance avec deux « journalistes » présents pour l'évènement : une jeune fille qui travaille pour « France Poker », un blog sur internet partenaire du FPT, et un jeune homme qui travaille pour « French No Limit », un site communautaire affilié à Winamax. Bien sûr, ni l'un ni l'autre ne possède vraiment une carte de presse mais ils semblent passionnés par ce qu'ils font. Leur travail consiste à couvrir l'évènement pour les membres de la communauté qu'il représente (« coverage »). Plus précisément, cela consiste à suivre le parcours des joueurs connus, que ce soit des joueurs pro ou des membres de la communauté. [...]

Après cette découverte forte instructive, je décide d'aller à la rencontre du « Tournament Director » (TD), pour lui poser quelques questions sur l'organisation du tournoi. Ce dernier m'explique alors la « démarche publicitaire » qui sous-tend l'organisation du tournoi, le site Winamax utilisant l'évènement pour « attirer de nouveaux joueurs ». « Pour eux, c'est de la communication, pas pour nous », insiste-t-il. Il vante ainsi les mérites de son « équipe », en particulier celui des « floor managers », ces arbitres qui s'occupent à la fois du décompte des jetons, de la bonne tenue des tables et de la gestion des éventuels litiges entre les joueurs. Pour sa part, le TD s'occupe à la fois de la « direction du tournoi » et de l'« animation du jeu ». Il m'explique par exemple comment il gère la structure du tournoi en appliquant des « quotas » sur l'augmentation des blinds. Cela permet de fixer la durée du tournoi, quelle que soit la « résistance » des joueurs. Dans cette phase de préparation, on sent bien que c'est lui qui dirige les opérations : « Tout doit être clean avant l'arrivée des joueurs ». Je lui propose un coup de main, ce qu'il accepte volontiers. Il me propose d'aider les floor managers à installer les panneaux publicitaires pour les sponsors. Pour la première fois, j'ai la sensation de me rendre utile et de faire un peu partie de l'équipe.

#### 12h15 : la salle est prête :

Certains membres de l'équipe décident d'aller « se faire un McDo ». D'autres avaient prévu des sandwiches. Toujours un peu réservé, je quitte discrètement la salle pour aller manger de mon côté. Je ne voudrais surtout pas m'imposer.

#### 12h30 : déjeuner dans un snack à proximité du Grand Palais :

Dans le resto, je retrouve quatre joueurs qualifiés pour le tournoi. Je les reconnais à leur bracelet orange. En face de moi, deux joueurs d'une trentaine d'années visiblement amis, avec un accent du nord. À ma droite, un homme d'une cinquantaine d'années et son « neveu », vingt ans de moins. En se levant pour rejoindre le tournoi, le plus jeune plaisante en s'adressant à son oncle : « Ta carrière est entre tes mains ! », dit-il. Son oncle lui répond plus sérieusement : « Il vaut mieux voir ça comme une détente que comme un métier. »

#### 13h10 : retour au Palais :

Un petit groupe de joueurs se sont rassemblés devant la Palais au milieu des visiteurs du salon des métiers.

Des joueurs se reconnaissent et se tutoient. Petit à petit les joueurs sont de plus en plus nombreux.

Il s'agit essentiellement d'une population d'hommes âgés entre 20 et 45 ans environ. Certains portent des casquettes, des chapeaux ou des sweet-shirt à capuche, mais la plupart ont un style vestimentaire plutôt sobre.

Je rentre dans la salle en même temps que les joueurs.

#### 13h45 : entrée progressive des joueurs dans la salle :

Au micro, le TD leur souhaite la bienvenue : « Vous pouvez repérer vos places, prendre les sacs à votre disposition. »

Par contre, il les met en garde : « On ne touche pas aux jetons, on ne touche pas aux cartes. »

Les joueurs prennent leur table en photo, regarde le contenu de leur sac, consulte le règlement du tournoi.

Quelques minutes plus tard, le TD annonce au micro : « Vous pouvez maintenant distribuer les stacks de jetons, y compris aux absents. Le bouton est à la place n°10, la small blind en n°1 et la big blind en n°2. Nous autorisons un retard de trente minutes, les numéros des tables doivent rester sur les tables... »

Le bruit des jetons qui s'entrechoquent montent dans la salle.

Le TD reprend le micro en s'adressant aux joueurs : « En cas de litige, nous regardons les faits. Appelez-nous, on adore ça ! Au FPT, la tradition veut que l'on applaudisse les joueurs qui sortent du tournoi. Je ne vous cache pas que ça nous permet aussi de compter les sortants. Autre tradition, on applaudira le premier sortant en se levant tous, pour lui faire une standing ovation ! » Des rires éclatent dans la salle. Puis le TD présente au « public » deux joueurs professionnels de la Team Winamax présent pour l'évènement : Almira Skripchenko et Davidi Kitai. Ils sont accueillis par d'intenses applaudissements.

#### 14h09 : « Shuffle up and deal ! » :

Comme le veut la coutume, le TD lance le tournoi avec cette phrase qui signifie littéralement : « Mélangez et distribuez ! ». La partie commence dans le calme et la bonne humeur. Entre temps, un journaliste entre dans la salle. Venant faire un reportage pour la presse régionale, il est accueilli par Antoine Dorin, le président de la FFJP, présent pour l'occasion. Ce dernier explique au journaliste que l'étape de Lille est « l'une des étapes les plus importantes du tournoi », « celles qui se remplissent le plus vite. »

14h20 : Après dix minutes de jeu, je consulte le tableau :

- Round 1 – Blinds : 25/50.
- Tapis moyen : 10 000.
- 490 joueurs.

En réalité, le tableau indique le nombre d'inscrits mais les joueurs semblent moins nombreux que prévu. Je compte 28 tables occupées sur les quarante-deux tables dressées dans la salle. Les organisateurs attendent la fin des trente minutes réglementaires pour évincer les absents de la liste.

#### 14h23 : 1<sup>e</sup> sortant :

La main : Q-Q vs K-V. Le joueur qui possède KV est éliminé sous les applaudissements et la standing ovation du « public ».

#### Observations :

À la table n°24, une joueuse remporte un gros coup contre un joueur pro. La main : 6-6 pour elle, un As pour lui, dans un pot à plus de 2000 jetons. Elle touche un brelan de 6 vs une paire d'As.

#### 14h39 : Première augmentation des blinds :

- Round 2 – Blinds : 50/100.
- 487 joueurs.
- 30 minutes de jeu.

Le TD annonce 490 joueurs inscrits pour 10 places qualificatives pour la finale du tournoi à l'ACF. Trois joueurs ayant déjà été éliminés, il ne resterait donc plus que 487 joueurs en lice, comme l'indique le tableau.

Cinq minutes plus tard, les floor managers du tournoi commencent à ramasser les jetons des absents et les remplacent par des grandes cartes en carton signalant les places vacantes. Puis il libère une première table au fond de la salle. Après dix minutes, ils libèrent une deuxième table.

De mon côté, je tente de réaliser mes premières entretiens en demandant aux joueurs récemment éliminés s'ils acceptaient de me raconter leur expérience du tournoi. Après avoir essayé deux refus, un troisième joueur accepte finalement de me répondre.

#### 15h30 : entretien avec Gilles :

Originaire de Dunkerque, Gilles est agent commercial dans une société de produit d'hygiène. Il a environ 35 ans et joue au poker en ligne et en live depuis environ deux ans. Suite à son élimination du tournoi, je lui propose un entretien anonyme pour qu'il me parle de son expérience du jeu. Il accepte très gentiment. Nous nous dirigeons vers la terrasse qui longe la salle du tournoi pour réaliser l'entretien. Durant les 40 minutes de cet entretien enregistré, nous évoquons son expérience du FPT, l'organisation du tournoi, ses qualifications en ligne, sa trajectoire de joueur, ses apprentissages du jeu... [...]

Après l'entretien, la discussion se poursuit. Il me dit qu'il va rentrer chez lui à Dunkerque et essayer de « décrocher ». L'entretien semble avoir participé à ce processus. Il me confie que le plus dur sera d'avouer à ses « collègues de travail » qu'il a fini à la 430<sup>e</sup> place du tournoi. La plupart de ses collègues savent qu'il était qualifié pour le FPT. Certains d'entre eux jouent régulièrement au poker avec lui. [...]

Il me salue avant de se diriger vers le parking. De mon côté, je retourne dans la salle.

Je m'assois à la table des journalistes pour prendre ces quelques notes avant de retourner observer le tournoi.

#### 16h39 : première pause :

Après 2h30 de jeu, le TD annonce la première pause. La plupart des joueurs se réunissent sur la terrasse. En petits groupes, ils discutent de leurs mains, évoquent le montant de leur tapis (« stack »). Certains appellent leurs proches. Certains demandent des photos et des autographes aux joueurs pro. Pendant ce temps, l'équipe d'organisation du tournoi effectue un premier comptage des jetons (« chip count »), les managers remplacent les paquets de cartes usagés et les jetons de petites valeurs.

#### 17h14 : reprise :

Alors que le TD appelle les joueurs à revenir dans la salle, un certain nombre d'entre eux demeurent étrangement absents. « Le chrono tourne ! », s'impatiente le directeur du tournoi. D'un coup, une cinquantaine de joueurs entrent dans la précipitation. Ils étaient restés bloqués dans le hall à cause des vigiles qui n'avaient pas voulu les laisser rentrer. La confusion est générale mais les joueurs finissent par retrouver leurs tables. Le calme revient. Reprise du tournoi.

Je regarde à nouveau le tableau :

- Round 6 – Blinds : 200/400.
- Tapis moyen : 12631.
- 2h30 de jeu.
- 380 joueurs.

Quelques minutes après la reprise, Davidi Kitai se fait éliminer du tournoi. Reconnu par tous les joueurs amateurs du tournoi, ce joueur professionnel de la Team Winamax est particulièrement applaudi. Personnellement, je ne le connaissais pas mais son sourire et sa décontraction suscite ma sympathie. Il se dirige vers la table des « journalistes », parle avec les organisateurs du tournoi. Puis, il passe quelques coups de téléphone dans son coin. Il semble très accessible... Oubliant ma timidité naturelle, je décide d'attendre qu'il ait terminé sa discussion téléphonique pour lui proposer un entretien : « Est-ce que tu serais d'accord pour réaliser un petit entretien avec moi, histoire de passer le temps ? Comme ça tu pourrais m'expliquer comment on devient un joueur pro. », lui dis-je avec une pointe d'humour. Spontanément, il accepte ma proposition et me propose de sortir sur la terrasse pour fumer une cigarette. J'en profite pour lui expliquer ma démarche : « je travaille essentiellement sur les joueurs amateurs mais ta trajectoire m'intéresse forcément. »

#### 17h30 : entretien avec Davidi :

Nous sortons donc sur la terrasse et commençons à parler de sa carrière de joueur de poker. Joueur amateur passé pro, il me raconte son parcours : joueur de poker en ligne, il est progressivement devenu l'un des meilleurs joueurs du monde. [...]. Quelques minutes plus tard, un ami à lui nous rejoint sur la terrasse. Il se présente comme un « semi-pro », n'étant pas encore capable de vivre grâce aux revenus du poker. Nous continuons la discussion en évoquant notamment le passage de l'amateurisme au professionnalisme. À cet instant, un troisième joueur nous rejoint sur la terrasse et s'adresse à son tour à Davidi : « Salut Davidi ! ça va ? », lui demande-t-il comme s'il le connaissait depuis toujours. Le joueur amateur commence par féliciter la star pour ses dernières performances, puis raconte ses propres déboires dans le tournoi. Je décide de couper l'enregistrement. Le joueur amateur finit par nous quitter, tout comme l'ami de Davidi. Je propose alors à ce dernier de reprendre l'entretien, ce qu'il accepte très gentiment. Je relance l'enregistrement. [...] Après 50 minutes d'entretien, nous finissons par rentrer dans la salle, glacés par le courant d'air froid qui traverse la terrasse.

#### 19h : élimination d'Almira Skripchenko :

Il est près de 19h lorsque Almira Skripchenko, la deuxième joueuse de la Team Winamax est à son tour éliminée du tournoi. Applaudissements. Après avoir rapidement salué l'équipe du FPT, elle retrouve Davidi qui l'attend pour aller manger. Ils quittent la salle ensemble. De mon côté, je rejoins ma chaise, prend quelques notes, puis retourne au milieu des tables pour observer le tournoi.

Je consulte le tableau :

- Round 9 – Blinds : 600/1200.
- Tapis moyen : 19200.
- 4h04 de jeu.
- 250 joueurs.

La nuit tombe et les tables du tournoi se vident peu à peu. Les applaudissements rythment la soirée. L'entrechoquement des jetons en plastique sert de musique d'ambiance.

Une quarantaine de spectateurs profitent sagement du spectacle, tout cherchant à encourager leurs proches.

#### 20h10 : deuxième pause :

Une heure plus tard, le TD annonce une seconde pause.

Pendant que les floor managers réalisent le deuxième « chip count », je compte le nombre de tables encore occupées. Il en reste 18, soit moins de la moitié des tables dressées ce midi avant l'arrivée des joueurs.

#### 20h40 : reprise :

Je consulte à nouveau le tableau :

- Round 11 – Blinds : 1000/2000.
- Tapis moyen : 26815.
- 5h de jeu.
- 179 joueurs.

Lors d'une discussion informelle avec le TD, celui-ci m'explique comment « la structure rattrape les joueurs » en fonction de leur niveau de jeu : « Les pros sont généralement éliminés au début ou à la fin, les débutants au milieu. » Derrière son écran d'ordinateur, il en profite pour me montrer comment fonctionne le logiciel qui régule la structure du jeu, celle qui s'affiche au tableau. Il m'explique alors qu'il existe d'autres structures offrant aux joueurs une plus grande « profondeur de tapis » (« deap stack »). Le problème c'est qu'il faudrait embaucher de « vrais » croupiers, or cela coûte trop cher : « Un croupier, ça dort, ça mange, ça coûte cher, et c'est tant mieux », ajoute-t-il. [...] « Du point de vue des joueurs, j'observe que le tournoi se passe plutôt bien, même sans croupier », lui dis-je naïvement. Il me rétorque que rien n'est moins sûr : « Si ça se trouve, il y a des tables où ça joue à la belotte ! », plaisante-t-il.

#### 21h10 : augmentation des blinds :

- Round 12 – Blinds : 1500/300.
- Tapis moyen : 36923.
- 5h30 de jeu.
- 131 joueurs.

Je continue de circuler entre les tables de jeu.

Posté devant une table de jeu, je commence à discuter avec un « floor manager ». Il m'apprend notamment que les membres de l'équipe d'organisation du tournoi sont en fait employés par une « boîte d'évènementiel » nommé Carré and co. Cette boîte est dirigée par Antoine Dorin, le président de la FFJP qui est également le fondateur du FPT. [...]

21h30 : la fatigue guette tout l'équipe du FPT qui attend avec impatience l'élimination des joueurs pour pouvoir prendre congé.

Entretien informel avec T. qui m'explique son rôle dans l'équipe. Elle s'occupe de toute la partie logistique du tournoi, notamment de la réservation des chambres d'hôtel pour les membres de l'équipe : « J'ai négocié quatre chambres de deux et trois chambres individuelles, dont la tienne. » Fière de sa négociation, elle me précise que j'en aurai seulement pour « 60 euros au lieu de 90, petit déj compris ! » Je l'en remercie et lui demande comment elle a appris à négocier ainsi. « En jouant au poker ! », me répond-elle avec un sourire.

21h40 : Les organisateurs commencent à préparer les fiches des joueurs pour le lendemain.

Il ne reste plus que 8 tables de jeu.

Je consulte le tableau :

- Round 13 – Blinds : 2000/4000.
- Tapis moyen : 62337.
- 6h17 de jeu.
- 80 joueurs.

Les éliminations se succèdent.

Quelques minutes plus tard, le TD prévient les joueurs encore en lice : « Il ne reste plus que six minutes avant la fin du Day 1. »

#### 21h53 : fin du Day 1 :

Le TD annonce la fin de la journée. Applaudissements des joueurs et du public, essentiellement composé des joueurs éliminés et des amis des joueurs qualifiés. Les 65 joueurs qualifiés sont invités à remplir la fiche distribuée par les floor managers, à compter leurs jetons pour les retrouver le lendemain et à les mettre dans un sac hermétique prévu à cet effet.

Rapidement les joueurs sont invités à libérer la salle.

#### 22h30 : départ pour l'hôtel :

Y. annonce à ses collègues qu'il n'est pas nécessaire de « vider la salle ».

Il nous propose de rentrer à l'hôtel pour déposer nos affaires avant d'aller dîner au resto.

Sur le chemin, Y. me pose quelques questions sur mon travail : « pourquoi le poker ? quel financement pour mes recherches ? quels débouchés après la thèse ? » Difficile pour moi de répondre précisément à ces questions mais je m'efforce de me montrer passionné par mes recherches et relativement confiant quant à mon avenir (bluff ?).

Après avoir déposé mes affaires dans ma chambre, je rejoins le hall de l'hôtel Ibis dans lequel T. avait effectué les réservations. Nous attendons les retardataires pour aller manger au Flam's, une chaîne de restaurant de cuisine alsacienne spécialisée dans les Flammekueches. Sans doute l'un des seuls restos du quartier à pouvoir nous accueillir aussi tard.

#### 23h15 : dîner au Flam's :

Arrivé au restaurant, l'équipe commande un apéritif.

Par-delà la réussite de cette première journée du tournoi, il s'agit de fêter le quarante-neuvième anniversaire de « Gégé », le TD du FPT. La dizaine de convives entonnent un chant de circonstance : « Joyeux anniversaire ! Joyeux anniversaire ! Joyeux anniversaire Gégé ! Joyeux anniversaire ! » En guise de cadeau, A. D. lui offre au nom de toute l'équipe une enveloppe de jeux à gratter. [...] L'ambiance est festive. J'essaie tant bien que mal d'y participer tout en gardant une certaine retenue.

#### Environ 1h du matin : retour à l'hôtel :

Après un dîner très agréable, je saisis l'occasion de rentrer avec quelques-uns des membres de l'équipe, dont Gégé qui note à juste titre que seuls « les plus jeunes sont restés pour faire la fête ». Arrivés à l'hôtel, il m'invite à boire un dernier verre au bar de la réception, ce que j'accepte volontiers (malgré la fatigue). Cherchant sans doute à lui faire plaisir, je vante alors ses mérites en tant que « maître du jeu », observant comment ses décisions influent sur le comportement de chacun des joueurs présents dans la salle. Il prend cela pour un compliment et tente de me transmettre sa passion pour le poker.



1h40 : je retrouve ma chambre après une longue journée d'observation et de rencontre.  
Après avoir tenté de transcrire rapidement le déroulement de la soirée, je m'empresse d'aller me coucher car le « day 2 » s'annonce tout aussi chargé que le « day 1 ».

---

Le dimanche 13 février 2011 :

9h : petit déjeuner à l'hôtel :

Lorsque je descends de l'ascenseur pour prendre mon petit déjeuner l'équipe du FPT est déjà assis à une table, du moins la plupart d'entre eux. Apparemment la nuit a été courte et certains peinent encore à se réveiller. « On est rentré à 5h du matin », me glisse l'un des floor managers avec qui j'avais eu l'occasion de discuter la veille. Je m'étonne de leur fraîcheur. De l'autre côté de la table, A. D. se délecte de la publication d'un article dans la presse régionale. En effet, le FPT est en première page de « La voix du Nord ». Cela devrait « plaire à Winamax », se réjouit celui qui est décrit comme « le créateur du France Poker Tour et le président de la Fédération Française de Poker. »

9h30 : après avoir pris le temps de prendre leur petit déjeuner, les plus courageux décident d'aller réveiller leurs camarades de chambrée. Il me donne rendez-vous directement au Grand Palais pour la reprise du tournoi. J'en profite pour remonter dans ma chambre et mettre au jour mon carnet de terrain.

11h30 : j'arrive dans la salle plus tôt que prévu pour assister à la phase de préparation du tournoi.

À ce moment-là, toute l'équipe est réunie, comme si de rien n'était. Les garçons se chambrent sur leur soirée d'hier, évoquant à demi-mot des tensions à l'intérieur du groupe : « des prises de tête de gonzesses... » L'un d'eux évoque ses exploits à la table de jeu, ce dernier ayant passé une partie de la nuit à jouer au poker. À deux heures du matin, deux membres de l'équipe se sont en effet rendus au casino Barrière à côté du Palais. Fabien aurait même gagné une centaine d'euros en quelques dizaines de minutes.

12h : Les organisateurs parmi les plus jeunes partent pour aller chercher à manger.

12h50 : déjeuner :

À leur retour, les jeunes organisateurs distribuent les sandwiches à tout le monde, moi compris. Je les en remercie chaleureusement et les rembourse immédiatement.

Tout en mangeant mon sandwich, je commence à discuter avec J., l'un des jeunes floor managers du FPT. Après des études d'histoire et une école de cinéma, J. a décidé il y a deux ans d'abandonner ses études pour devenir joueur professionnel de poker. Devant faire face à des difficultés financières, il s'est alors engagé avec Carré & co pour gagner un peu d'argent et faire connaissance avec les pros. Il me parle de son apprentissage du jeu, de sa carrière, de la différence entre les joueurs amateurs et les joueurs professionnels. On évoque ma thèse, mes entretiens. Il me propose un entretien avec lui : « quand j'aurai un peu plus de temps », ajoute-t-il. Je suis très enthousiaste. En attendant, il doit se remettre à la tâche.

13h30 : « On commence dans 25 minutes », annonce le TD.

13h40 : attente avec les joueurs :

Pendant que l'équipe du FPT prépare la salle, les joueurs qualifiés pour le day 2 attendent à l'entrée et dans le hall du Palais. Certains fument une cigarette, d'autres passent des coups de téléphone. Des petits groupes se forment. Ils parlent de la même chose : la qualification pour la finale du tournoi à Paris. J'observe cela à distance.

Quelques minutes plus tard, les joueurs sont appelés par les organisateurs. Je les suis jusqu'à leur entrée dans la salle. À la porte, A. D. et T. demande aux joueurs leur bracelet (jaune). Ils les accueillent un à un.

Lorsque j'entre à mon tour, ils font mine de me demander mon bracelet (orange), puis ils rigolent et me laisse passer comme si je faisais partie de l'équipe...

Entre temps, les floor managers avaient revêtus leur costume noir et faisait en sorte, malgré la fatigue, d'être le plus accueillant et le plus souriant possible, ce qu'ils font d'ailleurs à merveille !

Les joueurs s'installent à leur place. Une dizaine de spectateurs rejoignent le fond de la salle.

En attendant la reprise, A. D. prend le micro et invite le public à souhaiter un joyeux anniversaire à Gégé, le TD du FPT. Les joueurs, les spectateurs et les organisateurs entonnent en cœur : « Joyeux anniversaire Gégé... »

14h : reprise du tournoi :

Semblant ému, le TD annonce néanmoins la reprise du tournoi sans perdre une minute.

Un coup d'œil sur le tableau :

- Round 14 – Blinds : 3000/6000.
- Tapis moyen : 73846.
- 6h30 de jeu.
- 65 joueurs.

Comme les organisateurs, j'observe que certaines places sont vacantes, en particulier celle du « chip leader », autrement-dit le joueur qui avait accumulé le plus de jetons lors de la première phase du tournoi.

Les floors utilisent des cartes pour signaler les places vacantes. Dans une demi-heure, ils récupéreront les jetons des absents et libéreront définitivement ces places.

14h10 : En attendant, les premiers applaudissements retentissent. Puis, les éliminations se succèdent.

J'observe notamment un joueur d'une quarantaine d'années « se faire sortir » avec un brelan d'As contre un full aux 9 par les As. A peine le temps de s'asseoir à sa table qu'il doit donc quitter ses adversaires, ce qu'il fait avec le sourire. Allant à sa rencontre, j'en profite pour lui demander un entretien.

#### Entretien avec Joël :

Père de famille, Joël est animateur sur une radio locale. C'est ainsi qu'il a gagné sa place pour le tournoi. Pour avoir diffusé l'information à l'antenne, ce joueur amateur a en effet été invité par Carré & Co à participer au tournoi, sans passer par les qualifications en ligne. [...] L'entretien dure un peu plus d'une demi-heure durant laquelle nous allons évoquer son expérience du tournoi, son parcours d'apprentissage, sa pratique du poker en ligne, sa pratique du poker en live.

15h16 : à mon retour, je jette à nouveau un œil sur le tableau :

- Round 16 – Blinds : 6000/12000.
- Tapis moyen : 141176.
- 7h46 de jeu.
- 34 joueurs.

Je décide de poursuivre mes observations en attendant de pouvoir interroger un autre joueur.

C'est à ce moment-là qu'une équipe de télévision de France 3 Région débarque dans la salle. Pendant que le journaliste échange avec A. D., le caméraman et l'ingénieur du son commencent à faire quelques images. Puis le journaliste les rejoint. Sans se soucier du déroulement du jeu, il réalise quelques interviews avec des joueurs à proximité de la table. À part moi, cela ne semble gêner personne, bien au contraire.

#### 16h10 : le temps des croupiers :

Le temps passe. Il ne reste plus que 23 joueurs sur trois tables. On s'approche progressivement de la « bulle ». Si l'expression est généralement utilisée pour qualifier, lors d'un tournoi à enjeu, le moment où les joueurs sont aux portes des places payantes. Par extension, cela vaut également pour ce moment-là où se joue la qualification pour un tournoi à enjeu.

Les floor managers s'installent à la table pour endosser le rôle de croupiers.

#### Observations :

Une joueuse se fait éliminer avec 2-2 contre 10-10. Plus que 22 joueurs.

Sur une autre table, deux joueurs possédant un gros tapis s'affrontent avec R-R contre A-J. Le premier touche un brelan au flop. Le second, en suite à la river. Ce dernier passe alors chip leader avec plus de 700 000 jetons. Il ne semble pas très à l'aise avec cette masse de jetons au point que le croupier est obligé de l'aider à récupérer ses jetons. Les organisateurs s'amuse de l'amateurisme des joueurs.

#### 16h30 : pause :

Après 8h30 de jeu, le TD annonce une pause.

En regardant mes notes de la semaine dernière, je constate que nous sommes en avance sur la structure du tournoi, environ 30 minutes d'avance. Je décide de m'adresser au TD pour savoir ce qu'il en pense : « La structure est la même mais les joueurs sont plus agressifs. C'est la seule chose qui peut accélérer la structure, ça et les croupiers. » Je comprends mieux le rôle des croupiers dans cette dernière phase du tournoi.

Pendant que les joueurs quittent l'espace de jeu, ces derniers profitent de la pause pour réaliser un dernier chip count et remplacer les jetons de 1000 par des jetons de 25 000. Prochain round annoncé : 15 000/30 000.

#### 16h45 : Entretien avec Didier :

J'en profite pour réaliser un second entretien avec un joueur récemment éliminé de la compétition. J'avais repéré qu'il était resté dans les parages suite à son élimination du tournoi et qu'il semblait un peu à l'écart de la meute des joueurs. Allant à sa rencontre, je lui propose de me raconter son expérience du tournoi lors d'un entretien enregistré. Je lui explique ma démarche. Peu bavard, ce chauffeur routier m'accordera seulement 20 minutes d'entretien. Le temps d'évoquer avec lui son parcours dans le tournoi et son apprentissage du jeu. Je reste néanmoins un peu sur ma fin.

17h10 : lorsque je retourne dans la salle, il ne reste plus que 16 joueurs. Autrement dit, plus que 6 éliminations avant les places qualificatives et la fin du tournoi. La pression est à son paroxysme autour des tables.

Je me dis qu'il est trop tard pour réaliser un dernier entretien.

17h30 : Quelques instants plus tard, je vois J. au fond de la salle. Un floor manager seul au milieu des tables vides. Il semble inactif. Je dirige vers lui en lui demandant : « J'imagine qu'il est tard pour notre entretien ? » Il jette un œil à ses coéquipiers, puis me répond : « Non non, c'est bon ! » Nous nous dirigeons vers la terrasse. Il devait m'accorder une dizaine de minutes, finalement l'entretien aura duré 50 minutes. Son discours semblait bien rodé, comme s'il l'avait préparé avant de me parler. Sachant les thèmes que je souhaitais évoquer, il semblait anticiper mes questions que je n'avais dès lors pas besoin de poser. Reprenant en partie le récit de son parcours d'apprentissage qu'il m'avait livré dans un premier temps de façon informelle, il cherche à donner du sens, à prendre du recul sur son expérience. Puis, il me donne son point de vue sur le jeu et sur son environnement, ce monde qu'il fréquente depuis plusieurs années maintenant. [...] Son discours est aussi passionné que passionnant ! [...] Au bout d'une heure, nous prenons conscience que le tournoi est sur le point de trouver son dénouement. Nous décidons de retourner dans la salle.

#### 18h30 : retour dans la salle :

En réalité, le tournoi était d'ores-et-déjà terminé depuis quelques minutes.

La « bulle » avait éclatée aussi vite qu'elle s'était constituée (en deux minutes me dira l'un des membres de l'équipe), et les dix derniers joueurs

encore en lice avaient gagné leur place pour la finale du FPT à l'ACF.

Une bonne partie du matériel était déjà rangé, ce qui mettait d'ailleurs J. dans une position délicate. Me sentant coupable, je décide de proposer mon aide aux organisateurs pour charger le reste du matériel dans le camion. Je fis ainsi quelques allers-retours au monte-charge avec les jeunes organisateurs du tournoi, J. inclus.

Vers 19h30, le camion était chargé. Les organisateurs se sont alors séparés en petits groupes pour rentrer à Paris, soit en camion, soit en voiture, soit en train. Après avoir chaleureusement salué et remercié chacun d'entre eux, quant à moi, je me dirige vers l'hôtel pour récupérer mes affaires déposées à la consigne. Il est environ 20h10 lorsque je quitte l'hôtel pour rejoindre la gare.

20h35 : Gare de Lille Europe, dans le train en partance pour Paris :

Un bref regard sur mes notes du week-end suffit pour prendre conscience que ce premier « déplacement ethnographique » a finalement porté ses fruits. Je pense notamment aux entretiens réalisés avec les joueurs, mais pas seulement. Je pense aussi à la richesse des informations recueillies auprès des organisateurs du tournoi. Les relations nouées avec ces derniers sont une base importante pour la suite de mon enquête. Je me rends compte de l'accueil qu'ils m'ont réservé ! [...] Ce déplacement fut aussi très riche sur un plan plus personnel. En allant à la rencontre de ce monde qui m'apparaissait hier si lointain, j'avais l'impression d'avoir « réellement » fait l'expérience de la pratique du terrain. Ce que j'avais appris à travers mes lectures ethnographiques prenait tout son sens, et peut-être plus encore. [...] Il est 20h40, mon train ne devrait plus tarder à partir. Exténué, je pense que je vais en profiter pour dormir...

C'est le métier qui rentre, me dis-je.

Figure n°20 : Extrait de mon journal de terrain

À la suite de ce chapitre, j'adopterai une position plus distanciée pour analyser mon objet d'étude, ce qui me conduira à repasser du « je » au « nous de modestie ». Il ne s'agit pas pour autant de faire sortir l'observateur du « paysage » de l'enquête mais de resituer l'auteur à distance de son objet.



## **Partie III : Apprentissages du jeu**



## Chapitre 6 : Une communauté de joueurs amateurs

« L'amateur, tout d'abord, élit son domaine d'activité, définit librement un projet individuel et agit pour le plaisir, en fonction de ses passions et de ce qui compte pour lui. Il développe peu à peu une expertise-expérience qui lui procure du plaisir. 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. Toutefois, l'activité de l'amateur peut se combiner avec la recherche d'un intérêt, d'une rémunération symbolique ou éventuellement financière. » (Flichy, 2010 : 12)

Avec la légalisation des sites de jeux d'argent en ligne au début des années 2010 (cf. introduction), la pratique du poker sur internet est devenue une activité régulière, voire quotidienne, pour plusieurs centaines de milliers de français. Selon les chiffres officiels communiqués par l'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL), 295 000 comptes-joueurs ont été utilisés chaque semaine sur des sites de poker agréés durant l'année 2012 (Arjel, 2013a)<sup>108</sup>. L'activité de ces comptes témoigne de l'investissement et de l'assiduité des joueurs. Une étude récemment publiée par l'Observatoire des jeux (ODJ) estime ainsi que 20,9% des joueurs de poker en ligne jouent de manière quasi-quotidienne et 51,4% de façon hebdomadaire<sup>109</sup>. Selon cette même étude, la pratique du poker sur internet n'est d'ailleurs pas une activité exclusive pour ces joueurs puisque 42,8% d'entre eux jouent également au poker en « *live* », c'est-à-dire en présence d'autres joueurs. Certes, le développement et la légalisation des sites de poker en ligne ont largement contribué à la massification d'une pratique longtemps réservée en France à quelques initiés (Daninos, 2010). Mais le jeu ne s'est pas seulement imposé sur internet, il a aussi investi les cercles de jeux, les casinos, les associations de joueurs et autres clubs de poker, jusqu'à prendre place au domicile des joueurs eux-mêmes, comme nous l'avons vu à travers notre première enquête de terrain sur les parties privées de poker (Brody, 2011a).

Si les enquêtes statistiques de l'ARJEL et de l'ODJ proposent une vision globale de la population des joueurs de poker en ligne, l'enquête de terrain que nous avons réalisée entre 2006 et 2011 nous a permis d'appréhender la diversité des pratiques du poker et la singularité des parcours des joueurs. Entre 2006 et 2007, nous avons d'abord suivi et interrogé des joueurs qui se rassemblaient régulièrement à domicile pour des parties de poker entre amis. En 2010, nous avons nous-même joué sur internet afin d'expérimenter et d'observer la pratique du poker dit « *online* ». Enfin, en 2011, nous avons observé des milliers de joueurs lors d'un grand tournoi de poker au cours duquel nous avons mené une enquête approfondie par observation, entretien et questionnaire auprès des participants. La « *revisite en continu* » (Burawoy, 2010) de ces différents terrains a été l'occasion pour nous de découvrir une population jusqu'alors méconnue : les joueurs amateurs de poker. Loin de la figure médiatique – et sans doute mythologique – du « *poker player* » obsédées par la réussite

---

<sup>108</sup> Précisons qu'un même joueur possède souvent plusieurs comptes par site, en moyenne 1,4 compte par joueur à la fin de l'année 2012 (Arjel, 2013a).

<sup>109</sup> En partenariat avec l'Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT), cette étude s'appuie sur un questionnaire diffusé auprès de 20 000 internautes au sujet de leurs pratiques des jeux d'argent et de hasard. Nous renvoyons ici à une note de l'ODJ portant spécifiquement sur les joueurs de poker en ligne (Odj, 2014).

individuelle et dont le but ultime est de « transformer son passe-temps en activité lucrative » (Esparza, 2014 : 100), la plupart des personnes rencontrées au cours de notre enquête semblaient faire de leur passion pour le jeu un loisir comme les autres.

Comme nous l'avons vu précédemment (cf. chapitre 2), peu de recherches ont vu le jour sur les pratiques des joueurs de poker français. Nous pourrions notamment distinguer parmi elles les approches psychopathologiques, qui envisagent le jeu sous l'angle de l'addiction (Barrault & Varescon, 2011 ; Barrault, 2012) et les approches socio-ethnologiques, qui se penchent plus particulièrement sur les pratiques clandestines du poker (Feys, 2002 ; Piedallu, 2012, 2014). Sans nier l'existence de ces pratiques addictives ou déviantes, force est de constater que les études en question n'envisagent pas le poker comme un simple jeu. S'inscrivant dans le domaine des sciences du jeu (Henriot, 1989 ; Brougère, 2013), notre travail de recherche s'applique quant à lui à étudier les pratiques ordinaires des joueurs de poker. À l'instar de la recherche exploratoire menée par Madeleine Pastinelli, Simon Côté-Bouchard et Élisabeth Papineau (2010) auprès d'une « communauté électronique d'aspirants joueurs professionnels » au Québec, notre propre démarche auprès des joueurs amateurs de poker en France s'écarte ainsi des problématiques d'addiction généralement associées aux jeux d'argent, pour questionner le rapport des joueurs à leur jeu et la communauté qu'ils forment autour de leur pratique<sup>110</sup>. Autrement dit, il s'agit d'un renversement de perspective : ne plus postuler que la pratique du poker pose problème, mais partir du caractère ordinaire du jeu pour étudier la façon dont les joueurs l'inscrivent dans leur vie quotidienne.

À travers ce chapitre<sup>111</sup>, nous tenterons ainsi de décrire une population de joueurs dont les pratiques du poker ont pour vocation le plaisir de jouer et l'apprentissage du jeu. Dans la mesure où ces joueurs amateurs ont décidé de se réunir autour de leur passion commune, on se demandera alors, s'il convient de parler d'une communauté de pratique pour désigner cette population socialement hétérogène, que nous avons rencontrée lors notre enquête. Selon Etienne Wenger (2005), une « communauté de pratique » se définit à la fois par un « répertoire partagé » entre les membres, un « engagement mutuel » de ces derniers dans la pratique et une « entreprise commune » visant à les réunir. Ce sont les trois dimensions qu'il nous faudra explorer pour envisager la nature des liens qui unissent les joueurs de notre enquête. Pour ce faire, nous utiliserons en premier lieu les résultats d'un questionnaire diffusé auprès des participants au tournoi que nous avons suivi en 2011. Après avoir précisé notre méthodologie, nous présenterons les caractéristiques sociodémographiques et les pratiques des joueurs de notre échantillon. Nous tenterons dès lors de mesurer l'homogénéité des profils de ces personnes en fonction de leur répertoire de pratiques. Poursuivant l'analyse des résultats du questionnaire, nous chercherons ensuite à saisir la démarche qui préside à leur engagement mutuel dans ce tournoi. Cela nous amènera finalement à introduire différents

---

<sup>110</sup> Rappelons la démarche qui préside à l'enquête menée par Pastinelli, Côté-Bouchard et Papineau (2010 : 93) : « Sur ce plan, si en regard de leurs représentations du jeu et de leurs pratiques de jeu, les aspirants joueurs professionnels peuvent sans doute être qualifiés de déviants par rapport à la norme sociale et s'il n'est pas à exclure que nombre d'experts puissent juger leurs pratiques et représentations comme présentant un caractère pathologique, nous n'envisageons pas nous-mêmes leurs pratiques dans une telle perspective. Il convient en outre de rappeler que notre démarche n'a surtout pas pour objectif de statuer à savoir si les aspirants professionnels de poker ont ou non des « problèmes de jeu » mais qu'elle vise plutôt à comprendre et éclairer le rapport qu'ils entretiennent avec le jeu. »

<sup>111</sup> Ce chapitre reprend en partie un article à paraître dans le prochain numéro de la revue *Reset* consacrée aux mondes du jeu. Comme le précise Vincent Berry (2015, à paraître) dans l'introduction du dossier, la perspective de ce numéro consiste à « faire l'étude des formes ludiques traditionnelles, de leurs publics, leurs contenus, leurs modalités, à l'âge d'Internet ».



extraits d'entretiens réalisés *in situ* avec des joueurs amateurs pour mieux comprendre le sens qu'ils donnent à leur entreprise commune. Chemin faisant, nous souhaitons contribuer à décrire une communauté de pratique que l'on aurait trop vite tendance à qualifier de « virtuelle ».

## 1. Un questionnaire ethnographique

Cherchant à étudier les pratiques et les apprentissages des joueurs de poker en ligne, notre démarche fut la suivante. Après une enquête exploratoire sur internet, nous avons donc pris contact avec les organisateurs du France poker tour (FPT), un tournoi de poker qui réunissait en *live* plusieurs milliers de joueurs qualifiés sur internet. Intéressés par notre étude, les organisateurs ont accepté que nous les accompagnions entre février et mai 2011 lors de la sixième édition de ce « championnat de France du poker ». En partenariat avec un site de poker en ligne, l'évènement s'est déroulé selon trois phases successives : une phase de qualifications *online* à travers des tournois accessibles gratuitement depuis le site en question ; une série de tournois *live* organisés dans les principales villes de France ; et enfin, la grande finale du tournoi se déroulant dans un cercle de jeux parisien. Pour notre part, nous avons assisté aux deux dernières phases – les étapes *live* et la grande finale – en nous rendant notamment dans onze villes-étapes pour observer et interroger les joueurs. Après deux mois d'enquête de terrain et des dizaines d'entretiens réalisés sur place, nous avons profité des quatre dernières étapes *live* du tournoi – à Saint-Étienne, Toulouse, Tours et Marseille – pour faire passer aux joueurs un questionnaire élaboré à partir de nos observations préalables. Notre propos dans ce chapitre s'appuyant principalement sur l'analyse des données statistiques issues de ce « questionnaire ethnographique » (Soutrenon, 2005). Nous commencerons par préciser notre méthodologie.



Figure n° 1 : Tournoi de Tours, le 9 avril 2011.

Déposé sur les chaises des joueurs avant leur entrée dans la salle, ce « petit questionnaire » d'une page recto-verso, conçu pour être rempli un quart d'heure avant le début du tournoi, a la particularité d'avoir été diffusé sur le terrain de notre enquête. Cette enquête quantitative produite dans le cadre d'une enquête ethnographique possède plusieurs avantages. Le premier concerne le taux de retour du questionnaire. En effet, notre présence aux côtés des organisateurs du tournoi a largement facilité la passation du questionnaire. Si nous occupions une position de *go-between* entre les joueurs que nous observions discrètement et les organisateurs que nous suivions activement, nous restions toujours volontaires pour participer à l'organisation du tournoi (cf. chapitre 5). À plusieurs reprises, nous avons ainsi proposé notre aide pour installer ou ranger le matériel. Cela nous a progressivement valu la sympathie des organisateurs qui ont eu la gentillesse de nous aider en retour dans le cadre de notre enquête. Le directeur du tournoi (*tournament director*) a par exemple accepté d'annoncer aux joueurs l'existence de notre questionnaire dès leur arrivée à la table de jeu :

« [...] / vous pouvez disposer des cadeaux de bienvenue mais pour l'instant on ne touche pas aux cartes et aux jetons / le questionnaire n'est pas obligatoire mais si vous voulez le remplir il y a un stylo dans le sac / [...] » (au micro, le 9 avril à Tours).

En inscrivant l'enquête dans le dispositif du tournoi, ces propos liminaires ont sans doute encouragé les joueurs à remplir le questionnaire. Chargés de la bonne tenue des tables, les assistants du directeur (*floor managers*) nous ont alors aidés à récupérer les réponses des joueurs, ce qui aurait également incité ces derniers à jouer les « bons élèves ». Au final, sur les 1563 joueurs ayant participé aux quatre dernières étapes du tournoi, 978 ont répondu à nos questions, soit un taux de retour de 62,6%. Nous en déduisons que notre échantillon couvre une large partie de la population des joueurs de poker présents sur place, même s'il n'est pas représentatif de la population des joueurs de poker dans son ensemble.

Le second avantage d'un questionnaire diffusé *in situ* – plutôt que par téléphone ou sur internet – est qu'il permet de mesurer « en personne » les effets de la passation sur les réponses des enquêtés. Trop de sondages à grande échelle reposent sur des données statistiques qui ne sont pas suffisamment contextualisées. Cela ne saurait être le cas des enquêtes par questionnaire ethnographique puisque la situation de l'enquête est au cœur de la production des données. La triangulation des techniques d'enquête – observation, entretien, questionnaire – permet en effet une meilleure connaissance de la population étudiée. Par exemple, nous avons observé à plusieurs reprises la maladresse de certains joueurs au moment de distribuer les cartes ou de manipuler les jetons. Malgré leur présence lors de ce tournoi *live*, nous pouvions donc supposer qu'ils étaient plus habitués à jouer sur internet (avec des cartes et des jetons virtuels) qu'autour d'une table de poker. La plupart des joueurs interrogés par entretien lors des différentes étapes du tournoi (n=52) nous ont d'ailleurs confirmé qu'ils jouaient plus ou moins régulièrement au poker en ligne, ce qui justifiait notre intérêt initial pour ce tournoi. À la lumière de nos observations et de nos entretiens, nous faisons ainsi l'hypothèse que le FPT réunissait avant tout des joueurs de poker en ligne, mais cela restait à confirmer et à mesurer à l'échelle de notre échantillon. Une autre observation nous a amené à préciser cette hypothèse de départ. Il est arrivé parfois que des joueurs qui ne s'étaient jamais rencontrés jusqu'alors se rendent compte, *via* leur pseudonyme, qu'ils avaient déjà joué ensemble sur des sites de poker en ligne. Une telle coïncidence peut paraître anecdotique mais, pour qu'elle soit possible, encore faut-il qu'un réseau d'interconnaissance existât entre les joueurs. Là encore, les entretiens ont largement confirmé cette supposition qui nous amène à poser l'hypothèse d'une communauté de pratique entre les joueurs de poker en ligne présents lors du tournoi.



Figure n°2 : Tournoi de Toulouse, le 26 mars 2011.

## 2. Une population de joueurs de poker en ligne

Pour tester notre hypothèse de départ à l'échelle de notre échantillon, considérons tout d'abord les caractéristiques sociodémographiques des joueurs en présence. Comme en témoigne la photographie ci-dessus, les joueurs de notre enquête sont presque exclusivement des hommes (92,8%) ayant pour la plupart entre 25 et 44 ans (70,1%). Ils sont généralement diplômés du baccalauréat (75,4%) et appartiennent aux catégories socioprofessionnelles moyennes et supérieures : employés (12,6%), professions intermédiaires (20,1%), cadres et professions intellectuelles supérieures (24,2%). Manifestement la composition de cet échantillon ne correspond pas à celle de la population globale des joueurs de jeux d'argent et de hasard (Odj, 2013), traditionnellement plus âgés, moins diplômés et issus de catégories socio-professionnelles plus modestes (Insee, 1993). En revanche, les joueurs du FPT semblent plus proches du profil sociologique des joueurs de jeux d'argent en ligne, toutes pratiques légales confondues. En effet, selon les conclusions d'une enquête menée auprès de 400 joueurs de paris hippiques, de paris sportifs et de poker sur internet (Arjel, 2013b), la population des « joueurs en ligne » serait principalement composée de jeunes hommes diplômés appartenant à des catégories socioprofessionnelles légèrement supérieures à la moyenne des Français. Cette rapide comparaison laisse entrevoir une certaine proximité entre les joueurs du FPT et ceux-là même qui fréquentent les sites de jeux sur internet. Les données produites dans le cadre du dernier rapport d'activité de l'ARJEL (2013a) vont également dans ce sens, tout comme la récente enquête de l'ODJ sur les joueurs de poker en ligne qui décrit elle aussi une population jeune, masculine et diplômée (Odj, 2014).

Cherchant à valider l'hypothèse selon laquelle les joueurs de notre enquête appartiendraient à cette catégorie des joueurs de poker en ligne, nous les avons directement questionnés sur leurs pratiques du jeu : « Cette dernière semaine, avez-vous joué au poker sur internet ? »<sup>112</sup>

	Effectif	Pourcentage
Non pratiqué	93	10,5
Moins d'un jour sur deux	309	34,9
Plus d'un jour sur deux	199	22,5
Tous les jours	285	32,2
Total	886	100

Tableau n°1 : Régularité de la pratique du poker en ligne

Face à cette question qui a le mérite de solliciter chez eux un souvenir des plus immédiats et factuels (Singly, 2004), nous découvrons qu'ils sont 89,5% à avoir joué au poker en ligne dans la semaine qui précédait le tournoi et 32,2% à avoir joué tous les jours de la semaine. De telles proportions apparaissent comme un indicateur de la régularité de la pratique des joueurs sur internet, ce qui confirme *a priori* notre hypothèse de départ<sup>113</sup>. Pour mieux apprécier l'ancrage de cette pratique du poker en ligne dans la trajectoire des joueurs de notre échantillon, nous nous sommes tournés vers un souvenir plus lointain : « Comment s'est passée votre toute première partie de poker ? »

<sup>112</sup> Le traitement des données statistiques a été réalisé à l'aide du logiciel Sphinx. Les non-réponses ont été ignorées.

<sup>113</sup> Nous pouvons supposer que les pratiques des joueurs soient légèrement surévaluées à la veille du tournoi par rapport à une semaine ordinaire, certains participants ayant tendance à se préparer pour la compétition en jouant sur internet. Il n'en reste pas moins que les joueurs du FPT apparaissent plus assidus dans leur pratique que la population globale des joueurs de poker en ligne (Odj, 2014).

	Effectif	Pourcentage
Entre amis	585	59,8
Sur internet	298	30,5
En famille	53	5,4
Entre collègues de travail	25	2,6
Dans un casino	14	1,4
Dans un cercle de jeu	3	0,3
Total	978	100

Tableau n°2 : Initiation au poker

Si le poker sur internet est une pratique régulière voire quotidienne pour la plupart des joueurs questionnés, une grande majorité d'entre eux ont commencé par jouer en *live* (69,5%), que ce soit dans un cercle privé – entre amis, en famille, entre collègues de travail – ou dans les espaces de jeux consacrés – casinos, cercles de jeux. Ils sont notamment 59,3% à avoir effectué leur toute première partie entre amis avant de pratiquer le poker sur internet. De telles proportions nous invitent à considérer cette trajectoire initiatique qui va du jeu hors ligne au jeu en ligne, même si 30,5% des joueurs de notre échantillon ont débuté directement sur internet. Pour suivre la trajectoire des joueurs, nous avons cherché à mesurer la diversité des expériences du jeu vécues suite à leur initiation : « Depuis cette première partie, avez-vous déjà eu l'occasion de jouer : entre amis ; en famille ; entre collègues de travail ; sur internet ; dans un casino ; dans un cercle de jeu ; dans une association ? »

	Effectif	Pourcentage
Sur internet	858	87,7
Entre amis	792	81,0
Dans un casino	385	39,4
Dans une association	382	39,1
En famille	263	26,9
Entre collègues de travail	205	21,0
Dans un cercle de jeux	167	17,1
Total	978	

Tableau n°3 : Expériences contextuelles du poker

Si l'expérience du poker sur internet est la plus fréquemment citée par les joueurs de notre enquête (87,7%), ils sont presque aussi nombreux à avoir déjà eu l'occasion de jouer entre amis (81,0%). Nombreux sont également ceux qui ont expérimenté le poker dans un casino (39,4%), une association de joueurs (39,1%) ou un cercle de jeux (17,1%). Par ailleurs, ils sont plus d'un quart à avoir pratiqué le poker en famille (26,9%) ou entre collègues de travail (21,0%). Autrement dit, il semble que notre échantillon soit composé d'une catégorie de joueurs de poker en ligne dont la pratique dépasse le simple cadre de l'expérience du jeu sur internet. Leur présence lors du FPT suggère une volonté de se forger une nouvelle expérience du jeu. Nous pouvons à cet égard nous demander si le tournoi qu'ils s'approprièrent à jouer au moment de remplir notre questionnaire constituait pour eux leur première expérience d'un tournoi grandeur nature : « Le France Poker Tour est-il votre premier tournoi *live* ? »

	Effectif	Pourcentage
Oui	349	40,7
Non	509	59,3
Total	858	100

Tableau n°4 : Expérience d'un tournoi *live*

Si plus de quatre joueurs sur dix ont découvert à travers le FPT l'ambiance d'un tournoi *live*, la majorité des joueurs de notre enquête avaient déjà vécu une telle expérience. L'hypothèse empirique selon laquelle les joueurs de notre enquête seraient peu enclins à jouer autour d'une table de poker (avec ses cartes et ses jetons à manipuler) doit donc être nuancée. Certes, la plupart d'entre eux sont peu habitués à participer à ce type de tournois mais leur trajectoire les amène à diversifier leurs pratiques. En effet, les résultats de notre enquête par questionnaire traduisent la polyvalence de ces joueurs de poker en ligne qui, loin de se contenter de jouer uniquement sur internet, multiplient les expériences du jeu jusqu'à s'engager dans un tournoi pouvant réunir plusieurs milliers de personnes.

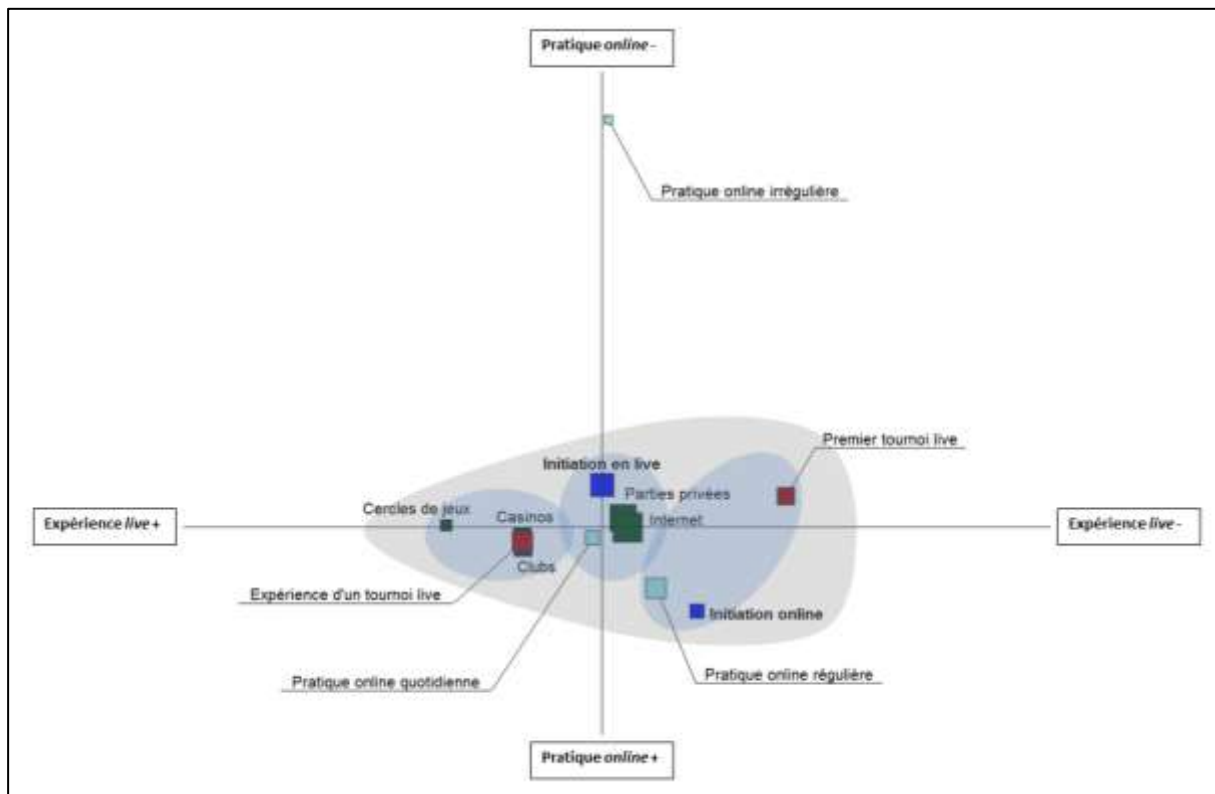
Quelles que soient les caractéristiques sociodémographiques et les pratiques des joueurs de notre enquête, il convient à ce stade de rappeler que notre échantillon n'est pas représentatif de la population globale des joueurs de poker et qu'il est donc impossible de généraliser nos résultats au-delà du contexte du FPT. Le caractère ethnographique de notre démarche nous invite plutôt à approfondir l'étude de ce cas singulier, pour tenter d'en saisir la portée heuristique<sup>114</sup>. À travers les analyses qui suivent, nous explorerons différentes dimensions de notre échantillon pour appréhender la nature des liens qui unissent les joueurs du FPT, en commençant par envisager le répertoire de leurs pratiques communes.

---

<sup>114</sup> Nous renvoyons ici à la proposition de Michaël Burawoy (2003) pour distinguer, d'une part, la démarche d'une « science positive » qui s'appuie sur la représentativité de l'échantillon afin de généraliser les résultats de l'enquête et, d'autre part, celle d'une « science réflexive » qui utilise le contexte et la situation de l'enquête comme point de départ pour tenter d'élargir la portée heuristique du cas étudié. Se situant du côté de la réflexivité plutôt que de la représentativité, le projet d'une étude de cas comme la nôtre consiste alors à contextualiser les données produites à partir de l'étude d'un cas particulier pour les confronter aux théories existant pour d'autres contextes. Si Burawoy fait du questionnaire une « méthode positive par excellence », nous pensons pour notre part que cette technique d'enquête peut parfaitement trouver sa place dans le cadre d'une ethnographie. C'est précisément en ce sens qu'Emmanuel Soutrenon (2005 : 133) parle d'un « questionnaire ethnographique » dès lors que ce type d'usage du questionnaire « endosse en fait le postulat de départ de l'ethnographie, selon lequel l'exploration systématique de la singularité d'un univers donné (...) est susceptible de faire progresser la connaissance de phénomènes plus généraux (...). »

### 3. Un répertoire partagé : le poker en ligne et hors ligne

Par répertoire de pratiques, nous entendons ici un ensemble d'activités que des individus partagent collectivement, sans forcément les pratiquer ensemble. Si nous avons constaté la diversité des pratiques et des expériences des joueurs du FPT, il nous faut désormais considérer les activités pratiquées comme un « répertoire partagé » (Wenger, 2005). Réalisé à partir d'une analyse des correspondances multiples (Martin, 2005), le graphique ci-dessous permet de rendre compte sur un même plan de la diversité des activités des joueurs selon les variables étudiées précédemment : la régularité de la pratique en ligne, l'initiation au poker, les expériences contextuelles du jeu et l'expérience d'un tournoi *live*. Il nous offre par conséquent une représentation synthétique de l'échantillon des joueurs de notre enquête en fonction de leur répertoire de pratiques.



Graphique n°1 : Le plan factoriel montre les positions des douze modalités de la pratique à partir du recodage des variables citées plus haut. Les principaux facteurs des deux axes représentés sont respectivement l'expérience d'un tournoi *live* (en abscisse) et la régularité de la pratique *online* (en ordonnée).

À la lecture de ce graphique, nous constatons tout d'abord que la population des joueurs de notre échantillon se concentre autour d'une constellation de pratiques et d'expériences diverses du poker : avoir découvert le poker en *live* ou *online* ; avoir une pratique *online* régulière ou quotidienne ; avoir fait ou non l'expérience d'un tournoi *live* ; avoir pratiqué le poker sur internet lors de parties privées avec des proches (amis, famille, collègues de travail), dans des clubs, des casinos, des cercles de jeux. L'ensemble de ces activités fonctionnent comme un répertoire de pratiques à partir duquel les joueurs se distinguent les uns des autres. Au centre de cette constellation, se trouvent représentés des joueurs qui ont une pratique quotidienne du poker en ligne. Bien souvent ces mêmes joueurs ont découvert le poker hors ligne et cultivent aujourd'hui cette double expérience du jeu sur internet et lors de parties privées. À gauche du plan, les joueurs les plus expérimentés semblent prendre la tête de cette

constellation. D'une part, ils ont l'avantage d'avoir déjà participé à un tournoi *live*, et d'autre part, nombreux sont ceux qui ont eu l'occasion de jouer au poker dans des clubs, des casinos, voire des cercles de jeux. À droite du plan, reste les joueurs les moins chevronnés pour qui le FPT était le tout premier tournoi depuis qu'ils ont commencé à jouer au poker. Il est d'ailleurs statistiquement probable que ces « débutants » aient commencé à jouer régulièrement en ligne avant de se lancer en *live*.

À première vue, trois profils de joueurs se dégagent ainsi de l'analyse des correspondances multiples entre les différentes modalités de leurs pratiques du poker en ligne et hors ligne. Or, malgré des profils distincts, les joueurs les plus expérimentés en *live* côtoient bien sur un plan factoriel des joueurs plus polyvalents, qui croisent à leur tour des joueurs débutants issus du poker en ligne. Autrement dit, les joueurs se démarquent sur la base commune d'une constellation de pratiques et d'expériences du jeu qui constituent un répertoire partagé. Pour mieux s'en rendre compte, il faudrait prêter attention aux joueurs de notre enquête qui ont une pratique irrégulière du poker *online*. Situés à l'extrémité haute du plan, ces quelques joueurs (n=93) qui n'ont pas joué durant la semaine précédant le tournoi sont pour le moins atypiques parmi les joueurs de notre enquête. Non seulement ils dérogent à la règle d'assiduité que s'appliquent leurs semblables sur internet, mais ils ne semblent pas particulièrement enclins à se forger de nouvelles expériences du jeu. Au-delà de la pratique du poker en ligne, c'est pourtant la diversité des expériences du poker qui attirent la plupart des joueurs du FPT. L'exception pourrait confirmer cette seconde règle implicite qui impose aux joueurs de diversifier leurs pratiques du jeu.

Les résultats de notre enquête montrent qu'il existe un répertoire largement partagé par les joueurs du FPT qui repose sur l'assiduité et la diversité des pratiques du poker. Contrairement à l'idée que l'on se fait de ce jeu individuel voire solitaire, le poker se révèle à travers une série d'activités que les joueurs ont en commun et peuvent potentiellement pratiquer ensemble. Ces activités diverses apparaissent alors comme autant de ressources pour un « engagement mutuel » (Wenger, 2005)<sup>115</sup>, ici dans le cadre d'un tournoi de poker.

---

<sup>115</sup> Selon Wenger, la notion de « répertoire » renvoie à « l'ensemble de ressources partagées d'une communauté en vue de mettre l'accent sur son aspect récurrent et son pouvoir de créer plus d'engagement dans la pratique. » (Wenger, 2005 : 91)



#### 4. Un engagement mutuel : la passion du jeu

Pour saisir la démarche de cet engagement, il nous faut d'abord revenir sur le dispositif du tournoi. Suivant le schéma ci-dessous, rappelons que le FPT était accessible gratuitement grâce à des tournois de qualifications *online* (phase I), permettant d'assister à différents tournois *live* (phase II), qui donnaient accès à une grande finale dans un cercle de jeux parisien (phase III). Si le tournoi était essentiellement gratuit, rappelons également que tout joueur disposé à payer un droit d'entrée (*buy in*) de mille euros pouvait rejoindre cette grande finale sans passer par les étapes intermédiaires. Il faut enfin rappeler que le tournoi était doté d'un prix d'un million d'euros, récompensant de façon progressive les cents premiers finalistes du classement (cf. chapitre 5).

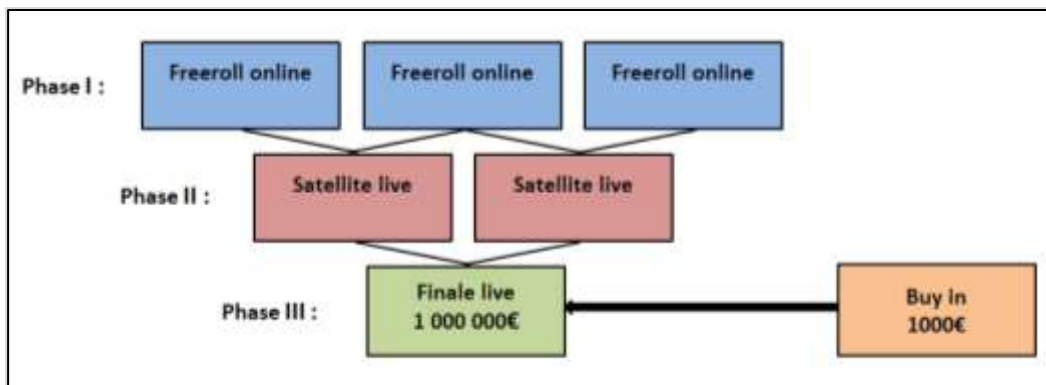


Schéma n°1 : Dispositif du tournoi

À la différence d'une compétition fondée sur l'égalité des chances entre les participants, l'argent entrainé donc en jeu pour discriminer deux types de joueurs : ceux qui étaient prêts à investir mille euros dans un tournoi de poker et ceux qui, comme la grande majorité des joueurs de notre échantillon, s'étaient gratuitement qualifiés sur internet. Le simple fait, pour ces derniers, de s'engager dans un tournoi sans miser de l'argent les place presque naturellement dans la catégorie des joueurs amateurs. Rares sont les joueurs dits « professionnels » ou « semi-professionnels » – dans la mesure où ils gagnent tout ou partie de leurs revenus en jouant au poker – qui participent à ce type de tournois gratuits (*freerolls*) dont généralement les participants, souvent très nombreux, s'affrontent pour une faible espérance de gain<sup>116</sup>.

	Effectif	Pourcentage
Professionnel	1	0,1
Semi-professionnel	17	1,7
Amateur	955	98,2
Total	973	100

Tableau n°5 : Situation en tant que joueur de poker

<sup>116</sup> Il faut reconnaître que les joueurs qualifiés en ligne pour le FPT avaient très peu de chance de gagner de l'argent en participant au tournoi puisque, sur les sept à huit mille joueurs qualifiés sur internet, seule une centaine d'entre eux ont eu accès à la grande finale du tournoi avant d'être rejoints par plus de huit cents joueurs – pour la plupart habitués des cercles de jeux – qui s'étaient accommodés du droit d'entrée de mille euros.

Le tableau n°5 confirme que 98,2% des joueurs questionnés lors des étapes *live* du FPT se définissent eux-mêmes comme des joueurs amateurs. En inscrivant la pratique du poker dans le domaine du loisir, ils font de ce jeu d'argent une « passion ordinaire », pour reprendre l'expression de Bromberger (1998)<sup>117</sup>. C'est d'ailleurs ce registre de l'« engagement passionnel » (Bromberger, 1998) qui exprime le mieux l'engagement de ces joueurs amateurs dans le tournoi<sup>118</sup>, au sens où ils disent jouer pour le plaisir du jeu avant de chercher à gagner de l'argent. Certes, le combat pour le pot reste une « nécessité impérieuse » (Cotta, 1993), y compris lors d'un tournoi « gratuit » (Brody, 2011b), mais l'argent n'est pas décrit comme le motif principal de leur engagement dans la pratique. Nous en voulons pour preuve le tableau suivant qui reflète l'investissement monétaire des joueurs de notre enquête. La question porte sur leur dernière partie de poker *online* avant le FPT : « Quelle somme avez-vous misé lors de votre toute dernière partie de poker en ligne ? »

	Effectif	Pourcentage
Moins de 10 euros	604	69,9
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

Tableau n°6 : Engagement monétaire en ligne

Près de sept joueurs sur dix ont misé moins de dix euros lors de leur dernière partie de poker sur internet, alors que seulement 6,6% ont investi plus de cinquante euros. Force est de constater que nous sommes très loin du millier d'euros engagés par certains pour participer à la grande finale du FPT. Cela tend à confirmer qu'il s'agit bien de deux catégories de joueurs distinctes. Nous pourrions alors soupçonner les uns de ne pas s'engager autant que les autres dans la pratique de ce jeu d'argent, mais ce serait oublier l'engagement passionnel de ces joueurs amateurs qui ont franchi pas à pas toutes les étapes du tournoi. En somme, ce n'est pas tant de l'argent mais du temps que ces joueurs investissent pour satisfaire leur passion. Dans le cadre du FPT, les participants ont parfois consacré des dizaines d'heures à jouer au poker en ligne et hors ligne, parfois davantage, pour ceux qui ont tenté plusieurs fois leur chance sur internet avant de se qualifier en *live*. Ce « temps libre » passé derrière un ordinateur ou assis à une table de jeu trouve son sens dans la pratique elle-même et son mode de sociabilité, bien plus que dans la perspective d'un gain improbable ou d'une éventuelle carrière de joueur professionnel. Il suffirait finalement de mesurer l'ancienneté des joueurs de notre enquête pour se rendre compte que le fait d'être amateur – au sens d'aimer et cultiver sa passion – n'apparaît pas forcément comme une étape vers le professionnalisme mais une finalité en soi : « Depuis quand jouez-vous au poker ? »

<sup>117</sup> Christian Bromberger définit le registre des « passions ordinaires » de la manière 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. » (Bromberger, 1998 : 26). Un chapitre de son ouvrage est notamment consacré à la « passion du jeu » à travers les courses, le loto, les jeux de grattages, les machines à sous, etc. (Achour, 1998).

<sup>118</sup> L'expression de cette passion du jeu prend tout son sens lorsque c'est un joueur professionnel qui l'observe chez les joueurs amateurs du tournoi : « [...] / c'est fou de voir des gens aussi passionnés que ça / moi ça fait douze ans que je joue / c'est mon métier / j'ai perdu cette flamme / hein / eux je les vois / ils sont... / ils tremblent / ils ont de l'adrénaline pour pas grand-chose... / tu les vois... la larme dans les yeux quand ils perdent deux as contre deux dames / [...] » (Benjamin, interrogé à Tours le 9 avril 2011).

	Effectif	Pourcentage
Entre 0 et 1 an	170	17,5
Entre 2 et 3 ans	392	40,4
Entre 4 et 5 ans	291	30,0
6 ans et plus	118	12,2
Total	971	100

Tableau n°7 : Ancienneté en tant que joueur de poker

La plupart des répondants à notre enquête pratiquent le poker depuis plusieurs années – avant même la légalisation du poker sur internet en 2010. Plus de quatre joueurs sur dix y jouent depuis deux à trois ans, 30% depuis quatre à cinq ans et plus de 12% depuis au moins six ans. Une telle continuité dans la pratique d'un jeu ne saurait relever d'un simple phénomène de mode, comme celui que l'on associe au « boom du poker français ». Ou alors il faut admettre que ce phénomène de mode est à l'origine de l'expansion d'un nouveau loisir de masse dont la pérennité repose sur l'engagement mutuel des joueurs dans une communauté de pratique<sup>119</sup>. Si notre échantillon n'est pas représentatif de la population des joueurs de poker dans son ensemble, son analyse laisse apparaître une dynamique interne qui entraîne le jeu d'argent du côté de la sociabilité et du loisir. Cette dynamique incite les joueurs de notre enquête à utiliser leur répertoire partagé pour s'engager mutuellement dans une « entreprise commune » (Wenger, 2005). Reste à savoir quel sens ils donnent à cette entreprise qui fait la cohésion d'une communauté de pratique.

---

<sup>119</sup> À titre de comparaison, nous pourrions évoquer le phénomène du tiercé qui, depuis sa création en 1954, fit du pari hippique un loisir de masse. C'est d'ailleurs à partir d'une étude de la « communauté ludique des tiercéistes » que Paul Yonnet (1985) définit le loisir moderne comme « un temps libre affranchi des exigences du temps obligé et du temps contraint » (Yonnet, 1985 : 65). Peu importe les finalités monétaires du jeu en question, selon lui, « le tiercé participe à l'avènement du loisir, mais plus encore, peut-être il l'annonce » (73). Soixante ans après la création du tiercé, le phénomène du poker semble donner raison à Yonnet.

## 5. Une entreprise commune : jouer et apprendre

Dans son ouvrage de référence sur *La théorie des communautés de pratique*, Wenger (2005 : 86) précise que toute entreprise qui fédère une communauté autour d'une pratique particulière est « définie par les participants en cours de processus. » Selon Wenger, cette entreprise commune appartient aux participants : « Il s'agit de leur réaction à la situation » (Wenger, 2005 : 86). Pour savoir si la participation des joueurs au FPT est le fruit d'une entreprise commune, il convient donc de saisir le sens qu'ils donnent à leur engagement dans le processus même du tournoi. Cela nous amène à croiser les résultats de notre enquête par questionnaire avec le corpus des entretiens ethnographiques que nous avons réalisé *in situ*. Nous avons interrogé une cinquantaine de joueurs lors des différentes étapes *live* du tournoi. Le but était d'abord de solliciter chez eux une réaction immédiate suite à leur élimination de la compétition pour ensuite prolonger l'entretien autour de leurs pratiques et leurs représentations du poker<sup>120</sup>. Dans la perspective d'une analyse transversale, nous présenterons successivement les réactions de onze joueurs amateurs dont les profils se dessinent sur la toile de fond de leur répertoire partagé.

### **Participer à un tournoi en *live***

C'est à Strasbourg que nous avons rencontré Jérôme, un jeune professeur de mathématiques qui exerce dans un collège de la ville. À trente-trois ans, il participait alors à son « premier grand tournoi », le FPT. Habitué de petites parties de *cash game* entre amis, il loue dans l'entretien la « superbe organisation » de ce tournoi *live*. Il souligne également l'ambiance conviviale qui règne à la table et la possibilité offerte aux joueurs de créer des affinités autour de leur passion commune. Dans l'extrait qui suit, Jérôme insiste sur son expérience du jeu et son intégration à la table. S'il possède une certaine culture ludique, notamment des jeux de société, il se considère comme un novice au poker. Éliminé à la seizième place du tournoi après deux jours de compétition et plus de neuf heures de jeu effectif, sa performance dépasse de loin ses espérances.

[...] / de toute façon c'est une expérience quoi / je ne pensais déjà pas arrivé aussi bien que seizième quoi / l'objectif c'était d'être... dans les cent premiers / c'était déjà pas mal / parce que je trouvais qu'il y avait quand même quelques joueurs... / bon y a beaucoup de joueurs d'internet / mais y a quand même quelques joueurs qui ont fait des tournois pros donc... / [...] / oui non c'est une belle expérience / euh... / c'est super bien organisé / hein je trouve / et puis tous les croupiers / enfin l'organisation est assez cordiale / ça se passe vraiment bien / moi qui suis un petit peu novice quoi hein / on arrive facilement à s'intégrer / à comprendre ce qu'il faut faire / parce que pareil j'étais jamais allé en casino à une vraie table / ou... / moi je joue vraiment que entre amis ou connaissances / donc là c'est vrai que ça discute bien aux tables / donc ouais c'est très conviviale / [...] (Jérôme, interrogé à Strasbourg le 27 février 2011)

### **Passer une journée agréable et rencontrer des gens**

Fonctionnaire du Trésor Public, Victor vit à plus de cent cinquante kilomètres de Saint-Étienne où se déroule l'étape du FPT pour laquelle il s'est qualifié sur internet. Ce joueur amateur d'une trentaine d'années a commencé à jouer au poker en ligne il y a plus de six ans

<sup>120</sup> Sans donner immédiatement accès à l'expérience vécue par le joueur, ce procédé possède le double avantage de permettre à l'enquêté de construire son récit de pratique à partir de l'expérience du jeu et à l'enquêteur de confronter ce récit à la situation observée. Nous parlerons à ce titre d'un « entretien ethnographique » (Beaud, 1996).

avant de devenir un joueur régulier. Il possède également une certaine expérience des tournois *live*, pour avoir déjà participé aux précédentes éditions du FPT. Si la pratique du poker *online* a les faveurs du joueur, il loue à son tour l'ambiance conviviale des tables du FPT et projette même de retenter sa chance lors d'une prochaine étape du tournoi.

[...] / c'est sympa j'aime bien / ça me change d'internet [...] / on rencontre des gens qui sont sympas pour la plupart... / [...] / en début de partie c'est toujours... / on se connaît pas / donc on parle plutôt du jeu / mais après on commence à parler un peu d'autres choses / [...] et puis voilà quoi / c'est sympa de jouer en vrai / pas derrière un écran / et on passe une bonne journée / même quand on perd (rire) / [...] moi je viens pour passer une journée agréable / le but ultime c'était de se qualifier pour aller en finale quoi / mais bon / je veux dire moi le but c'est surtout de passer une bonne journée / [...] (Victor, interrogé à Saint-Étienne le 19 mars 2011)

### **Prendre du plaisir**

Originaire de l'Ardèche, Frédéric est lui aussi venu de loin pour assister au tournoi de Saint-Étienne. Comme Victor, il n'en est pas à sa première tentative, puisqu'il a déjà participé au FPT il y a trois ans. C'est d'ailleurs à cette occasion qu'il s'est inscrit pour la première fois sur un site de poker en ligne. Depuis il joue régulièrement de l'argent sur internet, tout en faisant attention, selon ses dires, à ne jouer que des petites sommes. À plus de cinquante ans, ce directeur de production dans une société de textile s'attache en effet à ce que le jeu reste un plaisir et une « passion raisonnée ». Préférant l'ambiance conviviale des tournois entre amis aux parties de *cash game* en casino – où l'ambiance est, selon lui, trop « tendue » –, il apprécie justement la convivialité du FPT tout en gardant à l'esprit l'enjeu de la compétition. Cette année, il s'est d'abord qualifié pour le tournoi de Lyon – sans succès – avant de se rendre à Saint-Etienne pour retenter sa chance. Il sera finalement éliminé après une demi-journée de compétition, mais ne ressent pas de déception ni le moindre regret.

[...] / pas de regret / non non / parce que je veux dire c'est avant tout le plaisir de passer un bon moment à jouer et puis / voilà / [...] ça reste un évènement sympa pour les gens qui jouent au poker [...] / bien sûr / si on peut se qualifier bah... / mais l'important / je pense / c'est de passer une bonne journée / [...] je veux dire ici / voilà / y a des moments où... / vous allez vous coucher / un joueur va vous montrer ses cartes / vous dire : bah voilà t'a bien fait de te coucher ou... / voilà / alors que dans un casino on sent vraiment une tension qui est différente quoi / c'est... c'est beaucoup moins sympa / on sent que les gens y jouent vraiment pour la gagner / pour... / c'est vraiment une bataille quoi / même si aujourd'hui c'est une bataille aussi et chacun veut gagner mais y a une notion de plaisir et de convivialité qu'on a pas quand on joue en *cash game* / enfin c'est mon sentiment / [...] même si aujourd'hui / derrière y a quand même une notion d'argent / derrière les quatre qui vont se qualifier aujourd'hui ils vont forcément penser au million d'euros qui est au bout / mais je pense que / voilà / enfin moi aujourd'hui je suis venu pour prendre du plaisir / bien entendu que ce matin / je suis parti en me disant que si je pouvais me qualifier ce serait bien / mais... voilà / ça reste de passer un moment de plaisir à jouer au poker / [...] (Frédéric, interrogé à Saint-Etienne le 19 mars 2011)

### **Être sérieux dans son jeu**

Après s'être gratuitement qualifié sur internet, Pierre est venu de Rouen jusqu'au Havre pour participer au FPT. Responsable d'atelier dans une usine Renault automobile, ce père de famille d'une cinquantaine d'années ne joue presque jamais d'argent au poker – ce n'est pas dans son éducation, dit-il – mais il revendique toutefois une approche sérieuse du jeu. Souhaitant progresser dans sa pratique et faire de nouvelles connaissances dans le milieu, il

s'est notamment investi sur un forum en ligne auprès d'une communauté de joueurs de poker avec qui il partage la même passion. C'est d'ailleurs pour retrouver les membres de cette communauté qu'il a souhaité participer au FPT. Comme Victor et Frédéric, ce n'est pas sa première expérience du tournoi, puisqu'il avait déjà eu l'occasion d'y assister l'an passé. N'ayant pas réussi, cette année encore, à se qualifier pour la finale du FPT, il semble d'abord assez déçu par son élimination – qu'il attribue notamment à la structure du tournoi –, mais il tient tout de même à souligner l'intérêt que présente ce type d'expérience en *live*, dès lors qu'on y participe sérieusement.

[...] / je n'ai pas eu beaucoup de jeu / pas beaucoup de possibilités de créer / de faire des choses / enfin c'est difficile / c'est des structures qui sont lentes au départ / mais qui deviennent rapides par des augmentations fortes quoi / [...] c'est le lot de ces tournois-là quand il y a vraiment beaucoup de joueurs / dès qu'on arrive un petit peu à élever son nombre de jetons / on peut jouer davantage de coups / ça tout le monde le sait hein / tant qu'on a pas beaucoup de jetons bah on peut pas jouer beaucoup de coups / [...] / donc là l'intérêt c'est d'être quand même sérieux dans son jeu / dans la lecture des adversaires... / ça ça apprend / on apprend beaucoup de chose en *live* / regarder les joueurs jouer / regarder comment ils vont relancer / comment ils vont payer / s'ils payent en étant sûr de leur fait / on essaye de deviner s'ils ont une grosse main derrière / on essaye de deviner s'ils ont touché leur jeu ou pas / ça c'est un petit côté qu'on retrouve pas sur internet / évidemment / on le retrouve en *live* mais pas sur internet / ça pour ça oui / ce genre de tournoi on apprend beaucoup de choses / [...] (Pierre, interrogé au Havre le 5 mars 2011)

### **Jouer bien et propre**

Qualifié pour l'étape du tournoi organisé à Strasbourg, Sébastien est lui aussi venu avec l'ambition de jouer sérieusement et de tirer profit de cette première expérience en *live*. Il n'a pas été déçu. Menuisier de profession, ce strasbourgeois d'une quarantaine d'années n'est pas seulement un amateur de poker, il aime également jouer aux échecs ou aux jeux de société. Intéressé plus particulièrement par les jeux de stratégie, c'est précisément cette dimension stratégique, qu'il met en avant dans sa pratique du poker. Lui, qui a pour habitude de jouer régulièrement sur internet insiste par exemple sur la gestion du temps et du budget qu'il consacre au poker. Père de famille, il fait ainsi attention à ce que sa pratique du poker en ligne n'empiète pas sur sa vie de famille. Pour son premier tournoi en *live*, il sera finalement éliminé après deux jours de compétition alors qu'il ne restait plus qu'une quarantaine de joueur en lice.

[...] / j'ai aucun regret / absolument aucun regret / même agréablement surpris par rapport à ce qu'on peut vivre comme expérience de poker sur le net / [...] / on est tout le temps confronté à des joueurs qui... bafouent un peu les règles... de déontologie... / c'est-à-dire qu'ils jouent un peu les cartes n'importe comment / parce que c'est pas cher ou parce que c'est gratuit / [...] / et bon souvent on est déçu / tandis que là en *live* / bah écoutez / toute la journée d'hier ça s'est passé... / c'était propre on va dire / tout le monde jouait... propre... / les mains qu'il fallait jeter / les mains qu'il fallait relancer... elles étaient jouées en l'état / y a pas vraiment de gros gros... fish / c'est le mot employé sur le net pour désigner les mauvais joueurs / bah... j'en ai pas vu / ou alors ils sont tous partis au début je ne sais pas / c'était pour moi une super expérience / [...] ça jouait bien et propre... / [...] (Sébastien, interrogé à Strasbourg le 27 février 2011)

### **Tenter sa chance**

Comme Sébastien, Clément n'est pas seulement joueur de poker, c'est aussi – et surtout – un joueur d'échecs (classé) et un amateur de jeux de société. Originaire de Lausanne, ce

kinésithérapeute suisse âgé de trente-cinq ans, possède à ce titre un certain recul sur le jeu. Selon lui, le poker est d'abord un jeu de hasard qu'il faut aborder comme tel, contrairement aux échecs qui mettraient davantage l'accent sur la stratégie. S'il joue régulièrement au poker sur internet, il préfère « prendre ça comme un jeu », insiste-t-il. C'est ainsi qu'il s'est qualifié pour le tournoi de Strasbourg, simplement dans l'idée de tenter sa chance. Conscient que les probabilités d'atteindre la finale sont réduites, il pense néanmoins que le jeu en valait la chandelle. Certes, il fut éliminé après seulement quelques heures de jeu, le premier jour du tournoi, mais le joueur ne semble pas nourrir de regret et témoigne au contraire de l'intérêt d'un tel évènement.

[...] ce qui est intéressant c'est quand même / c'est qu'y a un côté social / on peut rencontrer des gens / pas derrière son PC / mais dans des tournois comme ça en *live* / [...] et puis mine de rien / là y a quand même neuf joueurs qui vont se qualifier / alors que ça leur a rien coûté / et puis après ils vont en finale à Paris / et sur cette finale à Paris / je ne sais pas combien / y a un million... d'euros ou je ne sais pas combien / donc y a quand même de l'argent en jeu / donc... / sans que vous investissiez quoique ce soit / [...] / si vous pouvez participer / que ça ne vous a rien coûté / et puis que vous avez la chance que ce soit vous qui avez la main gagnante... [...] / alors ouais pourquoi pas / [...] moi je venais vraiment en me disant : je vais tenter ma chance / (Clément, interrogé à Strasbourg le 26 février 2011)

### **Revenir demain**

Ancien étudiant en Licence de STAPS, Pierrick travaille aujourd'hui à temps partiel dans un centre d'hébergement pour SDF. Originaire de la région de Rouen, il s'est rendu au Havre pour participer à son deuxième FPT. En effet, ce jeune joueur de vingt-cinq ans avait déjà eu l'occasion de participer à la précédente édition du tournoi. D'ailleurs, il s'était même qualifié pour la finale à l'ACF, ce qui restera pour lui une expérience inoubliable. C'est ce qui l'a conduit à revenir cette année, pour retrouver l'ambiance particulière de ce tournoi « officiel ». Éliminé rapidement, il n'avait pas forcément l'ambition de se qualifier à nouveau pour la finale. Tout juste espérait-il revenir le lendemain, nous avoue-t-il à demi-mot. Si ce ne fut pas le cas, le joueur garde le sourire et profite de l'entretien pour se remémorer les différentes étapes de la compétition.

[...] / en sortant l'année dernière de l'ACF / je me suis dit : bon bah je vais le tenter tous les ans quoi / histoire de revenir à l'ACF / tranquillement (rires) / [...] / non en fait / je suis venu aujourd'hui pas forcément dans l'intention de me qualifier / juste pour le tournoi / parce que c'est bien / c'est un beau tournoi / c'est officiel / c'est... / il y a des tables... / l'ambiance est bien / le lieu est convivial / y a de la place / [...] mais... / ouais / après y a les gains / les gains c'est bien mais ils sont tellement loin que... / [...] / on les a dans un coin de la tête / les 150 000 euros du vainqueur de l'année dernière / même les premières places payées à 1500 euros on les a en tête / quand on vient ici // parce que quand on est sur internet on n'a qu'une seule chose en tête c'est de venir ici / quand on vient ici / tout ce qu'on a en tête / enfin au début c'est de passer des jours / enfin moi je vois ça comme ça / le but c'est de revenir demain / revenir demain (rires) / [...] (Pierrick, interrogé au Havre le 5 mars 2011)

### **Apprendre à jouer avec des joueurs plus expérimentés**

Si Daniel est lui revenu le lendemain de la compétition, c'est simplement en tant que spectateur. Éliminé la veille au soir, il voulait absolument revenir pour voir comment se débrouillaient ses partenaires du club. C'est à ce moment-là que nous l'avons rencontré et interrogé sur sa pratique du poker. À plus de cinquante ans, Daniel est passionné par ce jeu qu'il pratique régulièrement sur internet. Chef d'entreprise dans une société de service informatique, ce fils de commerçant n'est pourtant pas disposé à jouer de l'argent sur les

sites de poker en ligne. Pour trouver des partenaires avec qui continuer à progresser dans sa pratique du jeu, il est donc devenu membre d'un club qui organise des petits tournois en *live* une fois par semaine. Ce sont les membres de ce club qu'il est venu retrouver à Bordeaux lors d'une étape du FPT pour laquelle il s'était qualifié gratuitement sur internet. En participant lui aussi à ce tournoi à « enjeu », Daniel saisissait alors l'occasion de jouer avec des joueurs plus chevronnés que lui pour poursuivre sa progression.

[...] / quand on joue en club en *live* / euh... ça joue sérieux mais bon globalement... y a pas d'enjeu / à part le championnat du club qui est un petit enjeu / [...] / après il y a des tournois où il y a beaucoup plus de monde / bah comme celui-là par exemple / où y a un vrai enjeu quand même / c'est quand même une qualification pour un tournoi majeur en France / c'est intéressant quoi / on est confronté à des joueurs plus expérimentés qui... qui ont une science plus importante du jeu que moi... qui débutent un peu... j'ai pas / bon donc c'est... oui c'est intéressant / il y a... / j'sais pas comment vous dire... / y a de l'enjeu / y a de l'adrénaline / y a... un vrai intérêt à jouer à ce niveau-là / [...] / enfin / moi perso / l'objectif c'est d'apprendre à jouer / savoir que ce jeu c'est pas simplement... deux cartes sur lesquelles on mise par hasard / c'est aussi un jeu qui nécessite des connaissances / des qualités que certains ont... / que moi j'ai pas hein / mais qu'on découvre au fur et à mesure... / parce qu'il y a tout le temps à apprendre quelque chose / y a vraiment quelque chose à apprendre / [...] (Daniel, interrogé à Bordeaux le 13 mars 2011)

### **Se mesurer aux autres**

Ce désir d'apprendre en multipliant les expériences du jeu est également présent chez Thibault, un joueur amateur de plus de trente ans que nous avons rencontré lors d'une étape *live* du tournoi à Tours. Mécanicien sur une base militaire de la région, il a commencé à jouer au poker avec ses collègues de travail avant de se lancer récemment dans la pratique du jeu sur internet. N'ayant jamais déposé d'argent sur un site de poker en ligne, il vante lui aussi la gratuité et l'accessibilité du FPT. S'il espérait se qualifier pour la grande finale du tournoi à Paris, Thibault s'estime déjà heureux d'avoir participé à cet évènement qui lui a permis de se mesurer à de nouveaux adversaires.

[...] / l'avantage c'est que c'est un *freeroll* / donc y a pas d'argent à déboursier // donc c'est quelque chose qui est accessible à tout le monde / enfin à toutes les personnes qui ont un petit peu de volonté / enfin qui ont l'envie de bien faire les choses / qui ont envie de bien jouer au poker // donc c'était... / donc là c'est vraiment le tournoi royal pour quelqu'un qui n'a pas envie de déboursier de l'argent / pour faire un tournoi / un vrai tournoi / [...] le but ultime c'est forcément de se qualifier pour la finale à Paris / mais... / non le but c'est vraiment de participer à un tournoi... / rencontrer plein de personnes différentes... / voire entre guillemets se mesurer aux autres quoi / bah c'est un petit peu le fil directeur du poker / [...] (Thibault, interrogé à Tours le 10 avril 2011)

### **En tirer une expérience**

Travaillant en tant que chiffreux-métreur pour un bureau d'étude, Aurélien est venu depuis la Drôme jusqu'à Marseille pour se forger une première expérience lors d'un tournoi *live*. Comme Daniel et Thibault, il n'aurait sans doute pas participé au FPT si le tournoi n'était pas accessible gratuitement sur internet. Ce joueur amateur de 35 ans qui joue depuis deux ans sur des sites de poker en ligne n'avait jamais eu l'occasion de s'asseoir à la table d'un tournoi de poker comme celui-ci. S'il nous avoue avoir mis un peu de temps pour s'adapter aux conditions de jeu, il ne regrette en rien cette expérience enrichissante qu'il se dit prêt à renouveler.



[...] / c'était mon premier tournoi de poker en *live* / donc c'est un peu déstabilisant au début parce qu'on a pas l'habitude / [...] c'est vrai que moi j'ai jamais pratiqué le poker à une vraie table comme ça... / je connaissais pas bien le fait de distribuer les cartes et tout ça / [...] après on fait deux-trois tours de table et c'est bon / on a pris le coup de main / mais c'est vrai qu'au début c'est un petit peu déstabilisant par rapport aux autres joueurs qui ont l'habitude de jouer en *live* / [...] donc voilà / après j'en tire une bonne expérience / je suis content d'être venu et je regrette pas d'avoir participé / au contraire / [...] c'est enrichissant / c'est vrai qu'on apprend vachement... / et c'est vrai que là on a le contact réel donc c'est un peu plus intéressant / (Aurélien, interrogé à Marseille le 23 avril 2011)

### **Être là pour le poker**

Résidant à Metz, Rémy est venu en voiture jusqu'à Strasbourg pour participer au FPT. Étudiant en Licence d'économie, ce jeune joueur d'à peine vingt ans assiste lui aussi à son premier tournoi *live*. Jusqu'alors, il n'avait joué qu'en famille ou entre amis. Il joue également sur internet, environ deux fois par semaine, mais sans chercher à « devenir pro » ou à « faire de l'argent ». Très décontracté, Remy portait même un casque audio pour écouter sa musique lors du tournoi. Sans doute avait-il vu à la télévision des joueurs professionnels en faire autant. Toujours est-il que ce jeune joueur amateur est « impressionné » par l'organisation du tournoi et loue à son tour l'ambiance conviviale dans lequel il se déroule. C'est peut-être lui qui résume le mieux les motivations des joueurs de ce tournoi.

[...] / c'est le premier tournoi que je fais en *live* en plus / donc... assez impressionné tout de suite au début du nombre du joueurs et tout / comment ça se déroule / c'est assez bien organisé en plus / ça va vite et tout / y a pas de... / non c'est pas mal // [...] c'est l'ambiance qui est pas pareille / c'est l'ambiance / c'est poker quoi / je sais pas / j'arriverai pas vraiment à dire c'est quoi / mais c'est... / voilà ça change / c'est pas des amis / c'est pas des potes / c'est pas des gens qu'on connaît pas / on rencontre des gens / et puis on est là pour le poker quoi / [...] (Rémy, interrogé à Strasbourg le 26 février 2011)

Si cette galerie de portraits témoigne de la diversité des profils des joueurs du FPT que ce soit en termes de catégories socio-professionnelles ou d'expériences du jeu, on notera que les réactions immédiates de nos interlocuteurs sont relativement unanimes. Malgré une élimination parfois précoce qui les a privés d'une qualification pour la finale du tournoi – et par conséquent, de tout espoir de remporter le gros lot –, aucun de ces onze joueurs ne regrette sa participation à l'évènement : participer à un tournoi en *live*, passer une journée agréable et rencontrer des gens, prendre du plaisir, être sérieux dans son jeu, jouer bien et propre, tenter sa chance, revenir demain, apprendre à jouer avec des joueurs plus expérimentés, se mesurer aux autres, en tirer une expérience, être là pour le poker. Si on peut penser que les joueurs interrogés, pour ne pas perdre la face aux yeux de l'interviewer, cherchent à valoriser leur expérience lors du tournoi, il n'en demeure pas moins que leurs réactions vont toutes plus ou moins dans le même sens. Quel que soit le temps passé à la table de jeu, ce tournoi reste pour chacun d'eux une « bonne expérience ». Au-delà du plaisir de jouer au poker dans une ambiance conviviale<sup>121</sup>, c'est justement le fruit de cette expérience vécue qui justifie des réactions aussi positives. Ainsi, rencontrer de nouveaux adversaires avec qui se mesurer en *live*, est présenté comme une opportunité pour progresser dans leur pratique du jeu. Sans

<sup>121</sup> L'ambiance conviviale du FPT contraste par exemple avec l'atmosphère plus compétitive qui règne lors des tournois d'échecs analysés par Thierry Wendling (2002), même si dans les deux cas le dispositif du tournoi place les joueurs dans une relation agonistique.

dénigrer l'exercice du poker en ligne, les joueurs voient dans ce tournoi une situation de contact réel particulièrement propice aux apprentissages. Leur entreprise commune consiste alors à s'engager dans ce tournoi gratuit pour jouer en présence d'autres joueurs et apprendre de cette expérience.

À cet égard, le fait de ne pas avoir investi d'argent ne doit pas être interprété comme un faible engagement dans la pratique du jeu, mais plutôt, comme une façon d'apprendre à jouer au poker sans contrepartie monétaire. Autrement dit, les joueurs de notre enquête participeraient au FPT pour apprendre à s'engager dans un tournoi, sans craindre les conséquences de leur engagement. Nous avons d'ailleurs vu combien l'absence d'investissement monétaire était compensée par un engagement personnel à travers leur temps libre, que ce soit sur internet ou dans les clubs de poker. La participation de ces joueurs amateurs aux premières phases du tournoi montre à ce titre toute leur implication. Certes, cette entreprise semble peu rentable en termes d'espérance de gain mais elle satisfait la passion des joueurs et permet d'enrichir leur pratique. On peut interpréter leurs récits pratiques comme une « histoire partagée d'apprentissage » (Wenger, 2005 : 104) pour mieux comprendre le sens que chacun donne à cette entreprise commune<sup>122</sup>. C'est ce que nous proposerons de faire dans le chapitre suivant. En attendant, demandons-nous pour conclure s'il convient bien de parler d'une communauté de pratique pour désigner la population des joueurs amateurs de notre enquête.

### **Conclusion : une communauté de pratique ?**

Comme l'analyse Vincent Berry (2008) dans une note de synthèse qui a largement inspiré notre propos, la notion de « communauté de pratique » (*community of practice*) a d'abord été conçue par Étienne Wenger et Jean Lave (1991) dans le cadre d'une théorie sociale de l'apprentissage. À travers cette théorie dite de l'« apprentissage situé » (*situated learning*), il s'agissait de penser l'apprentissage, non plus comme une acquisition ou un transfert de connaissances, mais comme la participation progressive des individus aux pratiques d'un monde social. Le concept de « participation périphérique légitime » (*legitimate peripheral participation*) allait permettre de décrire ce « processus par lequel des nouveaux venus intègrent la communauté de pratique » (Lave & Wenger, 1991 : 29) en les autorisant à expérimenter cette pratique à la marge avant de pouvoir y participer pleinement. Ainsi l'apprentissage n'est plus considéré comme une entreprise individuelle mais comme une situation sociale permettant aux individus d'apprendre, c'est-à-dire de participer à la communauté : « Les "motivations" de quelqu'un pour apprendre et le sens qu'il donne à cet apprentissage se trouvent non pas seulement en lui, mais précisément dans cette zone c'est-à-dire cet espace physique ou symbolique qui rend l'engagement possible (ou impossible), qui présente les différents modes d'appartenance au groupe, et la perspective identitaire et culturelle liée au fait d'être un membre. » (Berry, 2008 : 21)

En empruntant ce cadre théorique pour interpréter les résultats de notre enquête, une alternative s'offre à nous. Soit nous considérons que la pleine participation des joueurs à un tournoi de poker passe par un engagement monétaire, auquel cas il faudrait considérer que les

---

<sup>122</sup> En parlant d'une « entreprise commune » pour qualifier les velléités d'apprentissage des joueurs, nous prenons le risque de nous éloigner de la définition que donne Wenger à cette notion. Selon lui, l'apprentissage serait davantage le fruit de cette entreprise qu'une finalité en soi. Nous pensons cependant que le projet commun des joueurs amateurs de notre enquête réside justement dans cette volonté d'apprendre à jouer au poker, une entreprise qui potentiellement donne lieu à des apprentissages.

joueurs ayant pris part aux « satellites » du tournoi sont en position de participation périphérique légitime. Cette première interprétation nous inciterait à parler globalement d'une communauté des joueurs de poker et à décrire les joueurs amateurs du FPT comme des nouveaux venus. Soit nous reconnaissons, comme nos analyses nous y invitent, que ces derniers sont de véritables passionnés qui s'engagent pleinement dans la pratique du jeu. Selon cette seconde interprétation, les joueurs amateurs formeraient donc une communauté à part entière dans le monde du poker, avec son propre répertoire de pratiques et ses propres espaces d'apprentissage du jeu. Quelle que soit l'interprétation retenue, le concept de « communauté de pratique » se révèle opératoire pour envisager l'appartenance des joueurs de notre enquête à un monde commun fondé sur la pratique et l'apprentissage du jeu. Selon l'expression utilisée par Patrice Flichy (2010 : 66) dans son ouvrage sur *les passions ordinaires à l'ère numérique*, nous pourrions également parler d'une « communauté de partage d'expériences » tant les joueurs amateurs que nous avons rencontré, fondent leur proximité non seulement sur la pratique du poker mais sur le partage de leurs expériences communes. À ce titre, la possibilité offerte par internet de partager à la fois des informations et des expériences s'avère tout à fait cruciale dans la mesure où le réseau permet aux membres d'échanger sans forcément se rencontrer.

Pour autant, il convient de préciser que cette « communauté en ligne » (Flichy, 2010 : 66) ne saurait décentement être qualifiée de « virtuelle » (*virtual community of practice*), tant le jeu en ligne et hors ligne convergent dans le répertoire des pratiques de ses membres. À lui seul, le FPT témoigne de la participation des joueurs à un monde social qui dépasse les frontières du réel et du virtuel. Contrairement à la « communauté électronique d'aspirants joueurs professionnels » étudiée par Pastinelli, Côté-Bouchard et Papineau (2010), les joueurs amateurs de notre enquête ne se contentent pas de jouer de l'argent en ligne et d'échanger leurs expériences du jeu sur des forums communautaires, ils saisissent l'opportunité de se rencontrer pour jouer et apprendre à jouer ensemble. Rares sont ceux qui poursuivent le rêve de gagner leur vie de la sorte, quand bien même ils joueraient pour de l'argent. S'ils cherchent à se forger une certaine expérience du jeu, ce n'est pas tant pour devenir professionnel que pour progresser dans leur pratique de loisir. Ne cessant jamais de jouer le jeu, ils aspirent simplement à vivre et partager une passion ordinaire. Au-delà de leur engagement mutuel dans un tournoi de poker, les joueurs amateurs que nous avons questionnés et interrogés appartiendraient à une même communauté de pratique dès lors qu'ils partagent à la fois les mêmes expériences du jeu, le même plaisir de jouer et un certain désir d'apprendre. En ce sens, ils répondent parfaitement à l'idée que l'on se fait d'un amateur à l'ère numérique :

L'amateur qui apparaît aujourd'hui à la faveur des techniques numériques y ajoute la volonté d'acquérir et d'améliorer des compétences dans tel ou tel domaine. Il ne cherche pas à se substituer à l'expert professionnel ni même à agir comme un professionnel ; il développe plutôt une "expertise ordinaire", acquise par l'expérience, qui lui permet de réaliser, pendant son temps libre, des activités qu'il aime et qu'il a choisies. Modeste et passionné, il couvre toute une gamme de positions entre l'ignorant, le profane et le spécialiste. Son expertise est acquise peu à peu, jour après jour, par la pratique et l'expérience. (Flichy, 2010 : 11)

Dans le chapitre suivant, nous chercherons précisément à analyser la formation de cette « expertise ordinaire » que les joueurs amateurs de poker ont acquise en pratiquant leur passion.



## Chapitre 7 : Apprendre à jouer au poker

« Les intentions d'apprendre d'une personne sont engagées et le sens de cet apprentissage configuré à travers le processus qui vise à devenir un participant à part entière dans le cadre d'une pratique socioculturelle. Ce processus social comprend et subsume en effet l'apprentissage de compétences informés (*knowledgeable skills*). » (Lave & Wenger, 1991 : 29, traduction personnelle).

S'il est difficile de caractériser les pratiques et de délimiter les frontières d'un monde ludique à l'ère numérique (voir notamment Trémel, 2001 ; Boutet, 2003, 2006 ; Berry, 2007, 2009, 2012 ; Zabban, 2011, 2012), forcer est de constater que la pratique du poker fédère une communauté de joueurs qui partagent la même passion ordinaire et poursuivent tous – bien qu'à des degrés différents – une même quête d'apprentissage. Dans le précédent chapitre, nous avons vu combien la participation des joueurs au France Poker Tour témoigne, au-delà de la recherche du plaisir de jouer, d'une certaine volonté de progresser dans la pratique du jeu. Suivant une approche compréhensive qui consiste à aborder la pratique du jeu du point de vue des joueurs, c'est moins la réalité de cette progression, que leur démarche d'apprentissage que nous proposons d'analyser dans ce nouveau chapitre.

Cela implique notamment de distinguer le processus d'apprentissage du jeu et les conséquences de cet apprentissage. Si on a tendance à penser l'apprentissage comme le résultat d'un processus d'acquisition de savoirs et de savoir-faire, c'est bien le cheminement de l'apprenant qui nous intéresse ici au premier plan. En suivant le parcours initiatique des joueurs depuis leur découverte du jeu jusqu'à leur engagement dans le tournoi, nous chercherons ainsi à dégager les différentes modalités d'apprentissage du jeu afin de comprendre comment les joueurs apprennent à jouer au poker. Pour ce faire, nous utiliserons les données produites dans le cadre de notre enquête de terrain (observations, questionnaires, entretiens), en nous focalisant plus particulièrement sur les récits de pratique et d'apprentissage des joueurs. Les extraits d'entretiens ainsi mobilisés dans le cadre d'une analyse transversale apparaîtront, non comme des illustrations ou des preuves au service de la démonstration, mais comme un corpus empirique dont le contenu sera au cœur de l'analyse. Ainsi nous souhaitons accorder un statut empirique à la parole des joueurs. Les considérant comme des observateurs de leur propre jeu, l'entretien est un moyen de solliciter leur point de vue sur le jeu en question. S'ils ne nous livrent pas forcément pas la vérité sur leurs pratiques et leurs apprentissages du jeu, sans doute sont-ils les mieux placés pour nous parler de la façon dont ils sont devenus joueurs de poker.

Nous avons vu précédemment combien l'engagement des joueurs de notre enquête dans une entreprise commune – participer à un tournoi de poker – s'inscrivait dans une « histoire partagée d'apprentissage » (Wenger, 2005 : 104). Cette histoire renvoie plus largement à leur engagement mutuel dans une communauté de pratique, celle des joueurs amateurs de poker. En analysant de façon transversale les récits de pratique et d'apprentissage des joueurs interrogés, nous verrons que cette communauté de pratique a fait de la progression le principe même de son organisation et engendre ainsi différents modes de participation au jeu qui sont autant de façon de progresser pour les joueurs. Dans le prolongement du précédent chapitre, il s'agirait donc de suivre la progression des joueurs pour dégager les différentes modalités de leur engagement dans la pratique et l'apprentissage du jeu pour finalement envisager celles qui consistent à jouer pleinement le jeu, c'est-à-dire à devenir un joueur parmi d'autres.

Pour ce faire, nous pouvons nous inspirer du travail ethnographique réalisé par Vincent Berry (2012) à travers les mondes virtuels du jeu vidéo – en l’occurrence World of Warcraft. S’appuyant notamment sur les travaux de Lave et Wenger (1991), Berry propose en effet une analyse progressive des modalités d’apprentissage des joueurs à travers leurs pratiques du jeu en question. Chemin faisant, il a pu découvrir les différentes façons qu’ont les joueurs de jouer et d’apprendre en jouant au jeu vidéo. De l’exploration du monde virtuel à la pleine participation au jeu en passant par l’observation et l’imitation des joueurs plus chevronnés, les joueurs novices adoptent ainsi différentes attitudes face à l’environnement du jeu qui sont autant d’étapes avant de devenir un joueur à part entière. À travers l’analyse minutieuse de la trajectoire des joueurs à l’intérieur du jeu, Berry (2012 : 91) retrace finalement les « histoires partagées d’apprentissage » des joueurs au sein de leur communauté de pratique.

## 1. Devenir joueur de poker

Comment devient-on joueur de poker ? Telle est l'une des premières questions qui s'est posé lors de notre enquête auprès des joueurs du FPT. En recoupant les propos de chaque joueur interrogé lors du tournoi, une réponse se dégage nettement de leur récit d'apprentissage : c'est en participant au jeu que l'on devient joueur de poker. Pourtant, si cette réponse est valable empiriquement – dans les limites de notre enquête –, il faut reconnaître qu'elle n'est guère satisfaisante et, dans certains cas, inadéquate. Par exemple, celui qui a joué au poker une fois dans sa vie mais n'a plus jamais rejoué depuis, peut-il décentement être considéré comme un joueur ? *A priori* cela semble difficile à concevoir. Certes, celui qui a déjà joué au poker a fait l'expérience du jeu mais est-il devenu joueur pour autant ?

En suivant Martignoni-Hutin (1993 : 74), nous pourrions préciser notre réponse en ajoutant que le joueur n'est pas celui qui joue mais « celui qui rejoue », c'est-à-dire celui qui fait de son jeu une activité ou une pratique à part entière. Une telle définition nous semble plus satisfaisante, renvoyant de façon pragmatique à l'idée que l'on se fait d'un « joueur » au sens commun du terme. Reste à savoir à partir de quand un joueur rejoue ? Est-ce dès la seconde fois où il joue ou faut-il attendre la troisième fois ? À moins qu'il faille attendre la quatrième ou la cinquième fois ? La dixième ou la centième ? Cela dépendra évidemment de la façon dont on définit l'activité ou la pratique du jeu. Le *Littré* définit l'« activité » comme le fait de « tenir une action ». En ce sens, le joueur serait donc *celui qui tient l'action de jouer*. Le mot « pratique » renvoie quant à lui à une « expérience » ou une « habitude des choses ». En ce sens, le joueur serait *celui qui a fait l'expérience du jeu et en conservé une certaine habitude*. Entre activité et pratique de l'activité, ces définitions possibles soulèvent finalement la question de la régularité de la conduite du jeu. Faut-il jouer régulièrement pour devenir joueur de poker ? Et si oui, dans quelle mesure la pratique du joueur est-elle régulière ? Doit-il jouer au moins une fois par an ? Une fois par mois ? Une fois par semaine ? Une fois par jour ? Où placer le curseur pour que le mot « joueur » ne soit pas galvauder ? Un « joueur occasionnel » – *celui qui rejoue à l'occasion* – peut-il être légitimement considéré comme un joueur ? À l'inverse, le « joueur compulsif » – *celui qui ne peut s'empêcher de rejouer* – est-il encore tout à fait un joueur ? Certains psychologues se le demandent... Pour être joueur, sans doute faut-il avoir rejoué, mais dans quelle mesure ? La réponse est loin d'être évidente.

Une façon de renverser le problème consiste à se demander à partir de quand un joueur est reconnu comme tel : quand lui accordons nous la « qualité » de joueur ? Plutôt que de partir de l'activité ou de la pratique du jeu – selon des critères qui se veulent objectifs –, il s'agirait ainsi de considérer le regard d'autrui sur la pratique du joueur. En se plaçant du point de vue de *celui qui ne joue pas*, on se demandera alors si la façon dont le joueur pratique cette activité est légitime ou non en fonction des normes de comportement qui s'imposent à lui « de l'extérieur ». C'est précisément l'option théorique qui a été retenue par Howard Becker (1985) dans le cadre de ces premiers travaux en sociologie de la déviance. Ainsi, selon la définition de Becker, le déviant n'est pas celui qui commet un acte, qui transgresse les normes en vigueur, ce n'est pas non plus celui qui s'adonne de façon plus ou moins régulière à une pratique déviante, c'est d'abord celui qui est reconnu comme tel :

De ce point de vue, la déviance n'est pas une qualité de l'acte commis par une personne, mais plutôt une conséquence de l'application, par les autres, de normes et de sanctions à un "transgresseur". Le déviant est celui auquel cette étiquette a été appliquée avec succès et le comportement déviant est celui auquel la collectivité attache cette étiquette. (Becker, 1985 : 33)

Dans un contexte de légalisation et de normalisation du jeu, il semble pour le moins exagéré de considérer les joueurs de notre enquête comme des « transgresseurs ». Cette « étiquette » ne semble pas s'appliquer aux comportements des joueurs que nous avons observés sur le terrain. Si on peut juger les pratiques de certains joueurs de poker comme « excessives », la plupart des joueurs amateurs que nous avons rencontrés, revendiquent au contraire une pratique du jeu – « raisonnable » à défaut d'être « rationnelle » – qui ne s'écartera pas des normes établies par la « collectivité ». En quelque sorte, on peut même supposer qu'ils se sont appropriés les normes de comportement qui régissent leur pratique du jeu.

Si l'étiquette de la déviance ne nous paraît donc pas appropriée pour qualifier la pratique des joueurs amateurs de notre enquête, on peut néanmoins partir du principe, que ces derniers sont bel-et-bien reconnus comme des joueurs. Reste à savoir aux yeux de qui. Si on admet que les joueurs amateurs de poker ne sont pas forcément déviants, alors ce n'est plus aux « entrepreneurs de morale » de trancher. En effet, ce n'est ni aux représentants de la loi, ni aux groupes de pression, ni aux psychiatres, ni aux psychologues, ni aux sociologues, de décider si untel ou untel doit être qualifié de joueur. On pourrait éventuellement se tourner vers l'entourage du joueur pour demander à ses parents, ses amis, ses collègues, ce qu'ils en pensent, mais leur avis sur la question serait forcément partiel. Comment savoir si un proche est un joueur si on ne connaît pas les qualités qu'il faut avoir pour le devenir ? À moins d'être joueur soi-même, il leur manquera forcément des éléments pour trancher. Alors pourquoi ne pas demander à d'autres joueurs de se prononcer. Après tout, qui mieux qu'un joueur pour dire si un autre joueur mérite d'être reconnu comme tel. Si on considère que les joueurs amateurs de poker forment une communauté de pratique, on peut considérer que des critères existent pour en définir les membres. En interrogeant les joueurs les mieux intégrés, on pourrait par exemple prendre en considération les différentes « épreuves » qui permettent l'intégration des nouveaux membres. On pourrait également définir l'échelle des valeurs à partir de laquelle se positionnent les joueurs dans la hiérarchie plus ou moins implicite du jeu. Enfin, nous pourrions dégager les critères d'évaluation qui permettent d'établir un jugement sur la qualité de tel ou tel joueur. Le problème, c'est que les joueurs amateurs de poker ne se connaissent pas tous entre eux. S'ils appartiennent aux mêmes réseaux d'interconnaissance, ils ne se connaissent pas forcément en dehors du jeu. Et en admettant qu'ils se connaissent personnellement, ils ne savent pas forcément les épreuves qu'ont traversées leurs semblables. Difficile de reconnaître un joueur comme son égal si on ne connaît pas son parcours à l'intérieur du jeu. Difficile de juger sa qualité de joueur si on ne connaît pas sa trajectoire.

Pour sortir de l'impasse, il faut revenir à notre question de départ : comment devient-on joueur de poker ? Cette question s'adresse au joueur lui-même, celui que nous avons interrogé le jour J sur sa pratique et son apprentissage du jeu. À bien des égards, c'est lui le premier concerné et le plus à même de nous répondre. Se placer du point de vue du joueur, c'est d'abord lui demander s'il se considère lui-même comme un joueur. C'est ce que nous avons fait implicitement chaque fois que nous avons sollicité une interview en demandant à notre interlocuteur s'il acceptait ou non de nous parler de « son » jeu. En acceptant l'entretien, il acceptait implicitement d'être reconnu comme un joueur de poker. Ensuite, nous lui demandions de nous raconter « son » tournoi, c'est-à-dire la façon dont il avait vécu cette expérience particulière du jeu. Comme nous l'avons vu dans le précédent chapitre, la réaction du joueur témoigne généralement de son engagement dans la pratique du poker autant que de sa volonté d'apprendre à jouer le jeu. C'est précisément sur la base de ce récit de pratique que nous avons construit notre principale relance en demandant au joueur de nous raconter son



apprentissage du jeu. Nous donnions ainsi l'occasion à notre interlocuteur de revenir sur son parcours, en commençant par raconter la façon dont il a découvert le poker, pour progressivement nous livrer le récit détaillé de son apprentissage. Chemin faisant, nous lui proposons de décrire les différentes épreuves qu'il a dû traverser tout au long de son parcours d'initiation. Il pouvait alors poursuivre son récit en nous racontant son intégration dans les différents mondes du poker qu'il fréquente actuellement, jusqu'à ce qu'il s'engage pleinement dans la pratique du jeu.

Plutôt que de juger le comportement du joueur de l'extérieur ou de demander à autrui ce qu'il en pense, nous avons donc choisi de recueillir le point de vue du joueur sur sa propre pratique du jeu. En lui demandant de nous raconter son parcours d'apprentissage, l'objectif était finalement de comprendre comment il en est arrivé là : comment il en est arrivé notamment à participer à un tournoi de poker rassemblant plusieurs milliers de joueurs venus comme lui pour jouer et progresser dans la pratique du jeu. Une telle démarche nous conduit par conséquent à définir le joueur de poker, non seulement comme celui qui accepte d'être reconnu comme tel, mais comme celui qui s'est engagé pleinement dans la pratique du jeu en question, en traversant les différentes étapes d'un apprentissage qui rendent son engagement incontestable au regard d'autrui et de soi-même. En ce sens, notre démarche compréhensive est assez proche de celle de Becker lorsqu'il cherche par exemple à comprendre « comment on devient fumeur de marijuana » (Becker, 1985 : 64-82)<sup>123</sup>. En interrogeant des fumeurs sur la façon dont ils ont appris à consommer de la marijuana, il s'agissait pour lui de comprendre comment ces déviants « en viennent eux-mêmes à se considérer comme tels. » (Becker, 1985 : 145) C'est ainsi que Becker pouvait retracer leur « carrière déviante » (48), c'est-à-dire le parcours d'apprentissage qui conduit une personne dite « normale » à s'engager dans une pratique reconnue comme déviante. Notre démarche est similaire, à ceci près qu'il ne s'agit pas de retracer la « carrière » des joueurs, mais plutôt leur « curriculum ludique », c'est-à-dire leur parcours d'apprentissage à l'intérieur du jeu<sup>124</sup>.

---

<sup>123</sup> Comme beaucoup d'étudiants en sociologie, sans doute étions-nous influencés au commencement de notre enquête, par les travaux d'Howard Becker (1985)...

<sup>124</sup> Nous préférons parler ici de parcours d'apprentissage ou de « curriculum » plutôt que de « carrière » qui est théoriquement associée, depuis Becker, à une trajectoire déviante que ne semble pas suivre les joueurs que nous avons rencontrés. Par ailleurs, le terme de carrière est plus généralement entendu comme un parcours professionnel, réalisé ou planifié. Si on peut penser que le terme s'applique aux joueurs professionnels, il est déplacé lorsqu'il s'agit d'évoquer le parcours des joueurs amateurs de poker, dont la finalité n'est pas forcément fixée. Si nous préférons utiliser le terme « curriculum », c'est en distinguant, comme le propose Perrenoud (2007) le « curriculum formel », qui renvoie à la programmation des apprentissages, et le « curriculum réel », qui décrit la réalité du parcours des apprenants face au programme. Nous pourrions même parler du « curriculum caché » des joueurs amateurs de poker, tant leur parcours d'apprentissage ne renvoie pas forcément à un programme ou des objectifs pédagogiques particuliers.

## 2. Le curriculum ludique du poker

« Le poker, il faut cinq minutes pour en apprendre les règles et toute une vie pour le maîtriser. » Cette phrase que l'on attribue parfois à Doyle Brunson – l'une des figures mythiques du poker moderne (cf. chapitre 3) – est souvent reprise par les présentateurs des émissions de poker à la télévision – Patrick Bruel notamment – comme un slogan pour donner envie aux novices de découvrir le poker. On retrouve d'ailleurs ce même slogan dans le monde du jeu vidéo, dès lors qu'il s'agit par exemple de promouvoir certains « grands jeux », dont la qualité réside à la fois dans la simplicité du dispositif vidéoludique et la complexité de la pratique<sup>125</sup>. Si la formule est sans doute galvaudée en ce qui concerne le poker – d'une part, parce qu'il faut plus de cinq minutes à la plupart des joueurs pour en apprendre les règles, d'autre part, parce que la notion de « maîtrise » est tout à fait relative –, elle n'en demeure pas moins typique de la façon dont les joueurs se représentent leur pratique et leur apprentissage du jeu. Elle est d'ailleurs souvent reprise de différentes manières par les joueurs eux-mêmes – comme nous l'avons vu dans le chapitre 4 – afin de justifier l'intérêt de ce jeu qu'ils pratiquent avec assiduité.

### Un apprentissage infini

On retrouve par exemple cette forme rhétorique chez Daniel, ce chef d'entreprise d'une cinquantaine d'années qui nous avait confié sa volonté de progresser dans la pratique du poker. Dans l'extrait suivant – que nous reprenons ici en intégralité –, Daniel nous explique ainsi que ses velléités d'apprentissage sont en fait liées aux propriétés du jeu lui-même :

« Daniel : / enfin / moi perso / l'objectif c'est d'apprendre à jouer / savoir que ce jeu c'est pas simplement... deux cartes sur lesquelles on mise par hasard / c'est aussi un jeu qui nécessite des connaissances / des qualités que certains ont... / que moi j'ai pas hein / mais qu'on découvre au fur et à mesure... / parce qu'il y a tout le temps à apprendre quelque chose / y a vraiment quelque chose à apprendre / ouais / il a une forme addictive parce qu'il y a vraiment quelque chose à apprendre /

Aymeric : c'est addictif parce qu'il y a quelque chose à apprendre /

D : perso / ouais /

A : c'est ça qui entraîne en fait à continuer / c'est...

D : / le jeu en lui-même est addictif / le jeu est addictif... / comme tout jeu d'ailleurs hein / le jeu ou l'argent sont addictifs / euh mais moi je sais que ce qui m'accroche / à moi / c'est pas la notion d'argent / c'est pas la notion de gain / c'est la notion d'apprentissage / de performance et de compétition / bon c'est une forme d'état d'esprit hein... / mais oui il a un côté / il a un côté hyper addictif /

A : par rapport à d'autres jeux / vous parlez / parce que vous êtes joueur...

D : / euh / j'aime beaucoup jouer mais je ne suis pas joueur dans l'âme / joueur au sens... / dans le sens joueur d'argent / je ne suis pas du tout joueur d'argent / je refuse les jeux d'argent / par principe /

A : par principe /

D : par principe ou par éducation / ce qui revient souvent au même d'ailleurs / euh... mais / j'aime jouer / j'adore jouer / c'est-à-dire que je vais prendre autant de plaisir à faire une partie entre amis à la maison / sans qu'il y ait quelque enjeu que ce soit d'argent / simplement par le jeu ou par la compétence qui peut s'instaurer entre amis pour dire : je vais gagner je vais perdre...

A : d'accord /

D : voilà /

A : que ce soit le poker ou d'autres jeux / ou c'est... uniquement le poker /

D : non / j'ai toujours aimé jouer mais le poker a une forme... / une forme peut-être plus forte / parce que... / à la différence de la belote / qui est un jeu relativement simple /

<sup>125</sup> Reprenant les propos du journaliste Bill Kunkel (2003) pour qui « Tetris répond parfaitement à la définition du meilleur en matière de jeu : une minute pour l'apprendre, une vie entière pour le maîtriser » (cité par Hock-Koon, 2013 : 136), Sébastien Hock-Koon montre à propos des « grands jeux vidéo » qu'en réalité « cela prend une minute pour le joueur de croire qu'il a appris le jeu alors que cela prend des années pour maîtriser tout ce qui peut être maîtrisé » (Hock-Koon, 2012 : 12, traduction personnelle).

A : oui /

D : c'est un jeu qui / quand on le maîtrise est relativement simple / y a peu de combinaisons possibles / y a peu de techniques possibles / y a pas de vraie technicité / il suffit de bien se connaître et de connaître son partenaire pour arriver à... faire le mieux possible avec ses cartes / euh... / le poker offre une complexité telle... / une telle diversité de coups possibles que... / que c'est infini quoi / que l'apprentissage est infini /

A : qu'il y a toujours quelque chose à apprendre /

D : je pense qu'il y a toujours quelque chose à apprendre / c'est en ce sens que je dis / pour moi : c'est un peu addictif / » (Daniel, interrogé à Bordeaux le 13 mars 2011)

La façon dont Daniel utilise le terme « addictif » aurait de quoi surprendre les psychologues, puisque ce sont bien les potentialités du jeu en termes d'apprentissage – et non les perspectives de gains – qui lui donnerait une « forme addictive ». Le fait de pouvoir réellement progresser dans la pratique du jeu l'inciterait en effet à poursuivre sans cesse son apprentissage. Ce n'est pas la « notion d'argent » qui l'attire dans le poker mais cet « état d'esprit » qu'il associe au contraire à la « notion d'apprentissage », de « performance » et de « compétition ». Contrairement à d'autres jeux de cartes comme la belote, la « forme » du poker lui offrirait une marge de progression illimitée, comme si la « diversité de[s] coups possibles » à l'intérieur du jeu rendait son « apprentissage [...] infini ». Derrière sa simplicité apparente – « deux cartes sur lesquelles on mise par hasard » –, le poker révélerait ainsi toute sa « complexité » et sa « technicité ». Selon Daniel, la pratique du poker « nécessite des connaissances » et des « qualités » particulières que l'« on découvre au fur et à mesure ». De quoi justifier l'intérêt du joueur pour ce jeu d'argent, malgré les principes éducatifs qui l'inciterait plutôt à « refuse[r] » ce type de jeux. Si Daniel ne se considère pas pour autant comme un « joueur d'argent », le poker exerce sur lui une attraction particulière qui l'aurait finalement conduit à se prendre au jeu.

Ce qui semble séduire les joueurs dans la pratique du poker, c'est d'une part l'accessibilité du jeu – le fait qu'il soit possible d'y jouer sans passer trop de temps à en étudier les règles –, et d'autre part, sa grande complexité qui rend l'apprentissage du jeu illimité. Si l'apprentissage des règles ne pose aucun problème, la maîtrise du jeu lui-même est une quête aussi excitante qu'inaccessible. C'est du moins le discours qu'ils servent à leur interlocuteur pour montrer tout l'intérêt de leur pratique : l'apprentissage du jeu est à la fois rapide et long, facile et difficile, simple et complexe. Il ne faut pas interpréter cela comme un paradoxe mais plutôt comme une dialectique de la pratique : si la structure du jeu est relativement simple, les actions possibles à l'intérieur du jeu sont inépuisables. La dialectique opère également entre théorie et pratique : si le jeu est simple en théorie, sa pratique se révèle infiniment complexe. La perception que les joueurs ont de l'apprentissage du jeu tient précisément dans l'infinie complexité de cette pratique dont aucune théorie ne saurait rendre compte. La richesse du jeu réside dans la pratique elle-même, par conséquent, son apprentissage passe par la pratique. En ce sens, nous pourrions parler d'un « curriculum caché » du poker : derrière l'apprentissage formel des règles du jeu, le parcours du joueur consisterait à explorer les vicissitudes de la pratique. Si nous verrons que les discours des joueurs de notre enquête participent d'un processus de « formalisation », voire de « théorisation de la pratique » – au sens où il s'agit d'explicitier les règles qui régissent la pratique –, leur démarche d'apprentissage consisterait d'abord à découvrir le jeu, à en explorer toutes les subtilités au fur et à mesure de leur progression, pour tenter peut-être un jour d'en prendre la mesure. C'est cette démarche de découverte et d'exploration du jeu qu'il nous faut donc retracer dans un premier temps.

### 3. Re-découvrir le poker

Avant de demander au joueur comment il a appris à jouer, encore faut-il savoir comment il a pris connaissance du jeu. Comment avez-vous découvert le poker ? Telle est la question qui semble s'imposer. Pourtant cette question ne se pose pas vraiment avec les joueurs de poker de notre enquête, ou plutôt elle se pose différemment. En effet, tous les joueurs que nous avons rencontrés – sans exception – connaissaient le poker avant de l'avoir pratiqué. Parmi eux, certains avaient même eu l'occasion de le pratiquer durant l'enfance, généralement sous la forme du « poker fermé » – i. e. avec cinq cartes en main. Le poker relevant d'une culture ludique très largement partagée – notamment à travers la diffusion des westerns hollywoodiens ou des émissions de télévision américaine –, chacun se fait une image plus ou moins idéalisée du jeu en question. Si certains le présentent aujourd'hui comme un véritable « sport », le poker a longtemps été considéré comme un jeu de voyous, de malfrats et de bandits en tout genre. L'imagerie pittoresque des *saloons* du Far West lui colle à la peau autant que celle des casinos de Las Vegas, avec leur réputation sulfureuse (cf. chapitre 3).

#### Une mauvaise réputation

Certains joueurs ayant appris à jouer au poker sur le tard regrettent cette mauvaise réputation dont le jeu de cartes continuerait de souffrir. C'est le cas de Frédéric, ce joueur amateur d'une cinquantaine d'années dont nous avons vu par ailleurs qu'il plaçait le plaisir au centre de sa pratique du jeu. Dans l'extrait suivant, il cherche justement à corriger cette image négative qu'il avait lui-même et que partagent la plupart des joueurs avant de s'engager dans la pratique :

Frédéric : / je trouve très dommage que le poker ait une mauvaise réputation / on va dire que quand on parle de poker / tout de suite on a cette image des gangsters ou des cowboys dans les *saloons* / voilà c'est très péjoratif / alors que je trouve que c'est... / je ne sais pas si on peut dire : un sport / mais pour moi / je veux dire : c'est aussi gratifiant d'être un bon joueur de poker que d'être un grand joueur d'échecs quoi /

F : / ouais / ouais... / comme beaucoup de monde / on a cette image du poker qui est un peu le truc des malfrats / le blanchiment d'argent... / voilà / je pense qu'aujourd'hui c'est très très sain que ç'ait été légalisé / je pense que ça peut être que bénéfique pour le poker /

A : et pour les joueurs aussi /

F : oui bien sûr / même si voilà / un mec comme Bruel / voilà il a gagné un WSOP / il est pas le seul / je pense pas que ce soit un joueur de poker exceptionnel / mais je pense que ça fait du bien à l'image du poker qu'un mec comme ça joue au poker / voilà / je pense que ça fait du bien à l'image du poker / (Frédéric, interrogé le 19 mars 2011 à Saint-Etienne)

Si Frédéric déplore que l'« image des gangsters ou des cowboys » continue de ternir la réputation du poker, c'est parce qu'il constate que la réalité actuelle du jeu ne correspond plus à cet imaginaire. Ainsi, le jeu de cartes des *saloons* serait presque devenu un « sport » – comparable par exemple aux échecs –, si bien que l'image du poker aurait commencé à évoluer ces dernières années. En France, deux facteurs auraient contribué à revaloriser l'image du jeu : d'une part, sa légalisation – associée à la loi de mai 2010 – que Frédéric considère comme « bénéfique » et, d'autre part, à la diffusion des premières émissions de poker à la télévision dont le chanteur Patrick Bruel était à l'époque le présentateur-vedette. Selon Frédéric, la popularité du chanteur aurait d'ailleurs largement bénéficié à l'image du jeu, même s'il n'hésite pas à remettre en question les qualités du joueur. Toujours est-il que le poker bénéficierait aujourd'hui d'une image plus positive qui correspondrait à une réalité « assainie ». Si le point de vue du joueur concernant l'évolution de l'image du poker peut se défendre, on se demandera cependant si la réalité actuelle n'est pas à son tour construite comme un mythe visant à créer l'adhésion de nouveaux joueurs.

Au-delà de son histoire récente, la mythologie du poker fait donc partie de l'héritage culturel des joueurs au moment où ils s'inscrivent dans la pratique du jeu – ce qui justifie sans doute une approche mythologique du poker (chapitre 3) pour comprendre la trajectoire des joueurs. Sans doute a-t-elle d'ailleurs suscité la curiosité de certains joueurs au moment de s'engager dans la pratique du jeu, comme un mythe originel aurait pour vocation de faire naître l'adhésion collective des membres à une communauté de pratique. Reste que pour retracer le parcours d'apprentissage des joueurs de notre enquête, la question qui se pose n'est pas de savoir comment ils ont découvert le poker – la réponse se trouve bien souvent enfouie dans les souvenirs d'enfance ou dans la culture ludique des joueurs – mais comment ils l'ont redécouvert depuis qu'il s'est réinventé sous une forme nouvelle<sup>126</sup>. Telle est finalement la question à choix multiples que nous avons posée aux joueurs dans le cadre de notre questionnaire ethnographique : « Comment avez-vous re-découvert le poker ? »

	Effectif	Pourcentage
Amis	484	49,5%
Emission TV	313	32,0%
Internet	295	30,2%
Famille	84	8,6%
Collègues de travail	50	5,1%
Presse	28	2,9%
Publicité	23	2,4%
Cinéma	3	0,3%
Total	978	

Tableau n°1 : Prise de connaissance du jeu

Suivant la liste des réponses enregistrées, on notera qu'une majorité de joueurs déclarent avoir redécouvert le poker au sein de leur entourage (63,2%), que ce soit avec des amis (49,5%), en famille (8,6%) ou avec des collègues de travail (5,1%). Selon les données de notre enquête, ils seraient plus nombreux encore à avoir redécouvert le poker par le biais des « médias » (67,7%), en particulier *via* la télévision (32%) ou internet (30,2%). Les joueurs pouvant donner plusieurs réponses à la question posée, le tableau montre que : c'est essentiellement *via* leur entourage, la télévision et/ou internet que les joueurs de notre enquête ont redécouvert le poker. Tout se passe comme si ces différents « canaux de diffusion » donnaient un accès plus ou moins direct à la pratique du jeu. Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, c'est bien souvent au sein de leur entourage que les joueurs de notre enquête ont commencé à jouer au poker. Le reste du temps, c'est surtout sur internet qu'ils ont appris à pratiquer le jeu. Quant à la télévision, nous savons que le succès des émissions consacrées au poker est en partie lié aux dispositifs techniques mis en place pour permettre aux téléspectateurs de se

<sup>126</sup> C'est ce que nous avait justement signalé Arnaud, un joueur amateur que nous avons interrogé à Saint-Etienne lors d'une étape du FPT. Suite à l'entretien, nous lui avons demandé s'il acceptait de remplir le questionnaire ethnographique que nous venions de diffuser pour la première fois lors du tournoi. Non seulement Arnaud a accepté de remplir le questionnaire, mais il nous a livré quelques commentaires sur la façon dont nous avons construit certaines questions. Dans la première version du questionnaire diffusé à Saint-Etienne, nous posions par exemple la question suivante : « comment avez-vous découvert le poker ? » Voici comment le joueur a réagi en lisant l'intitulé de la question : « Arnaud : / ouais : comment avez-vous découvert le poker / c'est souvent le poker... / on le connaît sans le découvrir / vous voyez ce que je veux dire / c'est comme si on demandait à quelqu'un : comment avez-vous découvert le football / [...] tout le monde le connaît / » (Arnaud, interrogé le 19 mars 2011 à Saint-Etienne). Suite à cet échange, nous avons décidé d'amender notre questionnaire en corrigeant la formulation de cette question.

mettre à la place des joueurs (cf. chapitre 3). En ce sens, la télévision apparaîtrait à son tour comme un média de la pratique – contrairement à la presse par exemple qui est davantage un média d'information.

#### 4. Regarder le poker à la télévision

Faire jouer le téléspectateur, telle est l'une des prérogatives actuelles de la plupart des « jeux télévisés ». Contrairement aux émissions de télévision qui se contentent de mettre en scène des candidats en train de jouer, il s'agirait désormais de solliciter « l'implication ludique du téléspectateur » (Leveneur, 2015 : 99), quitte à faire de ce dernier un joueur à part entière. Si la plupart du temps les procédés télévisuels qui visent à renforcer la participation des téléspectateurs n'atteignent pas leur objectif – pensons par exemple aux simulacres d'interactivité dans les jeux (d'argent) télévisés actuels type *Qui veut gagner des millions* ou *Money Drop* –, il semble que ceux utilisés dans les émissions de poker aient fait leur preuve. Non seulement le succès de ces émissions témoigne de l'intérêt des spectateurs pour la mise en scène du jeu télévisé, mais surtout ces programmes télévisés consacrés au poker sont à l'origine de l'engagement de nombreux joueurs dans leur pratique. Nous avons vu qu'environ un tiers des joueurs de notre enquête ont redécouvert le poker en regardant la télévision. En ce sens, on peut parler de la télévision comme média de la pratique du jeu. En effet, les émissions consacrées au poker auraient tout simplement donné envie aux téléspectateurs de jouer le jeu.

##### **Le World Poker Tour sur Canal**

Rencontré au Havre lors d'une étape du FPT, Fabien est un jeune joueur de 28 ans qui possède déjà une solide expérience du jeu. Ayant commencé à jouer au poker en 2005, il est un témoin privilégié du phénomène médiatique qui accompagne le développement du jeu depuis cette période. Il faut dire qu'il a pu assister, en tant que téléspectateur, à la toute première émission de poker diffusée sur la chaîne Canal+. C'est ce qu'il nous raconte dans l'extrait d'entretien qui suit :

Aymeric : est-ce que vous pouvez me raconter comment vous avez découvert ce jeu...

Fabien : / euh bah c'est en fait... / je crois que c'est la première diffusion du World Poker Tour sur Canal / je suis tombé dessus par hasard /

A : la première /

F : ouais vraiment la toute première qui est passée / je sais pas pourquoi / je suis tombé dessus / mais j'ai vraiment accroché... / je crois que la première émission que j'ai vu c'était vraiment une super partie avec des gros joueurs type Gus Hansen / avec vraiment de la psychologie derrière / où ils jouaient vraiment plus les situations que les cartes / et j'ai vraiment trouvé que c'était intéressant parce qu'il y avait les cartes / mais y avait aussi le fait de jouer les situations / de jouer le fait que l'adversaire voyait une partie du *board* en plus / c'est vraiment un jeu qui est complet et tout de suite j'ai accroché...

A : mm / et donc c'est cette émission-là / Canal+ / qui vous a fait découvrir le poker...

F : / oui / je pense que ça a été le gros boom / de la même manière que... / qu'aux États-Unis c'est les World Series et la diffusion des World Poker Tour qui a fait le boom du poker... / je pense que le fait qu'il a commencé à y avoir / même si c'est sur une chaîne cryptée / des parties de poker diffusées à la télé / ça a été le gros déclic pour beaucoup de joueurs / enfin je parle de ça / je pense que vous l'entendez dans les interviewes / je pense qu'un joueur sur deux / il a commencé à jouer après l'époque du World Poker Tour sur Canal / parce que clairement ça a été le déclic pour tout le monde / après c'est aussi la bouche à oreille mais je pense que la grosse étincelle au départ c'était ça / clairement / en plus c'était / c'est bien foutu / c'est bien présenté / avec des commentaires intéressants pour le joueur débutant donc... / c'était très bien fait pour donner envie aux gens de jouer quoi /

A : d'accord / et donc vous / vous avez appris à jouer par la télévision /

F : ouais beaucoup ouais /

A : la première fois que vous avez eu les cartes en main vous saviez déjà jouer au poker /

F : ouais ouais / c'est ça ouais / ouais c'est vraiment le World Poker Tour sur Canal avec Patrick Bruel qui m'a appris à jouer / essayer de comprendre / on est vraiment des enfants du World Poker Tour (rire) / (Fabien, interrogé le 5 mars 2011 au Havre)

Dans un premier temps, Fabien nous explicite donc comment il est « tombé [...] par hasard » sur la première émission de poker diffusée en 2005 sur la chaîne Canal+. Lui qui ne connaissait à l'époque que le « poker fermé » a non seulement découvert une nouvelle variante du jeu – le Texas Hold'em – mais aussi une nouvelle façon de le pratiquer plus centrée sur « les situations que les cartes ». Se remémorant « une super partie avec des gros joueurs type Gus Hansen » – considéré comme l'un des meilleurs joueurs de sa génération –, il se souvient avoir été tout de suite « accroché » à la fois par l'émission et par le jeu lui-même. Dans un second temps, le joueur se positionne en observateur du jeu et confirme ce que nous avons entendu à plusieurs reprises lors de nos entretiens, à savoir, que l'émission de Canal+ aurait été le véritable déclencheur du « boom du poker » en France. Selon Fabien, cette émission n'a pas seulement été appréciée des téléspectateurs, elle aurait été un « déclic pour beaucoup de joueurs ». Pour tenter de justifier ce succès, il évoque la vocation première de ce programme : « donner envie aux gens de jouer ». Si Fabien reconnaît que l'émission était « bien présenté[e] » – en faisant implicitement référence aux « commentaires » de son présentateur-vedette –, c'est parce qu'elle s'adressait au « joueur débutant » qui, comme lui, avait envie d'apprendre à jouer au poker. C'est d'ailleurs en regardant « le World Poker Tour sur Canal avec Patrick Bruel » que Fabien s'est finalement engagé dans la pratique du jeu, comme si la télévision était un moyen de se familiariser avec le jeu.

Reprenant le concept américain du World Poker Tour, l'émission de Canal+ présentée par Patrick Bruel aurait largement contribué à l'explosion du phénomène médiatique mais aussi au développement de la pratique du poker en France. Qu'une simple émission de télévision puisse donner envie à des dizaines, voire des centaines de milliers de téléspectateurs de s'engager de façon pérenne dans la pratique d'un jeu comme le poker, voilà qui a pu surprendre certains observateurs du phénomène. Pourtant, force est de reconnaître la place centrale des émissions de télévision dans le discours des joueurs de notre enquête. Non seulement elles ont permis aux joueurs de redécouvrir le poker sous une forme nouvelle – construite autour d'une mythologie nouvelle –, mais elles ont aussi contribué à les initier à la pratique de ce nouveau jeu. Non seulement elles leur auraient permis de redécouvrir les règles du poker – une des premières séquences de l'émission de Canal+ étant consacrée à la présentation des règles du *texas hold'em* –, mais surtout ces émissions leur auraient permis de se familiariser avec le jeu lui-même.

### **Des émissions formatrices**

Si certains joueurs ont redécouvert le poker *via* la télévision, d'autres ont eu l'occasion de regarder les émissions sur le poker après avoir commencé à jouer. L'approche est différente, la dimension pédagogique de ces émissions est souvent mise en avant dans les discours des téléspectateurs-joueurs. Voici par exemple, ce que nous répond Frédéric lorsque nous lui demandons s'il a lui-même regardé les émissions de Patrick Bruel dont il vantait par ailleurs les bénéfices en termes d'image médiatique du jeu :

Aymeric : mmm / mmm // et vous regardez ces émissions où...

Frédéric : / alors je les regardais / j'ai été abonné à Canal / et j'ai eu le câble pendant un moment / et c'est vrai que j'aimais bien quoi / voilà la nuit je pouvais... / si je tombais sur des tournois ou sur des retransmissions des WPT...

A : / mais ça c'était après avoir commencé /

F : voilà c'était après avoir commencé /

A : c'est le fait d'avoir commencé à jouer qui...

F : / alors c'est que... / j'en ai pas parlé tout à l'heure / mais c'est vrai que ce genre d'émissions / c'est vachement formateur quoi / de voir jouer des mecs... / comme Ivey ou... des peintures du poker / pour



moi / c'est assez formateur /

A : ça vous a appris quelque...

F : / ouais / ouais / ça vous apprend à jouer certains coups / à jouer certaines mains / encore une fois je ne suis pas un grand calculateur en termes de ratio des pots ou de... voilà / mais c'est que ce type d'émissions / c'est vrai que voilà / quand vous avez une main / bah voilà / vous vous dites : bah j'ai tant de chance de gagner... / nan / je trouve que c'est quand même formateur ce genre d'émissions / (Frédéric, interrogé le 19 mars 2011 à Saint-Etienne)

Dans cet extrait, Frédéric montre bien ce que la télévision a pu apporter aux téléspectateurs-joueurs. Au-delà du simple spectacle télévisé, les émissions de poker comme celle de Canal+ auraient, selon lui, une véritable dimension « formatrice ». En donnant à des joueurs amateurs la possibilité de « voir jouer » des « pointures du poker » comme « [Phil] Ivey » – considéré lui aussi comme l'un des meilleurs joueurs de sa génération –, ces émissions auraient permis à des novices comme lui de développer leur vision du jeu. En regardant la télévision, Frédéric reconnaît même avoir « [appris] à jouer certains coups ». S'il ne se considère toujours pas comme un « grand calculateur », le fait par exemple d'avoir observé les meilleurs joueurs du monde calculer le « ratio des pots », l'inciterait à les imiter. C'est ainsi que ce joueur pour qui le poker doit rester « une passion raisonnée » se serait mis à calculer ses « chances de gagner ».

En regardant une émission de poker à la télévision, les téléspectateurs se mettent en quelque sorte à la place des joueurs qu'ils observent à travers leur petit écran. Si l'interactivité du programme est en réalité très limitée, il n'en demeure pas moins qu'ils sont impliqués dans le déroulement du jeu télévisé. Comme dans le chapitre 3, nous pourrions ainsi parler de « spectateurs » (Barboza & Weissberg, 2006), au sens où les spectateurs sont aussi (indirectement) les acteurs du « dispositif ludique » mis en place par la télévision (Jost, 2004). Cela explique pourquoi certains joueurs affirment avoir été « formés au poker » en regardant la télévision. Si on admet plus facilement aujourd'hui que la télévision puisse provoquer des « apprentissages incidents » (Retschitzki, 2009) chez le téléspectateur, il semble plus surprenant qu'elle apparaisse comme un support d'apprentissage pour celui qui souhaiterait apprendre à jouer au poker. Pourtant, c'est bien ce dont il est question dans le discours des joueurs amateurs de notre enquête : la télévision leur aurait en quelque sorte permis de se familiariser avec le jeu avant de s'engager dans la pratique.

## 5. Se familiariser avec le jeu

Le regard que les joueurs de notre enquête portent sur ces émissions de poker reflète plus généralement la façon dont ils se sont engagés dans la pratique du jeu, en commençant par l'observer « de l'extérieur ». En effet, si l'on considère la télévision comme un moyen d'observer le déroulement du jeu – tout en s'imaginant y prendre part –, on comprend mieux comment les joueurs appréhendent le jeu lui-même. L'observation mimétique est sans doute l'un des principes de cette « apprentissage par familiarisation » (Bourdieu, 1980 : 126) à partir duquel l'apprenti-joueur apprend à jouer : « à force » d'observer le jeu. Or la télévision n'est pas le seul moyen pour les joueurs d'observer la pratique du jeu. Ils peuvent par exemple regarder des vidéos sur internet, ou tout simplement s'inscrire sur un site de poker en ligne et observer le jeu se dérouler sans y prendre part. La plupart des sites autorisent ainsi le « lurking » (Berry, 2012) – i. e. le fait d'observer le jeu sans être vu – ce qui permet aux nouveaux venus de se familiariser avec le jeu en ligne avant de s'engager dans la pratique. Certains joueurs auraient même commencé par observer des amis ou des proches jouer derrière leur écran d'ordinateur avant de s'engager à leur tour dans la pratique du jeu en ligne. De la même manière, certains joueurs de notre enquête nous ont expliqué qu'ils avaient d'abord pris le temps d'observer comment leurs amis-joueurs se comportaient « en *live* » avant de les rejoindre à la table de jeu.

### Regarder les autres jouer

C'est notamment le cas de Laurent, un joueur amateur d'une quarantaine d'années que nous avons rencontré à Tours lors d'une étape du FPT. Adeptes du poker en *live*, Laurent a commencé à jouer au poker bien avant que le jeu se développe sur internet. En effet, Laurent a découvert le poker il y a vingt ans en participant à des parties privées plus ou moins clandestines. Il nous raconte comment il s'est d'abord positionné en tant qu'observateur avant de rejoindre petit à petit ses camarades de jeu :

Aymeric : / est-ce que vous pouvez me raconter / peut-être plus en détail / comment ça s'est passé... / donc vous avez commencé y a... y a vingt ans en fait / c'est ça /

L : / ouais / y a... un peu moins de vingt ans /

A : en jouant donc c'était au poker fermé... avec des amis...

L : / oui / avec des connaissances / ouais tout à fait ouais / des gens qui organisaient des parties chez eux / avec un montant à la base... / un montant pour rentrer dans le tournoi et...

A : / vous jouiez déjà de l'argent à ce moment-là et...

L : / ouais /

A : / donc... par exemple / enfin c'est peut-être un peu loin mais... / est-ce que vous savez si vous avez commencé tout de suite à jouer de l'argent ou...

L : / non non / alors j'ai pas commencé... / en fait j'ai commencé à regarder les autres jouer / c'est-à-dire... j'allais aux soirées où ça jouait et... bah je me mettais sur une chaise derrière à observer quoi / comment... comment les gens jouaient / et... y a une des personnes qui jouait / que je connaissais plutôt bien qui m'a appris à jouer / seul à seul quoi / qui m'a montré comment jouer / et ... après petit à petit / ouais je suis rentré dans... dans les parties où... bah y avait des gains quoi / (Laurent, interrogé le 9 avril 2011 à Tours)

Ce qui est intéressant dans cet extrait, malgré le contexte particulier du récit de Laurent, c'est de constater l'installation progressive du joueur à la table. Dans un premier temps, le joueur se met volontairement en retrait « sur une chaise derrière » dans le but de « regarder les autres jouer ». Tout se passe comme si cette observation était un préalable à son entrée en jeu, une première étape dans le processus d'apprentissage du joueur. Laurent nous explique ensuite comment l'une de ses connaissances s'est chargée de son apprentissage, « seul à seul ». À ce moment-là, c'est encore à l'écart du jeu que le novice découvre la pratique du poker. Il faudra attendre encore un peu avant qu'il ne puisse rentrer « petit à petit » dans la

partie. Cette démarche progressive montre bien l'appréhension du joueur au moment de jouer pour la première fois au poker pour de l'argent. L'appréhension est telle que ce dernier aurait préféré, dans un premier temps, rester à l'écart du jeu avant de s'engager pleinement dans la pratique.

Que ce soit sur internet ou en *live*, nombreux sont les joueurs qui ont d'abord commencé par observer le déroulement du jeu avant de s'engager dans la pratique du jeu. C'est une façon de « se familiariser » avec le jeu que de prendre le temps d'observer comment se déroule une partie, comment les joueurs se comportent, quelle attitude ils adoptent. On peut suivre Gilles Brougère lorsqu'il note que « L'observation est sans doute un des moyens le plus souvent mis en œuvre quand il s'agit de faire avec d'autres. » (Brougère, 2009 : 269) Le poker demande un engagement particulier aux joueurs qui nécessite une certaine confiance dans l'organisation de la partie et dans la sincérité de leur adversaire. Bien sûr, selon les dispositions de chacun, les joueurs auront plus ou moins de facilité à s'engager directement dans la partie. Mais cette phase d'observation du jeu, nécessaire pour certains, témoigne de la complexité de l'engagement des joueurs. On ne s'engage pas pour la première fois autour d'une table sans ressentir une certaine appréhension, voire une certaine angoisse que nous avons nous-même ressentie lors de notre première partie de poker avec de l'argent (cf. chapitre 4). De la même manière qu'un « apprentissage visuel et mimétique » est nécessaire dans un sport de combat comme la boxe avant que l'apprenti boxeur ne pénètre sur le ring (Wacquant, 2002 : 116), l'apprentissage du poker nécessite un temps d'observation avant que l'apprenti-joueur ne puisse s'asseoir à la table de jeu.

## 6. Apprendre à jouer sans argent

C'est sans doute une façon de se rassurer, de prendre confiance en soi, que d'observer dans un premier temps les joueurs en s'imaginant être à leur place. Une autre façon d'appréhender le jeu consiste à faire des premières parties « pour du beurre », comme disent les enfants. Autrement dit, pour apprendre à jouer au poker, il s'agirait de commencer à jouer sans argent, sans enjeu. Si on peut penser que les joueurs retrouveraient ainsi les plaisirs frivoles des jeux de l'enfance, la plupart d'entre eux récusent jusqu'à l'existence de cette expérience ludique qu'ils considèrent comme marginale et peu légitime. Si la plupart des joueurs de notre enquête s'accordent à dire que le poker est un jeu d'argent et qu'à ce titre, il ne saurait être légitimement pratiqué sans enjeu monétaire, pourtant, la pratique du jeu sans argent apparaît centrale dans leur trajectoire d'apprentissage. Souvent dissimulée par les joueurs lors des entretiens, cette expérience ludique apparaîtrait en quelque sorte comme un « chaînon manquant » dans les récits d'apprentissage des joueurs. Ayant nous-même vécu cette expérience paradoxale qui consiste à jouer à un jeu d'argent sans argent, nous pouvons témoigner en tant que joueur de sa relative inconséquence – nos souvenirs de ces parties sans enjeu sont d'ailleurs aussi troubles que ceux de la plupart des joueurs que nous avons interrogé. Cependant, en tant qu'observateur du jeu, nous ne pouvons nier la centralité de cette expérience ludique qui permet bien souvent aux novices – comme ce fut le cas pour nous – de passer de l'observation à la pratique du jeu. Cette expérience apparaît alors décisive pour comprendre le « curriculum caché » des joueurs de notre enquête.

### Jouer sans argent réel

Prenons l'exemple d'Aurélien, ce joueur amateur de trente-cinq ans interrogé à Marseille dont nous avons déjà eu l'occasion d'évoquer la trajectoire dans le chapitre précédent. Dans l'extrait qui suit, Aurélien nous raconte comment il a d'abord redécouvert le poker avec des amis avant de commencer à jouer sur internet. Dans les deux cas, c'est sans argent que le joueur s'est progressivement engagé dans la pratique du jeu :

Aymeric : est-ce que vous pouvez me raconter comment vous avez découvert le poker /

Aurélien : le poker / et ben / en fait c'est par connaissances / des potes qui... / qui jouaient un petit peu comme ça sur internet / qui m'en ont parlé / et puis / bah je connaissais / mais j'étais un petit peu largué au niveau des règles / au niveau du jeu / et un jour j'me suis dit : tiens j'aime bien les jeux de cartes donc... pourquoi pas apprendre / les règles / et puis essayer d'apprendre à jouer / on a fait deux-trois parties avec des potes comme ça / et puis... / et puis après ça m'a plu / j'ai...

Ay : / les premières parties avec les potes c'était...

Au : / c'était comme ça / pour rigoler / pour apprendre les règles

Ay : / sans argent...

Au : / c'était sans argent / c'était juste pour apprendre les règles / et puis pour / au début je les regardais jouer en fait / parce que je connaissais pas du tout les règles / et puis après petit à petit je me suis inséré dans les parties mais voilà / et après en... / et puis bah après j'ai commencé un petit peu à jouer sur internet / et puis voilà c'est venu petit à petit en fait... naturellement

Ay : / au bout de combien de temps /

Au : bah ça fait... / ça fait à peu près deux ans que je joue sur internet / bon c'est pas... / j'suis pas un assidu / j'suis pas un mordu mordu / mais régulièrement j'fait mes petites parties sur internet voilà / pas des gros...

Ay : / comment ça s'est passé quand vous avez commencé à jouer sur internet /

Au : bah en fait... / au début je jouais en... / en... comment on appelle ça / c'était pas en argent réel / c'était...

Ay : / en *play money* /

Au : voilà / en argent fictif / donc... après j'ai commencé à déposer de l'argent / vingt-trente euros...

Ay : / ça aussi ça s'est fait rapidement ou...

Au : / non enfin / j'me suis vite lassé de jouer... / de jouer comme ça... / parce qu'en discutant avec deux-trois potes on s'aperçoit vite que... c'est pas le vrai poker / c'est un peu... du jeu / y a pas de mise / donc y a pas d'intérêt vraiment réel // donc après j'ai commencé... / enfin c'est là / c'est à partir de ce moment-là que j'ai commencé à... / que j'ai déposé vingt-trente euros / et puis j'ai commencé à faire des petites parties à un ou deux euros / (Aurélien, interrogé le 23 avril 2011 à Marseille)

Dans cet extrait d'entretien, Aurélien nous raconte comment il a redécouvert le poker en jouant avec ses amis. Après avoir commencé par les « regarder jouer », il se serait finalement « lancer » en participant à « deux-trois parties [...] *comme ça* », « pour rigoler ». Si derrière la frivolité c'est bien la gratuité du jeu qui est mise en avant dans le récit du joueur, ce dernier précise immédiatement le sens de sa démarche : « c'était *juste* pour apprendre les règles ». En effet, si Aurélien reconnaît avoir commencé à jouer au poker sans argent, il tient à souligner que sa démarche s'inscrit dans une logique d'apprentissage : « apprendre les règles et puis essayer d'apprendre à jouer ». Une démarche qui l'aurait amené à passer de l'observation à la pratique du jeu pour progressivement « [s'insérer] dans les parties [avec argent] » organisées par ses amis. Dans le prolongement de notre discussion, nous avons alors demandé à Aurélien ce qui l'avait finalement conduit à jouer de l'argent sur internet, lui qui ne se considère pas comme un « mordu » du poker. Selon ses dires, il aurait suivi la même démarche qu'avec ses amis, commençant à jouer sans « argent réel » ou plutôt avec de l'« argent fictif » (*play money*), pour se familiariser avec la pratique du jeu en ligne. Or il se serait « vite lassé de jouer *comme ça* », se rendant compte en discutant avec ses amis que le jeu n'a pas « d'intérêt vraiment réel » sans enjeu monétaire et ce n'est pas ainsi que se pratique « le vrai poker ». Par conséquent, il aurait fini par déposer de l'argent sur un site avant de commencer à faire des « petites parties à un ou deux euros ».

Bien souvent, les joueurs éludent ou négligent ces premières expériences du jeu sans argent, comme si en jouant sans véritable enjeu ils n'avaient pas vraiment joué le jeu. Jouer au poker c'est jouer de l'argent, considèrent-ils. La pratique du jeu sans argent n'aurait donc aucun intérêt à leurs yeux. Pourtant, c'est ainsi que la plupart d'entre eux avouent – lorsque l'on insiste un peu – avoir commencé à jouer au poker. Que cela soit entre amis ou sur internet, nombreux sont en effet les joueurs de notre enquête qui ont débuté par des « parties gratuites », ne serait-ce que pour apprendre les règles du jeu. C'est d'ailleurs ainsi que les joueurs concernés justifient leur démarche, comme si le fait de suspendre l'enjeu de la partie permettait de mieux appréhender la structure du jeu. Rappelons avec Gilles Brougère (2005 : 56) que le jeu apparaît en général comme une activité frivole construite de façon à « minimiser les conséquences » de la situation, pour permettre une meilleure implication du joueur. Chemin faisant, on peut imaginer que l'activité en question – le fait de jouer au poker sans argent – serait propice à l'apprentissage, dans la mesure où le joueur peut s'engager à l'intérieur du jeu sans craindre les conséquences négatives de ces actes. Tel est précisément le discours que semble tenir les joueurs lorsqu'ils évoquent les bienfaits de ces parties gratuites dans lesquelles ils se sont engagés pour apprendre à jouer.

### **S'habituer au jeu**

Prenons un deuxième exemple, en la personne de Gilbert, un joueur de trente-cinq ans environ qui lui aussi a commencé à jouer avec ses amis avant de s'engager dans la pratique du jeu en ligne. Ayant omis les étapes intermédiaires de son apprentissage, nous insistons pour qu'il précise la nature de son engagement :

Aymeric : t'as commencé à jouer directement avec de l'argent sur internet / [...]

Gilbert : euh non sur internet je ne jouais pas.... de l'argent / je jouais des *freerolls* où des fois t'as même pas d'argent en jeu / c'était simplement des jetons pour... pour m'habituer un peu aux mains / pour comprendre... le jeu / pour pouvoir... t'habituer au jeu / t'habituer aux combinaisons etcetera / et après c'est sûr que le poker sans argent y a aucun intérêt / je connais pas beaucoup de... / enfin je connais un seul joueur qui joue au poker sans argent /

A : mais pour apprendre c'est...

G : / ah pour apprendre c'est intéressant / c'est sûr que quelqu'un qui sait pas jouer au poker du tout / si il commence à mettre vingt euros sur un site / et apprendre avec de l'argent / il risque de perdre quelques euros avant de... savoir jouer / enfin c'est pas dur de savoir jouer au poker / mais commencer à faire des gains... / là c'est autre chose / [...] c'est simplement après que j'ai commencé à mettre de l'argent sur le site / parce que je commençais à me perfectionner / à bien comprendre le jeu / à bien savoir ce qu'il fallait faire à quel moment / c'est là où je me suis dit : tiens je vais voir sur internet si... / bah si mon niveau me permet de... de gagner et.... / de gagner ou pas / (Gilbert, interrogé le 12 février 2011 à Lille)

Comme il nous le raconte dans l'extrait qui précède, Gilbert n'a pas immédiatement mis de l'argent en jeu sur internet. Il a commencé lui aussi par jouer des parties gratuites, plus particulièrement des tournois gratuits – i. e. « *freeroll* ». Proposé par les sites de poker en ligne pour attirer de nouveaux joueurs, le principe du « *freeroll* » offre ainsi la possibilité aux novices de participer à un tournoi en ligne sans investir d'argent. Si le joueur ne mise donc pas son argent propre, en fonction de son résultat à l'issue du tournoi, il pourra éventuellement convertir ses « jetons » (*play money*) en « argent réel » ou en « ticket » pour des « tournois payants » – comme c'est le cas avec le FPT. En l'occurrence Gilbert évoque sa participation à « des *freerolls* où des fois t'as même pas d'argent en jeu ». Toujours est-il qu'en participant à ce type de tournoi gratuit sur internet, Gilbert fait un premier pas vers la pratique du jeu d'argent, l'objectif étant pour lui de « [s]'habituer au jeu ». Là encore, c'est bien de la structure du jeu dont il est question quand il parle de « [s]'habituer un peu aux mains », « aux combinaisons », dans le but de « comprendre le jeu ». Or, dans l'esprit du joueur, cette pratique du jeu sans argent n'est qu'une étape intermédiaire de son apprentissage du jeu. Pour Gilbert comme pour la plupart des joueurs de notre enquête, le poker sans argent n'a d'intérêt que « pour apprendre ». En jouant au poker sans argent, au moins il ne « risque » pas de perdre de l'argent avant de « savoir jouer ». Mais dès que le joueur commencera à « bien comprendre le jeu », il pourra s'autoriser à « mettre de l'argent » en jeu.

Apprendre à jouer au poker, c'est d'abord apprendre à jouer de l'argent. Or, pour ce faire, tout se passe comme si les novices devaient préalablement apprendre à jouer sans argent. Certains commencent à jouer des « parties gratuites » entre amis, dans un contexte favorable à leur apprentissage. D'autres débutent sur internet en jouant des parties sans enjeu – en *play money* – ou des tournois gratuits – en *freeroll* –, pour se familiariser avec le jeu. Le principe est toujours le même, commencer à jouer au poker sans prendre le risque de perdre de l'argent. Il s'agit de la sorte d'appréhender les règles du jeu, de comprendre sa structure, de s'habituer à sa pratique. En neutralisant l'enjeu de la partie, le novice peut en quelque sorte prendre des risques qu'il ne prendrait pas s'il avait misé de l'argent. Il peut expérimenter la pratique du poker sans se soucier des conséquences négatives du jeu. Il peut se forger une première expérience du jeu gratuitement. On pourrait alors imaginer que le jeu se suffise à lui-même et qu'il n'y ait pas besoin de mettre de l'argent en jeu pour prendre du plaisir à jouer au poker, mais il faut croire que ce plaisir frivole ne dure qu'un temps, celui de l'apprentissage.

### Le plaisir du jeu et la volonté d'apprendre

Prenons un troisième exemple, qui montre encore une fois la place décisive qu'occupe cette phase d'apprentissage dans le parcours des joueurs. Nous avons rencontré Charles à Strasbourg suite à son élimination du tournoi. Si cet amateur de poker revendique une pratique « responsable » du jeu, il n'en demeure pas moins un « joueur très très régulier » qui a commencé à jouer il y a six ans en s'inscrivant sur un site de poker en ligne. S'il joue aujourd'hui de l'argent sur internet, il nous explique qu'il a longtemps préféré jouer sans argent, ce qu'il le distinguerait selon lui des autres joueurs :

Charles : / contrairement à beaucoup de gens / j'ai commencé par jouer uniquement des parties gratuites / donc j'ai commencé y a six ans et la première fois que j'ai mis de l'argent sur un site c'était y a deux ans et demi à peu près / donc avant je jouais uniquement soit de l'argent virtuel soit sur des tournois *freeroll* / donc des tournois gratuits /

Aymeric : / pour gagner de l'argent...

C : / voilà / pour éventuellement gagner de l'argent un petit peu / et commencer à monter quelque chose / mais c'était au départ le plaisir du jeu /

A : / le plaisir et la volonté d'apprendre aussi...

C : / ouais / je pense que le plaisir du jeu et la volonté d'apprendre sont assez liés / puisque pour trouver du plaisir il faut aussi à un moment apprendre les bases / de ce qu'on peut payer et de ce qu'on peut pas payer / pour faire simple / et de comment jouer les mains / donc voilà on commence par jouer comme ça pour jouer et après on essaie aussi de comprendre ce qu'il se passe / à quel moment on fait des erreurs / pourquoi ça s'est passé comme ça / et pourquoi ça s'est mal passé / [...] mais au départ / je ne voulais pas mettre d'argent /

A : donc vous avez commencé par le play money et...

C : / voilà / et après je suis rentré sur du real money... / ça coïncidait avec un moment où... je me suis dit que mon niveau de jeu suffisait pour pouvoir réussir quelque chose / pour ne pas investir à perte dans des *buy in* de tournoi où je suis dans les dix premiers joueurs qui sautent et où finalement c'est juste offrir de l'argent aux autres /

A : mmm /

C : donc... ça a été un long processus... pour moi de passer justement du *play money* / où la seule façon finalement de gagner de l'argent c'est de gagner en *freeroll* / et justement mettre de l'argent parce que je me sens capable d'atteindre les places payées / de tenir suffisamment longtemps dans un tournoi pour être dans les places payées / (Charles, interrogé le 26 février 2011 à Strasbourg)

Ce qui est particulier dans la trajectoire de Charles c'est moins le fait d'avoir « commencé par jouer uniquement des parties gratuites » – ce qui est en réalité beaucoup plus courant qu'il ne le croit – que d'avoir continué à jouer de la sorte durant plus de trois ans. En effet, pour la plupart des joueurs interrogés, cette phase préliminaire du jeu ne dure que quelques jours, éventuellement quelques semaines, voire quelques mois, mais peu nombreux sont les joueurs qui ont continué à jouer gratuitement pendant des années. Durant plus de trois ans, Charles aurait donc continué à jouer « soit de l'argent virtuel soit sur des tournois *freeroll* ». Si ces tournois pouvaient lui permettre de « gagner un peu d'argent », sa motivation n'était pas forcément monétaire : « c'était au départ le plaisir du jeu ». Il concède alors que ce « plaisir du jeu » est comme intimement lié à une démarche d'apprentissage « puisque pour trouver du plaisir il faut aussi à un moment apprendre les bases ». Si Charles a fini par « mettre de l'argent » en jeu à partir du moment où « [son] niveau de jeu suffisait pour pouvoir réussir quelque chose », il aura ainsi longtemps trouvé du plaisir à « jouer *comme ça* », simplement « pour jouer » et pour « comprendre ce qu'il se passe » à l'intérieur du jeu.

Si certains joueurs mettent plus longtemps que d'autres à investir de l'argent dans leur partie de poker – bien souvent cela est dû à leur expérience en matière de jeu d'argent –, rares sont en effet les joueurs qui continuent à jouer au poker sans un jour ou l'autre mettre de l'argent

en jeu. La plupart du temps, la pratique du jeu sans argent apparaît dans le discours des joueurs, non comme une fin en soi, mais comme une étape de leur apprentissage, une façon de participer au jeu sans prendre les risques monétaires qui incombent à sa pratique. Si cette pratique marginale est néanmoins considérée comme légitime, c'est uniquement parce qu'elle s'inscrit dans ce processus d'apprentissage par la pratique. En ce sens, nous pourrions parler avec Lave et Wenger (1991) d'une « participation périphérique légitime » dans la mesure où le fait de jouer au poker sans argent est présenté par les joueurs comme une étape vers la « pleine participation » au jeu. Il s'agit en quelque sorte d'une étape préliminaire, une façon de s'engager progressivement dans la pratique du jeu pour en appréhender ses enjeux, « *un moyen d'accéder aux sources de la compréhension grâce à une participation de plus en plus grande.* » (Lave & Wenger, 1991 : 37, traduction personnelle) Finalement, cette pratique « périphérique » du jeu sans argent – étape préliminaire de l'apprentissage du jeu – témoigne en creux de la place centrale qu'occupe l'argent dans la pratique du poker, puisque c'est sans argent que les joueurs s'engagent progressivement dans la pratique de ce jeu d'argent. Si le poker peut être pratiqué sans qu'aucun argent ne soit mis en jeu, cette pratique n'a de sens que dans une perspective d'apprentissage. Dès lors, la progression des joueurs à l'intérieur du jeu dépendra de la façon dont ils vont progressivement donner un enjeu à la partie.

### **Jouer des bières puis des centimes...**

Prenons un quatrième et dernier exemple, qui montre cette fois-ci comment un groupe de joueurs peut s'engager collectivement dans la pratique du poker, sans pour autant mettre de l'argent en jeu. À travers le récit de Fabien, ce jeune joueur de vingt-huit ans dont nous avons déjà évoqué la trajectoire personnelle, c'est l'histoire partagée d'un groupe de pairs que nous pouvons retracer ici. Lui, qui a longtemps observé le jeu à la télévision aurait commencé à jouer avec ses amis – alors qu'ils étaient étudiants dans la même école d'ingénieur – avant de s'engager pleinement dans la pratique du jeu. C'est ce qu'il nous raconte dans l'extrait suivant :

Fabien : j'ai commencé en fait pendant... pendant... peut-être deux ans / j'ai pas passé le pas / je m'amusais à regarder / c'était intéressant / j'essayer d'apprendre / à partir des coups etcetera / et en fait c'est venu quand je suis arrivé en école d'ingénieur... / bon on était une bande de potes qui aimaient bien ça / on jouait... pour des centimes quoi / c'est comme ça que j'ai commencé vraiment à jouer /  
Aymeric : et vous avez commencé à mettre directement de l'argent ou... d'abord vous avez commencé à...  
F : / oui / on a commencé / en fait / non / au départ // c'était / on était une bande de potes / on habitait au même étage de la résidence étudiante / et puis on avait un salon commun / on avait un frigo à bières / donc on avait une liste avec que les bières qu'on payait / et bon on a commencé par jouer les bières (rires) / on a commencé par jouer des bières / et puis des bières c'est devenu les centimes / c'était la même chose quoi en fait / c'était bon / au départ c'était vraiment sympa comme ça / on avait même pas de jeton... / on jouait avec des capsules de bières (rires) / c'était vraiment... à l'arrache / mais c'était sympa... / là c'était vraiment le côté on est entre potes / et puis bon / c'était un peu pour apprendre aussi / (Fabien, interrogé le 5 mars 2011 au Havre)

À travers cet extrait, on voit bien comment l'engagement de Fabien dans la pratique du jeu coïncide avec son « arrivé[e] en école d'ingénieur ». En faisant la rencontre de son groupe d'amis, il a en quelque sorte donné une dimension collective à sa pratique : « on était une bande de potes qui aimaient bien ça ». Le poker est ainsi devenu une forme de sociabilité privilégiée dans le cadre de leur vie commune en résidence universitaire. Peu à peu, ils se sont même organisés pour donner un enjeu à leurs parties gratuites en s'investissant collectivement dans l'achat de bières qui servaient ensuite de récompenses aux vainqueurs. On imagine aisément l'ambiance festive qui devait régner autour de la table de jeu. Reste que les « capsules de bières » que les joueurs utilisaient comme jetons se sont peu à peu



transformées en « centimes » et que l'argent s'est introduit dans leur partie de poker. Comme nous l'avions observé dans notre propre groupe de pairs (cf. chapitre 4), l'engagement collectif des joueurs dans la pleine participation au jeu semble se faire « naturellement », par une simple conversion monétaire, alors même que l'introduction d'un enjeu économique – aussi minime soit-il – s'accompagne en réalité d'une multitude de petits changements plus ou moins visibles dans l'organisation de la partie (l'utilisation des jetons, la contractualisation des mises, la réorganisation des tours d'enchère...).

Il existe ainsi des étapes intermédiaires dans le curriculum des joueurs qui leur permettent d'introduire un enjeu sans forcément mettre de l'argent en jeu. Certains joueurs ou groupes de joueurs utiliseront par exemple, un système de récompenses pour les gagnants – ce qui suppose parfois un investissement collectif de la part des joueurs –, d'autres utiliseront au contraire un système de « gage » pour pénaliser les perdants. Il s'agira par exemple de jouer pour une invitation au restaurant, une tournée au bar ou une corvée de vaisselle. Toujours est-il que les joueurs s'engagent ainsi dans la pratique du jeu, au sens où ils se mettent « engage » personnellement. En introduisant un enjeu dans la partie, qu'il soit matériel ou symbolique, les joueurs créent en effet les conditions de leur engagement dans la pratique du jeu. En somme, ils passent progressivement de la « participation périphérique légitime » (jouer sans argent) à la « pleine participation » (jouer avec argent) en donnant peu à peu un enjeu à leur pratique.

## 7. Mettre de l'argent en jeu

Pour citer Jean-Pierre Martignoni (1993 : 10), les jeux d'argent sont « des jeux où l'argent est obligatoirement présent à travers la mise, mais également à travers l'enjeu » (Martignoni-Hutin, 1993, p. 10). Certes, il est possible de jouer au poker sans argent, mais c'est en mettant de l'argent en jeu que ce dernier prend son plein sens ludique. On peut d'ailleurs affirmer, d'un certain point de vue – celui de l'observateur –, que la structure agonistique du jeu est fondée sur une logique d'enchère monétaire (Brody, 2011). Qu'il s'agisse de miser de l'argent réel ou de l'argent fictif, le poker participe toujours d'une forme monétaire de l'échange ludique. Quand bien même cet argent n'aurait aucune valeur réelle en dehors du jeu, les jetons servent toujours de monnaie d'échange dans le cadre de l'expérience ludique. Tant que les joueurs accordent une certaine valeur symbolique à cette monnaie d'échange, le jeu peut se dérouler « normalement », sans que la partie ne soit perturbée par l'absence d'enjeu monétaire. Mais à tout moment, la frivolité du jeu risque de l'emporter sur l'économie de la pratique.

### Deux tours à blanc mais après...

Comme nous l'avons dit, la plupart des joueurs de poker que nous avons rencontré lors de notre enquête de terrain s'accordent à dire que le poker est un jeu d'argent qui n'a pas vraiment d'intérêt sans enjeu. C'est précisément ce que pense Alexandre, un joueur de trente-cinq ans que nous avons rencontré à Tours lors d'une étape du FPT. Chercheur en physique au Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS), Alexandre nous raconte dans un premier temps comment il a appris à jouer avec ses collègues du CNRS. Puis il nous explique pourquoi l'argent s'est rapidement imposé comme l'enjeu principal de leur pratique :

Aymeric : / et quand vous avez commencé... / enfin... / avec... tes collègues du CNRS / c'était... tout de suite avec de l'argent ou...

Alexandre : / ouais / ouais ouais / carrément /

Ay : / y a pas eu de parties à blanc... au départ / pour commencer /

Al : / alors / vraiment la première fois / on a du faire... / on savait très bien qu'on venait avec notre argent pour jouer / mais aux deux premiers tours / on les faisait à blanc pour être sûr qu'on s'entende bien sur les règles / qu'on comprenne bien les règles / et puis au début y avait souvent un nouveau / donc pour le nouveau / on se fait deux tours à blanc / mais après... argent / et moi il est hors de question de jouer au poker sans argent / sauf avec ma nièce de quatorze ans / ou mes parents tu vois / et encore à la limite on met la vaisselle en jeu ou un truc quoi / parce que le poker sans enjeu c'est aussi nul que la bataille / j'exagère mais... / c'est un jeu qui est nul en fait / pas tant parce que je veux gagner de l'argent / et que j'aime l'argent / ou à la limite au contraire / parce que sans enjeu / le meilleur *move* / c'est limite tu fais tapis à chaque main / et puis... / vu que tu as pas envie que ton pote y reste tout seul à pas jouer / vas-y aller reprends des jetons / donc c'est bien en effet le meilleur *move* d'avoir fait tapis / parce qu'on va te redonner des jetons // donc en fait quand t'y réfléchis / jouer sans argent / c'est complètement inintéressant / pour moi / après peut-être que des gens peuvent s'amuser / mais pour moi ça n'a aucun intérêt / (Alexandre, interrogé le 9 avril 2011 à Strasbourg)

Dans cet extrait, Alexandre nous raconte comment lui et ses collègues de travail se sont engagés dans la pratique du poker. Selon lui, ils se seraient réunis dès la « première fois » avec l'intention de jouer de l'argent : « on était venu avec notre argent pour jouer », précise-t-il. Si Alexandre reconnaît qu'ils ont sans doute fait quelques « parties à blanc » au départ – non seulement pour bien « [s]'entendre » sur les règles mais aussi pour bien les « comprendre » –, très vite ils auraient donc misé de l'argent pour donner de l'intérêt à la partie. Pour Alexandre, il est d'ailleurs « hors de question » désormais de jouer au poker sans argent. Il justifie son parti-pris en comparant le poker à la « bataille ». Selon lui, le « poker sans enjeu » n'aurait pas plus d'intérêt qu'un simple jeu de cartes – sous-entendu : un jeu de

cartes dans lequel le joueur n'a aucune influence sur le déroulement du jeu. C'est moins l'attitude des joueurs qui est en cause que la structure même du jeu : sans enjeu, la meilleure décision de la part d'un joueur serait encore de « faire tapis » à chaque coup, puisqu'on lui rendrait immédiatement sa mise de départ. Tout se passe comme si le poker sans argent, finissait inéluctablement par devenir « complètement inintéressant ». Certes, l'argent peut toujours être remplacé par une récompense ou un « gage » quelconque – « à la limite on met la vaisselle en jeu ou un truc quoi » – mais la présence d'un enjeu est indispensable pour jouer pleinement le jeu

Si, contrairement à d'autres jeux de cartes, l'« esprit de sérieux » des joueurs de poker semble profondément ancré dans la pratique du jeu, cela est probablement dû à la place centrale qu'occupe l'argent dans la structure même du jeu. Or, à cet égard, la frivolité qui anime par ailleurs les joueurs de notre enquête – en particulier les débutants – apparaîtrait comme une menace pour l'équilibre du jeu. Dans leur enquête auprès des aspirants joueurs professionnels, Pastinelli, Côté-Bouchard et Papineau (2010) ont parfaitement analysé ce phénomène. Nous les citons directement :

C'est que, lorsqu'il n'y a pas d'argent en jeu ou lorsque les sommes jouées sont peu élevées (certains sites permettant de jouer à 0.01\$/0.02\$), les joueurs seraient beaucoup moins enclins à coucher leur main de peur d'être battus et ils n'hésiteraient pas à suivre, voire à relancer la mise des autres, même lorsqu'ils ont une mauvaise main, de telle sorte que, comme un grand nombre de joueurs demeurent dans le jeu jusqu'au « river » (la dernière carte qui est mise sur la table), le vainqueur serait d'abord celui qui se verrait favorisé par le hasard – même en ayant commencé avec une mauvaise main— et non pas celui qui aurait le « mieux » joué. Avec des mises plus substantielles, les joueurs seraient beaucoup moins enclins à miser, à suivre la mise ou à relancer avec de mauvaises mains, de telle sorte qu'à l'issue du jeu, les joueurs restants seraient moins nombreux et que le vainqueur serait plutôt celui qui aurait joué de façon raisonnable et stratégique. » (Pastinelli & al., 2010 : 100-101)

Ce qui vaut pour les aspirants joueurs professionnels vaut pour les joueurs amateurs de notre enquête. En effet, tant que les joueurs n'investissent pas d'argent réel dans la partie, ils peuvent potentiellement prendre tous les risques qu'ils souhaitent sans se soucier du résultat. Les jetons n'ayant aucune valeur réelle en dehors du jeu, il n'y aurait par exemple aucun risque à les miser tous, alors même que l'on dispose d'un jeu médiocre. Dans l'esprit du jeu, ce serait d'ailleurs la meilleure chose à faire puisque que cette stratégie « jusqu'au-boutiste » ne comporte aucun risque et peut très bien se révéler gagnante. Seulement, en admettant que tous les joueurs agissent de la sorte, c'est la bonne tenue du jeu lui-même qui en pâtirait. L'effet pervers de cette attitude frivole qui consiste à minimiser les conséquences du jeu étant de retirer tout pouvoir de décision aux joueurs et donc tout intérêt au jeu lui-même.

### **Un minimum d'enjeu**

C'est ce que nous explique à son tour Dominique à travers l'extrait d'entretien qui suit. Président d'une association de jeux de société au Havre, Dominique possède une importante culture ludique – notamment dans le domaine des jeux de plateau –, ce qui lui permet d'appréhender rapidement les mécanismes des jeux qu'ils pratiquent. En commençant à jouer au poker avec les membres de son association, il a immédiatement saisi la fonction de l'argent dans la structure du poker. Après avoir appris à jouer sans argent, Dominique et son groupe d'amis ont donc fini par donner un enjeu monétaire à leurs parties privées.

Aymeric : comment vous avez découvert ce jeu / enfin vous avez commencé sur des tables privées / en jouant de l'argent directement ou...

Dominique : / non / les deux trois premières fois je n'ai pas joué d'argent / on a joué.... pour jouer / tout simplement /

A : donc par exemple / à ce moment-là c'est pour apprendre en fait / c'est ça /

D : oui / oui c'est ça / à la fois pour apprendre à la fois pour passer une bonne soirée / puis même à l'heure actuelle / la notion d'argent pour jouer entre amis / c'est vraiment dérisoire / c'est vraiment symbolique / c'est cinq euros la cave / une mauvaise soirée je perds dix euros quoi / et les bonnes j'en gagne dix / l'argent est pas le... le but du jeu / c'est pas le but / en fait quand on a commencé la table / on avait quoi trois joueurs quatre joueurs qui étaient déjà joueurs de poker / donc y a eu une phase d'initiation un peu pour les autres membres du groupe /

A : eux ça ne les ennuyait pas de ne pas jouer d'argent /

D : non non / en fait c'est... / ce qui était important c'est ce côté... convivial de la chose / y avait pas de... / l'argent est venu pour donner de l'intérêt au jeu / parce que sinon ça part dans tous les sens / ça fait tapis à tout bout de champ et voilà / l'argent est venu pour améliorer entre guillemets le jeu quoi / euh... quand on nous a proposé un poker en tant que débutant.... y avait pas de notion de... on va le plumer quoi / c'était pas ça / c'était pas du tout ça l'idée quoi /

A : là c'était sur un base conviviale quoi /

D : / oui oui /

A : et donc après progressivement vous avez quand même décidé de mettre de l'argent c'est ça pour...

D : en fait / pour éviter que ça joue n'importe comment quoi / parce qu'en fait sans notion d'argent on a aucun intérêt au fait de ne pas perdre ces jetons / y a vraiment rien d'autre... / euh alors ça dépend des joueurs parce que y en a .... / enfin quand je joue à un jeu de plateau / on peut faire le parallèle / je cherche quand même à gagner et je cherche quand même à jouer bien / au poker c'est plus facile de... / entre guillemets de jouer n'importe comment / et espérer de jouer sur la chance et tout ça quoi / donc avec un minimum d'enjeu / ça frêne les ardeurs / (Dominique, interrogé le 5 mars 2011 au Havre)

Le récit de Dominique est symptomatique de la façon dont les joueurs amateurs de notre enquête pensent la fonction de l'argent à l'intérieur du jeu. Privilégiant la dimension « convivial[e] » du jeu, le joueur ne veut pas donner trop de place à l'argent, comme s'il risquait de corrompre l'ambiance amicale de la soirée. Pour autant, l'argent apparaît indispensable au bon déroulement du jeu, sans quoi les joueurs pourraient être tentés de jouer de façon frivole : « sans notion d'argent on a aucun intérêt au fait de ne pas perdre ses jetons ». Une fois encore la notion d'intérêt – dans les deux sens du terme – est au centre du discours du joueur. S'il ne s'agit pas de faire de l'argent un « but » en soi, il est nécessaire d'introduire « un minimum d'enjeu » pour que les joueurs ne « [jouent] pas n'importe comment ». C'est précisément ce que Dominique et ses partenaires de jeu ont fait en mettant progressivement de l'argent en jeu dans leurs parties. Après une « phase d'initiation » collective durant laquelle les joueurs de poker les plus expérimentés ont transmis leurs connaissances du jeu aux « autres membres du groupe », les joueurs ont alors mis en place un système de mise monétaire – « cinq euros la cave » – permettant de donner un enjeu « symbolique » à la partie sans mettre en danger la convivialité de la partie : « L'argent est venu pour donner de l'intérêt au jeu ».

Si on considère le poker comme un jeu d'argent et qu'on lui applique la définition de Martignoni-Hutin, il faudrait donc que l'argent soit « obligatoirement » présent pour que le jeu ait un « réel » intérêt aux yeux des joueurs. Nous avons vu que cet intérêt pouvait prendre la forme d'un enjeu monétaire – c'est-à-dire d'une récompense en argent –, mais il doit aussi pouvoir prendre la forme d'une mise monétaire. Autrement dit, pour que la pratique du poker soit intéressante du point de vue des joueurs, il ne suffit pas que la partie ait un minimum d'enjeu, encore faut-il que les joueurs eux-mêmes misent de l'argent. Il s'agit en quelque sorte d'un « investissement » ou plutôt d'un « intéressement » de la part du joueur qui

souhaite ainsi s'approprier l'enjeu de la partie, à savoir, la somme des mises monétaires investies par les autres joueurs présents à la table de jeu. Or, cette « prise d'intérêt » que représente la mise monétaire dans le cadre du jeu suppose également une « prise de risque » de la part du joueur : « Le joueur engage une certaine somme pour participer ; à l'issue du déroulement du jeu le joueur a gagné ou perdu. » (Martignoni-Hutin, 1993 : 10) Ce qui donne tout son sens au jeu d'argent, c'est précisément cet engagement du joueur qui, en misant de l'argent à l'intérieur du jeu, se donne la possibilité de remporter la mise mais prend aussi le risque de la perdre. Tout l'« intérêt » du poker réside dans cet engagement monétaire qui a finalement pour but de « maximiser » les conséquences positives et négatives du jeu – contrairement au caractère frivole qui prévaut dans la plupart des jeux (sans argent).

### **Fixer une mise**

Pour beaucoup de joueurs amateurs de notre enquête, le fait de mettre de l'argent s'inscrit dans une démarche collective qui consiste, pour un groupe de joueurs, à s'engager pleinement dans la pratique du jeu qui les réunit. Nous avons déjà eu l'occasion d'évoquer le profil de Jérôme (cf. chapitre 6), ce jeune professeur de mathématiques, que nous avons interrogé à Strasbourg lors d'une étape du FPT. Lui qui a redécouvert le poker il y a trois ans avec ses amis, il nous raconte comment ils ont commencé à mettre de l'argent en jeu pour « pimenter » leur partie :

Aymeric : vous avez tout de suite joué de l'argent ou... vous avez commencé par des parties gratuites /  
 Jérôme : euh / au début on a... / au tout début on a commencé à faire des parties gratuites / mais on s'est vite rendu compte que quand il n'avait pas cette notion d'argent / les gens faisaient tapis après n'importe comment / si on voyait deux piques au flop on cherchait la couleur / on fait tapis hein / on cherche la couleur /

A : mmm / quand vous dites les gens c'est...

J : / donc les... les amis...

A : / qui commençaient tous en même temps / vos amis / c'est ça /

J : ouais euh... / y en a qui avaient déjà joué / y en a qui jouaient pas / y en a qui ont appris avec moi quoi / mais c'est vrai que... / on cherche une couleur bah... / tapis / tapis / on a pas mis d'argent donc on sort du tournoi et voilà... / c'est pour ça qu'on a fixé après... / on mise pas beaucoup hein euh / on mise pas beaucoup / on mise cinq euros pour le droit d'entrée / mais c'est juste pour dire qu'il y a une mise et qu'on fait pas n'importe quoi / c'est tout / c'est comme ça que ça a débuté /

A : / et alors qu'est-ce que ça fait la première fois que vous avez joué de l'argent / quand vous avez décidé de passer... / enfin pour mettre un peu d'enjeu / euh... à cinq euros /

J : / oui /

A : qu'est-ce que ça change /

J : ah là c'est... (exclamation) / c'est l'adrénaline / y a de l'adrénaline qui monte / avant y avait aucune pression quoi / c'était... une règle / juste pour mettre... / en plus on était pas à cinq euros près quoi / donc... / mais justement si on met juste cinq euros c'est parce qu'on veut pas forcément gagner de l'argent quoi / et donc ça a procuré... / ça a rendu le jeu beaucoup plus sérieux / du coup on cache plus ses cartes / parce qu'il y a quand même cette notion de bluff qui est importante au poker donc / c'est vrai que ça a commencé à cacher les cartes / à ne pas montrer si on avait du jeu ou pas... / pour être un peu plus illisible / voilà / [...]

A : / et donc ça avait ramené quelque chose de sérieux / et ce genre de stratégies pouvaient arriver quoi /

J : / ouais /

A : et après vous jouez rapidement sur internet / ou c'était en même temps / ou c'était après...

J : / bah du coup / ouais / on a commencé à jouer au poker / on a mis de l'argent / et un an après j'étais sur internet / (Jérôme, interrogé à Strasbourg le 27 février 2011)

Cet extrait témoigne une nouvelle fois de la place centrale qu'occupe la « notion d'argent » dans la pratique du poker. Écartée lors de la phase d'apprentissage et de découverte du jeu, cette notion réapparaît au moment où les joueurs décident de s'engager pleinement dans la pratique du jeu. À travers le récit de Jérôme, on voit ainsi comment un groupe de joueurs

peut se mettre à jouer de l'argent dans le cadre convivial d'un tournoi entre amis. Pour contrôler la tendance frivole des joueurs à minimiser les conséquences de leur mise, il s'agit alors de « fixer » une mise monétaire de départ – i. e. un « droit d'entrée » (*buy in*) –, précisément « pour dire qu'il y a une mise et [ne pas faire] n'importe quoi ». Dès lors, le principe de la mise monétaire s'impose en quelque sorte comme une nouvelle « règle » qui viendrait redonner du sens à la structure du jeu. En se mettant d'accord pour miser une certaine somme d'argent – « juste cinq euros » –, Jérôme et ses amis se sont véritablement engagés dans la pratique du jeu d'argent. Qu'est-ce que ça change ? Tout ou presque : « c'est comme ça que ça a débuté ». D'abord, il y a l'« adrénaline », c'est du moins l'image qu'utilise Jérôme (comme beaucoup d'autres joueurs) pour décrire la sensation de plaisir que lui procure le jeu, lorsque « monte » cette « pression » liée à l'argent. Puis, c'est l'attitude des joueurs qui change, le fait de vouloir « cacher ses cartes », de « ne pas montrer [son] jeu », de chercher à se rendre « illisible »... En somme, c'est la « notion de bluff » qui prend tout son sens lorsque l'argent entre en jeu – comme nous l'avons vu dans le chapitre 4. Enfin, c'est l'esprit du jeu lui-même qui s'en trouve modifié : « ça a rendu le jeu beaucoup plus sérieux ». Ce qui ne change pas, en revanche, c'est le sens que les joueurs donnent à leur démarche. Ce n'est pas parce qu'ils jouent désormais de l'argent, qu'ils souhaitent « forcément gagner de l'argent » au détriment de leurs amis. Le jeu reste un prétexte pour passer une soirée conviviale entre amis, même si les joueurs s'engagent ainsi progressivement dans la pratique du jeu : « on a commencé à jouer au poker / on a mis de l'argent / et un an après j'étais sur internet / »

En acceptant de prendre le risque de miser de l'argent, l'engagement du joueur dans sa pratique prend alors une dimension plus personnelle, voire individuelle. En effet, le joueur s'engage seul contre tous pour le gain de la partie – quelle que soit la sympathie qu'il a pour ses adversaires. Cela ne signifie pas pour autant qu'il ne s'inscrit plus dans un collectif – au contraire – mais tout nous pousse à croire, que cet engagement monétaire marque une rupture dans la trajectoire du joueur. Pour bien des joueurs, la situation serait d'ailleurs comparable à un « rite de passage », tel que décrit et analysé par Arnold Van Gennep (2011). En ce sens, le parcours du joueur serait ainsi marqué par « le passage d'une situation à une autre et d'un monde [...] à un autre » (Van Gennep, 2011 : 21). Pour certains joueurs – parmi les plus jeunes –, on pourrait même parler d'un « rite d'initiation » (au même titre que le rituel qui accompagne le passage de la puberté à l'âge adulte) tant leur initiation à la pratique du jeu d'argent semble marquée leur entrée dans un « monde nouveau »<sup>127</sup> : celui des joueurs. L'adversité à laquelle le novice doit alors faire face lors de la phase initiatique de son apprentissage est d'ailleurs souvent vécue par le joueur – quel que soit son âge – avec une certaine appréhension. Une appréhension qui semble d'autant plus grande, que le joueur n'est pas forcément habitué à jouer de l'argent avant de s'asseoir à la table de jeu. Pour certains, c'est même une question d'éducation. Les valeurs qui leur ont été transmises durant l'enfance les empêcheraient de jouer de l'argent – c'est-à-dire de « jouer *avec* l'argent » –, considérant cette pratique comme immorale (cf. chapitre 4). Ainsi, bon nombre de joueurs n'étaient pas forcément disposés à jouer à un jeu d'argent avant de découvrir la pratique du poker.

---

<sup>127</sup> Rappelons que, selon Van Gennep (2011 : 35), les rites de passage se déroulent généralement selon le schéma suivant : « séparation du monde antérieur », « stade de marge », « agrégation au monde nouveau », et que les rites d'initiation sont, selon lui, une sous-catégorie des rites de passage.

## Passer le cap

Lors de notre enquête de terrain, nous avons rencontré des joueurs plus ou moins réticents à l'idée de jouer de l'argent. Certains d'entre eux continuent d'ailleurs à pratiquer le poker sans argent – que ce soit sur internet ou entre amis –, ce qui ne les aura pas empêchés de se qualifier gratuitement pour le FPT. Dans l'absolu, Pierre aurait pu faire partie de cette catégorie-là. En effet, ce « père de famille » d'une cinquantaine d'années a longtemps attendu avant de s'autoriser à jouer de l'argent au poker, se contentant de participer à quelques parties en *play money* sur internet ou à des tournois gratuits organisés par les joueurs du forum dont il est membre. Comme nous l'avions précisé en évoquant son profil dans le chapitre précédant, Pierre explique ses réticences au jeu d'argent par son éducation et son rapport à celui-ci. Dans l'extrait qui suit, il nous raconte comment il a finalement cédé à la tentation en commençant tout d'abord à miser de l'argent sur internet puis dans les casinos :

Aymeric : qu'est-ce que ça change le moment où / toujours sur internet / on passe du *play money* au poker avec argent

Pierre : / euh y a pas vraiment... / dans mon souvenir / parce que c'est vraiment une période très courte / le *play money* / au bout d'un moment c'est presque trop facile / après je pouvais jouer en *play money* / [...] toujours en bon père de famille / [...] donc je jouais des tables avec 3 000 euros et je repartais avec 25 000 euros / virtuels / évidemment / je repartais à 25 000 euros en une heure / sans pratiquement / euh... / je prenais aucun risque là / je prenais aucun risque / mais bon au bout d'un moment c'est plus intéressant / au bout d'un moment ça ne m'intéresse plus / donc j'ai commencé à mettre de l'argent /

A : du coup ça remet un intérêt / enfin vous avez retrouvé l'intérêt de départ en mettant de l'argent /

J : / après c'est pas la même chose / là on joue de l'argent réel /

A : qu'est-ce que ça change en fait /

J : / bah ça change beaucoup de choses / ça change beaucoup de choses parce que déjà c'est notre argent / [...] là j'ai mis quinze euros sur internet / ça y est j'ai envoyé / carte bleue machin / ça a mis deux jours pour valider le compte / d'un seul coup j'ai / je sais pas / dix-sept dollars sur mon compte / parce que c'était en dollars à l'époque / donc je peux cliquer pour jouer un ou deux dollars / c'est plus la même chose là / je me souviens très très bien que là le cœur il prenait des tours là / l'adrénaline / on la ressent quoi / les premières fois qu'on mise de l'argent /

A : même si ce n'est que quinze euros finalement...

J : / oui mais pour un mec qui jouait pas / c'est quelque chose / évidemment le mec qui joue au turf tous les jours / enfin tous les dimanches : au tiercé au machin / ou qui a l'habitude de parier : tiens je parie dix dollars que... machin machin / pour lui ça représente rien / mais pour quelqu'un qui ne joue jamais / qui se refuse de jouer / je n'ai jamais joué de ma vie au loto / au loto sportif / alors que je suis sportif... / vu que je m'y connais en football / peut-être que j'aurais pu savoir si c'est Marseille ou Saint-Etienne qui va gagner / euh... / donc encore moins aux jeux de hasard comme le loto / ça ne m'intéresse pas du tout /

A : jamais dans les casinos / jamais dans les cercles /

P : jamais dans les casinos / jamais dans les casinos / c'est tout à fait... / c'est en dehors de mon éducation quoi / en dehors de mon éducation / donc après qu'est-ce qui fait que [j'ai commencé à jouer de l'argent] / bah on peut pas dire que j'étais à quinze euros près hein / même si je vais pas jeter l'argent par les fenêtres mais / c'est vraiment pas grand-chose quoi / au lieu de m'acheter une chemise / je les mets sur internet / [...] c'est par rapport à l'éducation que j'ai eu... tout ça... qui fait que l'argent / comme on dit : on le trouvait pas sous le sabot d'un cheval / et qu'il ne fallait pas... aller le dilapider comme ça / euh... / je me rappelle / c'était vraiment tout un truc... / c'est un truc qui me vient de très loin / au fond de moi / qui me dit : faut pas jouer d'argent / c'est pas bien / pas bien / comme d'ailleurs c'est toujours ou en famille ou en explication / sur le poker / les gens ils ont toujours un regard... : oh lui il joue au poker / donc il risque /

A : / le regard des gens de votre famille a changé sur...

P : / non non mais... / ça reste toujours / même quand on explique à des collègues de travail... / ça reste nébuleux pour eux quoi / cette passion-là / ou ce truc-là / remarque il y en a qui sont passionnés par autre chose / par d'autres sports ou d'autres plaisirs... / pour ceux qui sont là en dessous là [désignant ainsi les joueurs du FPT] / c'est le poker / pour le plaisir de faire des trucs comme ça / [...]

A : / mais vous ne vous voyez pas aller au casino ou ailleurs...

P : / non parce que je l'ai fait /

A : depuis /

P : euh... oui / oui oui / effectivement / j'ai passé le cap / alors pendant mes vacances il y a deux-trois ans / j'étais dans le sud de la France / j'ai dû... (en se raclant la gorge) / c'est marrant / j'ai dû aller avec mon épouse / mes enfants / ils sont grands maintenant [...] / donc / on n'était pas loin d'un casino / quand je dis pas loin c'est qu'on pouvait y aller à pied / pas loin de la plage ouais / du côté de Port Camargue / je ne sais plus quel casino c'était / donc j'y suis allé trois fois le soir / y a pas beaucoup d'animation là où j'étais donc... / on s'est dit : tiens on va y aller... / il a fallu attendre la troisième fois pour que je puisse me mettre à une table / [...] (Pierre, interrogé le 3 mars 2011 au Havre)

Dans ce long passage, Pierre nous raconte comment, malgré ses réticences, il a finalement commencé à jouer de l'argent à la fois sur internet et dans les casinos. Si son éducation lui commandait de ne « pas jouer d'argent », c'est précisément parce qu'il n'est pas question pour lui de « le dilapider ». Pourtant, en dépit de son éducation et du regard d'autrui sur la pratique du poker, Pierre va finalement commencer à déposer et jouer de l'argent sur internet, ce qui lui procurera à ce moment précis une excitation particulière : « le cœur il prenait des tours là ». En prise avec ses contradictions, Pierre trouvera des moyens de justifier son engagement monétaire, d'une part, en minimisant la valeur des sommes engagées – « c'est vraiment pas grand-chose quoi » –, d'autre part, en rapprochant « cette passion-là » d'autres passions plus ordinaires – comme le « sport ». Mais le récit du joueur bascule au moment où il nous « avoue » – le terme semble ici approprié – s'être pour la première fois assis à la table d'un casino, lui qui a insisté à plusieurs reprises pour dire qu'il n'allait « jamais dans les casinos ». Il lui aura bien fallu trois tentatives avant de « [pouvoir se] mettre à une table ». Ses hésitations témoignent sans doute autant de ses réticences à enfreindre les règles de son éducation morale, que de l'appréhension plus générale du novice qui s'installe pour la première fois à une table de casino, face à des inconnus, avec de l'argent en jeu. Toujours est-il que c'est en passant ce « cap » que le joueur devient véritablement un joueur, non seulement aux yeux des autres joueurs, mais selon ses propres représentations du jeu. Le poker étant un jeu d'argent, s'engager pleinement dans la pratique du poker c'est nécessairement jouer de l'argent, que ce soit avec des amis, sur internet ou en casino.

Si le fait de mettre de l'argent en jeu représente une véritable épreuve pour certains, le passage du jeu sans argent au jeu d'argent n'est pas toujours aussi ritualisé. En effet, la période du « noviciat » (Van Gennep, 2011 : 143) – c'est-à-dire le temps d'incubation durant lequel, le novice doit faire ses preuves avant de pouvoir devenir membre de la communauté – peut être plus courte pour certains joueurs plus disposés à s'engager, dont l'initiation pourra se faire de façon plus « naturelle » et « solitaire », sans cérémonial particulier. Souvent cela est lié au fait que les joueurs en question possèdent déjà une certaine expérience des jeux d'argent, leur permettant de jouer plus facilement. Pour expliquer comment ils ont pu s'asseoir à la table du jeu sans hésiter à mettre de l'argent en jeu, ces joueurs nous expliqueront par exemple qu'ils ont « toujours été joueurs » et que cela s'est fait « naturellement ». On peut les croire sur parole, même si tout nous pousse à penser que l'introduction d'un enjeu monétaire et la prise d'intérêt sur ce dernier – à travers la mise – marque bien une rupture biographique dans le parcours de la plupart des joueurs amateurs de notre enquête. En s'engageant dans la pleine participation au jeu, les novices deviennent des joueurs à part entière, capables de prendre part au jeu, que ce soit sur internet ou à une table de jeu.



## 8. Acquérir le sens du jeu

Dans la lignée des travaux de Vincent Berry sur les pratiques et les apprentissages des joueurs de jeux vidéo, nous pourrions ainsi parler d'un « *habitus* ludique » (Berry, 2011, 2012) pour qualifier cette disposition des joueurs de poker à s'engager dans la pratique du jeu. À la rencontre d'un habitus et d'un champ particulier – i. e. l'espace du jeu –, l'*habitus* ludique relèverait de ce que Pierre Bourdieu (2003 : 25) nomme un « habitus spécifique, plus précisément d'un sens du jeu » : « Produit de l'expérience du jeu, donc des structures objectives de l'espace du jeu, le sens du jeu est ce qui fait que le jeu a un sens subjectif, c'est-à-dire une signification et une raison d'être, mais aussi une direction, une orientation, un à-venir, pour ceux qui en reconnaissent par là même les enjeux [...]. » (Bourdieu, 1980 : 111)<sup>128</sup> Lorsque cet habitus ludique ne fait pas partie des dispositions sociales du joueur, ce dernier doit non seulement s'adapter à l'environnement du jeu mais il doit, pour ainsi dire, « se convertir » à la pratique du jeu. Cette « conversion » – au sens par exemple de la conversion religieuse – peut prendre la forme d'un rite de passage ou d'une initiation plus progressive selon la proximité initiale du joueur avec le monde du jeu. Faute de « naître avec le jeu » (Bourdieu, 1980 : 113), il s'agirait pour les novices de renaître – et se reconnaître – dans la peau du joueur, ce qui équivaldrait selon Bourdieu à une « seconde naissance » (114). En parlant d'une *conversion ludique de l'habitus*, c'est à cette nouvelle disposition du joueur à s'engager dans la pratique du jeu à laquelle on pense : « principes générateurs et organisateurs de pratiques et de représentations » (Bourdieu, 1980 : 88). Or ce processus de conversion passe justement par l'acquisition du « sens du jeu ».

### Apprendre à jouer-poker

Comment avez-vous appris à jouer au poker ? Telle est la question que nous avons posée à Pierrick, un jeune joueur de vingt-cinq ans interrogé au Havre dont nous avons déjà évoqué le profil dans le chapitre précédent. Après nous avoir raconté dans un premier temps son expérience du tournoi, Pierrick accepte volontiers de répondre à notre question et s'engage donc dans le récit de son apprentissage du jeu. Lui qui a été initié au poker en ligne par son frère nous décrit alors son parcours initiatique depuis qu'il a découvert le jeu, jusqu'au moment où il se lance seul, dans la pratique en misant de l'argent sur internet. Nous avons décidé de retranscrire le récit de Pierrick en intégralité, non seulement parce qu'il permet de revenir sur les étapes préliminaires de l'apprentissage du joueur, mais parce qu'il permet d'envisager le parcours de ce dernier dans sa continuité. Au fur et à mesure que Pierrick construit son récit biographique – et répond à nos questions –, il décrit les différentes étapes de son apprentissage par la pratique du jeu d'argent :

<sup>128</sup> Rappelons, si besoin, l'une des définitions que Pierre Bourdieu (1980 : 88-89) donne au concept d'*habitus* : « systèmes de dispositions durables et transposables, structures structurées prédisposées à fonctionner comme structures structurantes, c'est-à-dire en tant que principes générateurs et organisateurs de pratiques et de représentations qui peuvent être objectivement adaptées à leur but sans supposer la visée consciente de fins et la maîtrise express des opérations nécessaires pour les atteindre, objectivement « réglées » et « régulières » sans être en rien le produit de l'obéissance à des règles, et, étant tout cela, collectivement orchestrées sans le produit de l'action organisatrice d'un chef d'orchestre. » Nous n'ignorons pas les nombreux débats théoriques auxquels a donné lieu le concept d'*habitus* selon Bourdieu – notamment sur le caractère prétendument « structuraliste » et « déterministe » de la notion. Nous aurions d'ailleurs aussi bien pu nous référer à la notion d'*habitus* telle qu'elle a été définie par Marcel Mauss (1934), Max Weber (1971), Norbert Elias (1991) ou encore Pierre Parlebas (1981), ce qui permettrait peut-être d'éviter certaines controverses sur la terminologie utilisée. Or, si nous avons retenu le concept bourdieusien, c'est précisément parce qu'il permet, selon nous, de sortir de ces « faux problèmes » – celui de la structuration sociale ou de la détermination des actions individuelles – qu'imposent la théorie sociologique à la pratique.

Pierrick : / le poker / euh... j'ai commencé... / alors / c'était y a quelques années / cinq-six ans je crois / en fait c'est mon frère / [...] il a commencé à jouer / moi au début je me disais : bon ça ne m'intéresse pas le poker / j'arrive pas à jouer... / et puis / rapidement / je commence à regarder / et je pense qu'au bout de un mois... / je me suis inscrit quoi / et j'ai commencé à jouer / sur Everestpoker / [...]

Aymeric : de l'argent direct /

P : euh... / non / au début / c'était sur des parties gratuites / mais ça dure qu'un temps ça /

A : et ça sert à quoi en fait / c'est pour apprendre /

P : / c'est pour apprendre / les positions / comment ça tourne / euh... les blindes / comment ça augmente...

A : / et votre frère vous avez appris un peu à...

P : / ouais / il m'avait appris /

A : comment il vous a appris / en vous montrant simplement sur l'écran ce qu'il faisait ou...

P : / ouais / il me dit : regarde comment ça se passe quoi / moi je connaissais les paires / les suites tout ça / je savais laquelle était au-dessus par rapport à l'autre avant de jouer au poker parce que je faisais d'autres jeux de cartes / donc les combinaisons... je connaissais / c'était juste au niveau de la routine quoi / du tour de table / comment ça se passait / les blindes / blind-big blinde / c'est l'autre qui parle en premier / le gars juste après le *dealer* /

A : ça vous le saviez pas /

P : non / [...]

A : donc vous commencez sans argent /

P : tu commences sans argent / et voilà /

A : et là c'est un moment pour apprendre ces tours de table...

P : / ouais c'est la découverte / c'est l'instant découverte / parce que je pense que tu apprends pas... / après y en a qui veulent pas jouer d'argent / qui veulent jouer juste pour le plaisir / donc ils vont apprendre aussi à jouer au poker bien comme il faut / mais sans la notion d'argent / [...] mais le cœur qui bat / quand tu mises de l'argent / ça ils ne l'auront pas / ils jouent juste des jetons / ils s'en foutent de gagner de l'argent / c'est pas ça qui va changer leur vie / mais ça apprend à jouer / correctement / par contre à la fin tu fais n'importe quoi / tu envoies ton tapis avec sept et deux et puis voilà c'est bon / après ça dépend ce que tu recherches / si tu veux du loisir / ou si tu veux... jouer de l'argent / gagner un petit peu d'argent /

A : parce que le fait de jouer de l'argent ce n'est plus du loisir /

P : ça reste du loisir mais... on passe à un niveau supérieur en fait / c'est... / il y a toujours le plaisir de jouer / [...] mais la notion d'argent est aussi importante que la notion de loisir / parce que tu payes dix euros et tu te dis : bon bah je vais essayer de jouer / pour prendre au moins... vingt-cinq euros / du coup tu joues différemment / tu mets plus tapis avec sept et deux /

A : et ça se passe comment la première fois que vous... / le premier compte c'est sur Everest /

P : le premier compte c'est sur Everest /

A : comment ça se passe / enfin déjà qu'est-ce qui vous décide à ouvrir un compte / à mettre de l'argent dessus /

P : à mettre de l'argent dessus / bah... [...]

A : / vous aviez déjà joué de l'argent avant...

P : / euh... / j'avais été une fois ou deux dans un casino... / mais je me suis dit : pourquoi pas / je vais mettre quinze euros / je vais faire des parties à un euro et si je peux gagner cinq euros par-ci par-là / ça sera toujours ça de gagner quoi / [...] par contre / au début / les premiers instants où tu commences à jouer un peu tout seul // je sais plus trop ce que ça fait parce que ça fait quand même assez loin / mais... /// je sais pas trop / tu restes un peu... / tu joues pas vraiment quoi / en fait / t'apprends / t'es vraiment en bas de l'échelle / de l'évolution de... / de toute la technique de jeu et tout / t'as rien du tout / tu joues pareil / toujours les mêmes trucs / tu joues juste les cartes que tu as devant les yeux / tu te projettes pas sur le flop / tu te projettes pas sur les... / tu te projettes sur rien du tout / tu joues vraiment comme ça / ça change pas beaucoup du jeu sans argent / parce que tu as pas encore acquis de l'expérience / tu ne sais pas vraiment ce que ça fait de gaspiller ou pas / un euro / au début... [...] / au début même quand tu joues un petit peu d'argent comme ça tu te dis... / tu joues de l'argent mais tu es tellement concentré sur ton argent que... / tu joues pas très bien / t'as pas l'habitude / au début tu gagnes pas / je sais que sur Everest / j'ai joué un an et demi / je jouais pas tout le temps / mais je jouais un petit peu / j'ai jamais gagné de sous / même pas un dollar / j'en ai pas perdu beaucoup non plus / mais... les seules parties que je gagnais / je reperdais un petit coup dessus / c'est le temps d'adaptation / comme dans toutes disciplines au début / tu apprends / et puis tu acquiers de l'expérience / du coup cette expérience tu l'as développé un peu dans un autre domaine / et si ça marche pas trop bah tu redescends un peu d'expérience / tu repars de plus loin / tu contournes / tu testes / tu testes des façons de jouer / tu regardes les gens comment ils jouent / et puis voilà tu... / et... / au début quand tu joues de l'argent / la notion d'argent est assez importante / [...] / à

partir du moment où tu joues / tu penses à l'argent / tu comptes le nombre de jetons / au fur et à mesure du tournoi / tu te dis : bah faut pas que je perde trop de jetons... / voilà j'ai quand même mis un peu de sous... / ça te fait chier...

A : / vous faites le transfert... en argent /

P : tu ne fais pas le transfert exact / mais tu te dis : bah voilà / j'ai mis 50 euros / j'ai pas l'habitude / voilà / faut pas que je les perde quoi / t'es là pour gagner quoi / donc / du coup / faut oublier toutes les mains de merde à jouer / faut jouer de son mieux quoi /

A : / mmm / donc l'argent fait partie de l'apprentissage d'une certaine manière...

P : / ouais carrément /

A : / est-ce qu'on progresse à mesure qu'on joue plus d'argent /

P : ça doit être... / c'est pas... / enfin si on peut dire ça / mais... à partir du moment où... ça fait quelque temps que tu joues / et qu'à chaque fois tu t'en sors un peu / et que ça te permet de payer des parties plus chères / ça veut dire que forcément / tu progresses / sans t'en rendre compte / plus tu montes de niveau / plus tu payes cher / plus tu rencontres des gens qui sont plus poker / qui savent jouer / qui ont une vraie façon de jouer / qui peuvent... / et plus tu peux jouer-poker quoi / (Pierrick, interrogé le 5 mars 2011 au Havre)

À travers le récit de Pierrick, on voit bien comment le parcours d'apprentissage du joueur se construit progressivement, à la faveur d'un engagement monétaire progressif dans la pratique du jeu. En somme, il s'agit pour le joueur d'apprendre à jouer de l'argent. Comme de nombreux joueurs de notre enquête, Pierrick a d'abord observé le jeu de l'extérieur – pour se familiariser avec sa « routine » – avant de commencer à jouer au poker sans argent, tout cela sous le regard de son frère. Puis il a déposé de l'argent sur un site de poker en ligne et a « [commencer] à jouer un peu tout seul ». Si ses souvenirs sont flous, il se remémore néanmoins ses « premiers instants » où il s'est pleinement engagé dans la pratique du jeu en mettant pour la première fois de l'argent en jeu lors d'une partie de poker en ligne. Nous cherchons à comprendre. Paradoxalement, « ça change pas beaucoup du jeu sans argent », nous explique-t-il. Pierrick considère en effet qu'il faut un « temps d'adaptation » pour appréhender la dimension monétaire du jeu, comme si dans un premier temps le fait de miser de l'argent empêchait le joueur de jouer pleinement le jeu, de tester ses limites, de prendre des risques. Selon ses propres termes, le joueur se retrouve alors « en bas de l'échelle de l'évolution de toute la technique du jeu », comme s'il n'avait rien appris jusqu'alors. Pour progresser à nouveau, il doit donc intégrer cette « notion d'argent » – savoir ce que cela fait « de gaspiller ou pas un euro ». C'est ainsi en acceptant de gagner ou de perdre de l'argent qu'il pourra véritablement « acquérir de l'expérience ». Visiblement conscient de ses apprentissages, Pierrick décrit avec beaucoup de recul ce processus exploratoire qui lui aura permis de se familiariser avec la pratique du jeu. Fait d'essais et d'erreurs, de gains et de pertes, de montées et de descentes, de progressions et de régressions, le parcours du joueur s'inscrit finalement dans une démarche d'apprentissage – plus ou moins consciente – qui semble conditionnée par une augmentation progressive de l'enjeu. En effet, l'« échelle de l'évolution » à laquelle Pierrick fait référence dans cet extrait d'entretien est bien une échelle économique. C'est elle qui fixe les différents « niveaux » à atteindre pour progresser dans la pratique du jeu. C'est elle aussi qui détermine les épreuves qu'il faut franchir pour atteindre le « niveau supérieur ». C'est elle enfin qui déterminera s'il est désormais capable de « jouer-poker » – une expression qui témoigne de la conversion de son habitus ludique.

Selon Bourdieu (1980), l'acquisition du « sens du jeu » dépend de l'investissement du joueur dans le jeu, de son engagement dans la pratique, de son intérêt pour le jeu et ses enjeux. Pour qualifier cet « engagement » (*commitment*), Bourdieu parle alors d'« *illusio* », au sens d'un « investissement dans le jeu et les jeux » (Bourdieu, 1980 : 111). Si cette notion mériterait une discussion plus approfondie, retenons simplement ici la définition que lui donne Bourdieu

dans l'un de ses derniers ouvrages sur la théorie de l'action. Se référant à Johan Huizinga (1951), il traduit littéralement le terme *illusio* par « le fait d'être en jeu, d'être investi dans le jeu, de prendre le jeu au sérieux » (Bourdieu, 1994 : 151). Cette traduction lui permet d'avancer la définition suivante : « L'*illusio* c'est le fait d'être pris au jeu, de prendre le jeu au sérieux, de croire que le jeu en vaut la chandelle, ou, pour dire les choses simplement, que ça vaut la peine de jouer » (151)<sup>129</sup>. En ce sens, l'*illusio* constituerait la trame de l'engagement du joueur dans la pratique du jeu à l'origine de la conversion de son habitus ludique.

---

<sup>129</sup> Précisions que cette définition est construite de façon métaphorique. En réalité, elle s'applique surtout à ce que Bourdieu (1981 : 151) nomme les « jeux sociaux », c'est-à-dire des « jeux qui se font oublier en tant que jeux » (151). Plus généralement, l'*illusio* qualifie donc « ce rapport enchanté à un jeu qui est le produit d'un rapport de complicité ontologique entre les structures mentales et les structures objectives de l'espace social » (151).

## 9. Se prendre au jeu

Nous avons vu que la plupart des joueurs de notre enquête, s'inscrivaient dans une démarche de progression plus ou moins consciente qui procède de leur investissement monétaire dans la pratique du jeu. Pour progresser dans la pratique du poker, il s'agirait avant tout d'apprendre à jouer de l'argent, c'est-à-dire à jouer avec/pour de l'argent. Si l'on s'en tient aux récits des joueurs, cet apprentissage passe donc par la pratique du jeu d'argent, ce qui suppose une conversion – cette fois-ci au sens économique du terme – des enjeux de la pratique. En somme, il s'agirait pour les joueurs de convertir l'« argent fictif » (*play money*) qu'ils ont pu utiliser au départ pour apprendre à jouer, en « argent réel » (*real money*). En effet, c'est en jouant avec de l'argent « réel » que les joueurs vont « réellement » apprendre à jouer au poker. C'est en jouant pour de l'argent « réel » qu'ils vont donner un enjeu « réel » à leur pratique du jeu. C'est en mettant « réellement » de l'argent en jeu qu'ils commenceront à « croire que le jeu en vaut la chandelle ». Or c'est cette « croyance collective dans le jeu » (Bourdieu, 1980 : 111) qui constitue l'*illusio* des joueurs de notre enquête. Fondée sur la valeur « réelle » de l'argent mis en jeu, l'engagement des joueurs participe de l'acquisition d'un « sens pratique », orienté plus ou moins consciemment vers un enjeu monétaire. Il ne s'agit pas à proprement parler d'un « intérêt économique » – la plupart des joueurs interrogés n'ont pas pour but de gagner de l'argent –, mais plutôt d'une forme d'« intéressement au jeu », une façon de « prendre le jeu au sérieux » pour mieux « se prendre au jeu ». Certes, il ne suffit pas de mettre de l'argent en jeu pour se prendre au jeu mais le fait d'être disposé à jouer de l'argent témoigne d'un certain engagement dans la pratique du jeu – surtout pour les joueurs qui ne l'auraient jamais fait auparavant. S'il faut bien sûr que certaines conditions soient réunies pour que des joueurs s'engagent dans la pratique du jeu (socialisation au jeu, culture ludique, découverte du jeu, rencontre avec une communauté de pratique, initiation au jeu...), c'est finalement la « réalité » de leur engagement monétaire qui les emporte. Disposés à s'engager dans la pratique du jeu, ils s'engagent à jouer de l'argent et finissent par se prendre au jeu. Comme dans un pari pascalien, ils se retrouvent alors « embarqués » dans la partie (cf. chapitre 1).

### Payer pour apprendre

On peut dire que Victor fait partie de ces joueurs qui se sont tout de suite pris au jeu. Comme nous l'avons vu précédemment, cela fait plus de six ans que ce joueur d'une trentaine d'années rencontré à Saint-Étienne, joue au poker et il ne semble pas avoir perdu la passion qui l'anime depuis ses premières parties sur internet. Dans l'extrait qui suit, il nous raconte comment il en est venu rapidement à déposer l'argent sur un site de poker en ligne, avant de s'engager pleinement dans la pratique du jeu. Nous verrons par la suite que cela lui a valu quelques désagréments :

Aymeric : / vous avez tout de suite pris un compte sur le site /

Victor : / ouais / j'ai tout de suite déposé de l'argent ouais / j'ai pas joué pour... [...] je jouais des petits montants / au début /

A : vous avez jamais joué en *play money*...

V : / peut-être mais ça n'a vraiment pas duré quoi / j'ai peut-être pas déposé direct [...] mais si j'ai joué en *play money* c'était / moins de quinze jours quoi /

A : moins de quinze jours /

V : ouais / en *play money* les gens sont pas / [...] j'veux dire c'était un peu du n'importe quoi // pour apprendre vaut mieux payer un peu et perdre un peu...

A : / et alors après comment ça s'est passé / une fois que...

V : après j'ai attaqué /

A : / avec des petits montants /

V : ouais voilà / enfin bon / j'travaillais déjà hein // non j'veux dire / j'avais un salaire hein / tous les mois / donc je pouvais consacrer une petite partie au jeu / [...] / ouais j'veux dire : [...] je pouvais investir un petit peu d'argent dans le jeu /

A : et ça vous a tout de suite...

V : / ouais / ça m'a tout de suite plu ouais / j'aimais bien... / ça m'a plu /

A : et donc du coup vous avez après... / enfin vous avez monté progressivement...

V : / euh en fait / au début / j'étais perdant / j'ai été perdant pendant... pendant à peu près six mois quoi / six-sept mois où j'ai perdu de l'argent / et à partir de là après j'ai pas cessé d'en gagner quoi /// voilà / [...]

A : [...] comment ça s'est passé /

V : / bah / au début / j'avais aucune gestion de *bankroll* (sourire) / c'est-à-dire... / [...] au début j'faisais de petites parties / à cinq euros / un truc comme ça // et puis... / bon au début j'ai perdu / [...] et puis j'ai commencé à gagner à gagner pas mal d'argent / [...] mais comme [...] j'avais pas trop de gestion / en fait / j'ai commencé à regarder de plus en plus... / je regardais ce qui m'intéressait / des fois j'montais à 100 euros / j'ai joué un tournoi à 50 ou à 100 euros quoi /

A : ah oui / [...]

V : ouais voilà (sourire) / [...] j'voulais un peu gagner trop vite / c'est pour ça que j'ai été perdant au début parce que / parce que j'voulais vraiment gagner un peu... un peu trop vite au début / [...] / ça monte légèrement à la tête quoi / et on se croit... / quand on gagne une ou deux parties on se prend pour Superman quoi / donc j'ai voulu monter un peu trop vite / donc au début après j'ai perdu / et puis quand j'ai commencé un petit peu plus à maîtriser mes gains tout ça / j'ai commencé à tenir un... compte / pour savoir mes gains mes pertes / [...] pertes et profits cumulés sur une année pour savoir où j'en étais / (Victor, interrogé à Saint-Étienne le 19 mars 2011)

Grisé par l'argent qu'il aurait gagné en jouant au poker en ligne, Victor aurait fait à ses dépens l'apprentissage d'une meilleure gestion de ses gains. Si son récit est un peu décousu, on comprend qu'il aurait d'abord commencé par jouer des « petites parties à cinq euros » – la somme qu'il était prêt à « investir dans le jeu ». Pendant quelques mois, il aurait donc perdu l'argent sans ressentir le besoin de mieux gérer ses dépenses – « j'avais aucune gestion de *bankroll* », nous avoue-t-il en souriant. C'est ensuite qu'il aurait commencé à gagner de l'argent – « pas mal d'argent », selon ses dires –, ce qui l'aurait progressivement conduit à jouer des parties de plus en plus chères – « des fois j'montais à 100 euros ». Mais après une période faste où il n'a pas « [cessé pas] de gagner », il se serait à nouveau retrouver « perdant », cette fois-ci pour des montants plus conséquents. Il aurait donc décidé de commencer à « tenir un compte », à gérer sa « *bankroll* » ; autrement dit, à gérer le budget qu'il consacre au poker. Le récit de Victor donne finalement du sens à l'idée selon laquelle « [il] vaut mieux payer un peu » pour apprendre à jouer au poker. En effet, c'est en « payant » qu'il aurait pris la mesure de l'enjeu.

Comme le montre Pastinelli et al. (2010 : 87), les joueurs de poker sont les premiers à le reconnaître : « il faut “payer” pour apprendre la game ». Autrement dit, il faudrait accepter de perdre de l'argent pour apprendre à jouer au poker. Si les joueurs de poker utilisent bien souvent ce prétexte pour expliquer les pertes qu'ils ont subies au début de leur parcours, c'est sans doute, parce que cela correspond pour eux à une réalité tangible. Et si cette réalité leur paraît tangible, c'est précisément parce qu'elle renvoie à la valeur « réelle » de l'argent mis en jeu. En s'inscrivant dans une logique d'apprentissage, ils mesurent en effet la valeur de l'argent perdu en apprenant à jouer au poker : « C'est d'ailleurs précisément parce que le jeu diffère substantiellement selon l'importance des mises qu'on partage aussi la conviction qu'il n'est pas possible d'apprendre à jouer en s'en tenant aux tables de « *play money* », c'est-à-dire à des espaces (...) dans lesquels on joue de l'« argent virtuel », uniquement pour le plaisir. » (Pastinelli & al., 2010 : 100-101)

Après avoir fait l'expérience du jeu sans argent, les joueurs commencent donc à jouer de petits montants, pour limiter leurs pertes et se donner les moyens de poursuivre leur apprentissage. En somme, il s'agirait dans un premier temps de donner suffisamment d'enjeu à la partie pour qu'elle soit « intéressante », tout en limitant les conséquences négatives du jeu liées aux pertes probables qu'ils auront à subir en se confrontant à la réalité du jeu. Les joueurs débutants considéreront alors que l'argent « investi dans le jeu » est « perdu d'avance » – n'ayant probablement pas, à leurs yeux, les moyens de récupérer leur mise – ; c'est là le « prix à payer » pour progresser. Autrement dit, ils ne joueraient pas pour gagner de l'argent mais pour apprendre à en gagner. D'une certaine manière, il s'agirait à la fois de « maximiser » et de « minimiser » les conséquences du jeu, en accordant plus d'importance à la partie que s'il n'y avait pas d'argent en jeu, mais moins que si l'argent mis en jeu avait de l'importance. En « relativisant » ainsi la valeur de l'argent qu'ils ont misé, les joueurs se donnent les moyens de jouer le jeu tout en apprenant à jouer. L'argent misé étant « investi à perte », autant en profiter pour apprendre, se disent les joueurs.

Tel est du moins le principe auquel adhèrent les joueurs qui aspirent à devenir professionnels – comme d'ailleurs ceux qui le sont devenus –, en commençant par jouer des montants limités pour « éviter de perdre des sommes trop importantes, et ensuite passer progressivement à des limites plus élevées lorsqu'on gagne et que son fond de roulement augmente suffisamment. » (Pastinelli & al., 2010 : 100). Tout se passe alors, comme si la progression des joueurs à l'intérieur du jeu était conditionnée par une augmentation progressive de l'enjeu monétaire : « Le programme et les objectifs qu'on se donne concernent habituellement les montants qu'on espère gagner et, surtout, l'importance des mises qu'on va jouer en fonction de son "fond de roulement". » (Pastinelli et al., 2010 : 100) Si le programme et les objectifs des joueurs amateurs de notre enquête ne semblent pas aussi clairement définis que ceux des aspirants professionnels étudiés par Pastinelli et al. (2010), il n'en demeure pas moins que la valeur des mises – et éventuellement la gestion du « fond de roulement » (*bankroll*) – permet de suivre la progression des joueurs à l'intérieur du jeu.

### **Monter sa *bankroll***

Dans un extrait d'entretien cité plus haut, Alexandre nous expliquait pourquoi, après avoir fait quelques parties de poker sans argent, il avait voulu donner un enjeu à sa pratique. Ce chercheur au CNRS insistait, alors sur la nécessité de mettre de l'argent en jeu pour que ce dernier ne perde pas tout son intérêt. Dans ce nouvel extrait, Alexandre nous raconte comment, à partir de quelques euros, il a progressivement « monter sa *bankroll* », en se constituant un budget à part qu'il consacre entièrement au jeu. Cependant, avant de nous préciser le sens de sa démarche, il tenait d'abord à clarifier ses objectifs en matière de gains :

Alexandre : / là j'ai vraiment un objectif clair / je vais pas gagner ma vie avec ça / mais je veux pouvoir me payer mon loisir en... / je veux pas mettre de l'argent dans le poker de manière générale / on est bien d'accord / je ne veux pas prendre de l'argent de ma... / de ma vraie vie / pour... / pour le poker / je dissocie vraiment *bankroll* poker de l'argent... / de l'argent budget quoi

Aymeric : / d'accord / [...]

Al : / au début tu es bien obligé de mettre un peu d'argent / alors au début je suivais pas trop / je notais pas... vraiment clairement tout / mais je pense que j'étais gagnant / les parties des collègues / je pense que j'étais vraiment dans les gagnants dès le début / donc j'ai vite vu que c'était un loisir qui allait pas me coûter d'argent / qu'avait des bons côtés et... / voilà / et donc... / donc ouais je me suis construit sur... sur ma *bankroll* / j'ai jamais mis / j'ai jamais mis vraiment de ma poche quoi / [...] je note tout ça clairement depuis / depuis deux ans et demi / ce que je ne faisais pas avant / parce qu'avant je jouais moins intensément / je note vraiment tout pour euh...

Ay : / sur un...

Al : / sur un fichier excel / j'ai un fichier excel en fait / j'ai tout / cash game tournoi internet / et puis voilà hier soir / on a fait des parties de cash / je rentre / enfin faut que je le fasse ce soir ou demain / je vais mettre moins douze / j'ai perdu douze / plus soixante... / donc je tiens tout à jour // pas tant pour faire gaffe parce que je sais très bien que je vais jamais dériver dans le... / me casser mon salaire la dedans / plus pour voir où j'en suis / combien je gagne / combien je perds / plus pour suivre mes statistiques

Ay : / pour progresser /

Al : bah pour voir où j'en suis [...] / donc du coup c'est important pour voir ce que j'ai gagné au poker et... / je tiens pas de budget ni rien en fait... [...] / j'ai pas un compte en banque spécial / avec des cases chez moi où je mets mon argent / euh... mais le fait de le noter justement / je sais quand même combien je... / combien je gagne en fait / c'est pour ça que je le note en fin de compte / pour savoir quelle est ma *bankroll* poker / [...] / et du coup je sais ce que je gagne par le poker / et du coup ça me permet par exemple de monter de limites / [...] bah je jouerais en deux-quatre / enfin en deux-cinq en France / en l'occurrence / donc c'est à ça que ça sert en fait / pour voir où j'en suis / me permettre de monter de / ou de descendre si je perds / [...] c'est aussi ça l'idée / un joueur / quand il s'organise dans sa *bankroll* c'est pour savoir quand il peut monter de limites / c'est surtout ça l'idée / [...] l'idée c'est la *bankroll* / donc la *bankroll* / c'est ton argent que tu consacres au poker // et en fonction de la limite pour laquelle tu joues / tu dois avoir / c'est théorisé tout ça / c'est conceptualisé / tu dois avoir une certaine *bankroll* pour jouer à certaines limites [...] donc du coup tu me demandes / pour augmenter de pallier il faut augmenter de *bankroll* tout simplement / (Alexandre, interrogé le 9 avril 2011 à Strasbourg)

Après avoir investi un « peu d'argent » au départ pour commencer à jouer sur internet, Alexandre aurait gagné suffisamment d'argent pour se constituer un budget à part, « consacré » au poker. Cherchant ainsi à « se construire sur sa *bankroll* » – c'est-à-dire à développer un « budget-poker » sans avoir besoin de remettre de l'argent en jeu –, il aurait fini par noter soigneusement ses résultats sur un « fichier excel » pour comptabiliser ses gains et ses pertes. Cette démarche de budgétisation relève alors d'un apprentissage qui consiste à donner à l'argent une valeur ludique. L'argent en question n'est pas séparé des comptes dits « courants », mais il est socialement marqué, ici par le simple « fait de le noter ». Il rentre alors dans une sorte de comptabilité ludique qui permet au joueur de « savoir où il en est ». À mesure que l'engagement du joueur gagne en intensité, cette gestion budgétaire participe de la pratique du jeu lui-même, l'objectif étant de connaître ses gains pour monter sa limite d'enchère, ou redescendre en cas de perte. Si le but ultime d'Alexandre n'est pas de « gagner sa vie » avec l'argent du jeu, il inscrit néanmoins sa démarche dans une perspective de progression par « pallier » qui suppose de « monter sa *bankroll* ».

Contrairement aux joueurs professionnels ou aspirants professionnels qui investissent parfois beaucoup d'argent pour progresser dans leur pratique et atteindre les objectifs de gains qu'ils se sont fixés<sup>130</sup>, la plupart des joueurs amateurs que nous avons interrogés n'ont jamais investi que de petites sommes d'argent et n'ont pas forcément l'intention de miser davantage. Pour autant, bon nombre d'entre eux tentent de se constituer ce qu'ils appellent une « *bankroll* », un « fond de roulement » qui leur permettrait *a minima* de continuer à jouer de l'argent sans forcément remettre de l'argent en jeu. Cet argent consacré au poker peut alors faire l'objet d'une comptabilité plus ou moins rigoureuse selon les cas, toujours est-il qu'il est pensé comme un budget à part destiné à la pratique du jeu. En somme, il s'agit de donner à l'argent une valeur ludique qui « marque » son usage ordinaire – pour reprendre les termes de Viviana

<sup>130</sup> Martin, un joueur professionnel que nous avons rencontré à Bordeaux nous confiera par exemple avoir perdu plusieurs milliers de dollars en commençant à jouer sur des sites de poker en ligne : « / j'ai commencé par perdre / un peu comme tout le monde / j'ai perdu trois mille cinq cent et deux mille dollars au début / en essayant d'apprendre / en accumulant de l'expérience / » (Martin, interrogé à Bordeaux le 13 mars 2011)



Zelizer (2005)<sup>131</sup>, l'objectif étant précisément d'accumuler suffisamment d'argent pour le réinvestir à l'intérieur du jeu. Utilisé ainsi comme un « capital ludique », l'argent du jeu permettrait finalement aux joueurs amateurs de s'engager dans des parties à plus fort enjeu monétaire pour continuer de progresser dans leur pratique.

---

<sup>131</sup> Nous renvoyons ici à un texte de communication que nous avons écrit pour un colloque sur les usages sociaux de l'argent (Brody, 2011) dans lequel nous tentions de montrer comment le jeu marque les usages de l'argent, y compris en dehors du jeu.

## 10. Vouloir progresser

Nous avons vu, jusqu'à présent, comment les joueurs de notre enquête s'étaient progressivement engagés dans la pratique du jeu. Tout se passe comme si leur parcours à l'intérieur du jeu relevait d'une « histoire partagée » que l'analyse transversale de leurs récits d'apprentissage permettrait de restituer – ou plutôt de reconstituer. La trame de cette histoire pourrait se résumer ainsi. En commençant par observer le jeu, les joueurs se seraient d'abord familiarisés avec la structure du jeu. Puis ils auraient participé à des parties gratuites pour apprendre à jouer au poker sans risquer de perdre l'argent. En acceptant finalement de miser un peu d'argent, ils auraient peu à peu développé leur « sens du jeu » (*habitus*) et auraient même fini par « se prendre au jeu » (*illusio*). Chemin faisant, ils auraient non seulement appris à jouer pour/avec de l'argent « réel » mais aussi à « gérer » les gains et les pertes qui en découlent. C'est ainsi qu'ils seraient devenus des joueurs de poker à part entière, capables de s'engager pleinement dans la pratique du jeu. On pourrait alors imaginer qu'une fois la pratique et les risques du jeu plus ou moins maîtrisés, ces joueurs amateurs se contentent d'exercer leur passion sans autre perspective que celle du plaisir. Ce serait négliger une dimension essentielle de leur démarche : leur volonté de progresser. Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, la plupart des joueurs de notre enquête inscrivent en effet leur expérience du jeu – notamment sa dimension de plaisir – dans une démarche de progression. De la même manière qu'ils voudront tester les différentes limites monétaires du jeu, les joueurs auront tendance à vouloir diversifier leurs pratiques du jeu – en ligne, entre amis, en casino, en cercle, etc. Ils chercheront à expérimenter différentes variantes – *texas hold'em limit, omaha, stud*, etc. – ou modalités du jeu – *cash game*, tournoi, *sit and go*, etc. Ils seront également tentés de prendre plus ou moins de risques selon les circonstances, les variantes, les modes de jeu, de tester de nouvelles façons de jouer, de nouveaux « styles de jeu » – « large », « serré », « passif », « agressif », etc. Il s'agit non seulement de faire l'expérience du jeu mais d'« accumuler de l'expérience », comme on accumule de l'argent. Indépendamment des perspectives réelles de gains, le fait de participer au France Poker Tour participe précisément de cette volonté de se forger de nouvelles expériences du jeu.

### Passer par un tournoi *live*

Nous avons déjà évoqué à plusieurs reprises la trajectoire d'Aurélien, ce joueur de trente-cinq ans qui avait découvert le poker avec ses amis avant de commencer à jouer sur internet. Dans l'extrait qui suit, il nous explique ce que l'expérience du France Poker Tour lui a apporté par rapport à la pratique du poker en ligne, ce qui l'amène à approfondir la comparaison.

Aurélien : c'était mon premier tournoi... *live* / je dis pas que j'étais comme ça (il pince ses doigts pour signifier la crainte) / mais c'est vrai que c'est impressionnant / c'est vrai que c'est toujours impressionnant [...] / bon après moi c'est ma vision personnelle hein / peut-être qu'il y a d'autres joueurs pour qui c'est la première fois et qui sont arrivés vraiment décontractés / mais... pour moi voilà c'est mon ressenti / c'est mon expérience / c'est... c'est vrai qu'on a / moi j'suis arrivé un peu... stressé on va dire / vu que j'ai jamais fait... / distribuer les cartes machin / c'est vrai que quand on joue derrière l'ordinateur... / tout se passe... / bah on a rien besoin de faire / on a juste à cliquer / donc c'est pour ça que c'est plus... / enfin pour moi c'est nettement plus intéressant de... / de participer à des tournois *live* / au moins comme ça c'est...

Aymeric : / j'comprends /

Au : / et puis bon / j'veux dire / en passant par internet / si on veut progresser on peut progresser par internet / mais au bout d'un moment on est quand même obligé de passer par des tournois *live* / au bout d'un moment / si on veut aller loin dans le poker / donc... / on est obligé de passer par là / donc... au bout d'un moment il faut s'entraîner / il faut / c'est pas le fait de rester derrière son ordinateur à cliquer /

cliquer / cliquer / (il mime le geste en tapotant sur la table) / même si on est très bon euh / j'pense que c'est quand même un autre façon de... / de jouer peut-être / après il y a que les grands joueurs qui pourront le dire hein / si c'est vraiment deux façons différentes de jouer / mais euh / c'est qu'après... / pour moi j'pense qu'il y a quand même une différence / entre le jeu en live et le jeu en... sur internet / j'pense que c'est quand même différent / parce que on... / on a une petite / on a une pression malgré tout / on a... l'enjeu / même si sur internet on a... un enjeu aussi / mais on est dans son fauteuil / on est un petit peu plus relax on va dire / on n'a pas l'entourage / ça met une pression supplémentaire / le cadre [...] / ça pimente un petit peu le jeu / ça met... / mais ouais c'est très agréable / c'est une bonne expérience / et je regrette pas du tout d'être venu / au contraire / si j'ai l'occasion de revenir / je reviendrais avec grand plaisir / voilà / (Aurélien, interrogé le 23 avril 2011 à Marseille)

Dès le début de l'entretien, Aurélien n'hésite pas à exprimer les émotions qu'il a pu ressentir en s'engageant pour la première fois dans ce tournoi *live*. Impressionné par l'évènement, il s'est d'abord senti un « peu stressé » lorsqu'il s'est agi notamment de « distribuer les cartes ». Il faut dire que cela fait partie des contraintes du jeu en *live* – sans croupier – dont il n'a pas à s'occuper quand il joue « derrière son ordinateur ». Mais au-delà de la distribution des cartes, en passant de la pratique du jeu en ligne au jeu en *live*, c'est surtout « deux façons différentes de jouer » qu'il expérimente. Comparant les deux pratiques du jeu, il nous explique alors qu'il faut sans doute « passer par des tournois *live* » pour « aller loin dans le poker ». S'il reconnaît qu'on peut « progresser sur internet », il met en avant cette expérience d'un tournoi *live* comme étant « nettement plus intéressant[e] ». Le terme intéressant est choisi à bon escient puisque c'est bien d'un « enjeu » dont il est question. Sauf qu'il ne s'agit pas d'un enjeu monétaire – cet enjeu-là existe aussi sur internet – mais de la « pression supplémentaire » qui entoure la compétition : « ça pimente un petit peu le jeu », précise-t-il. Or, jouer avec un tel enjeu, c'est selon lui une façon de « s'entraîner », de se forger une nouvelle « expérience » du jeu.

Pour accumuler de l'expérience, les joueurs s'efforceront donc de multiplier les expériences du jeu, en imaginant que celles-ci soient plus ou moins complémentaires. On pourrait par exemple supposer – comme la plupart des joueurs interrogés – que la pratique du poker en *live* permette de faire l'expérience de certains aspects du jeu que l'on perçoit différemment sur internet – le bluff, la lecture psychologique, la patience, etc. À l'inverse, la pratique du poker en ligne mettrait en avant d'autres dimensions du jeu qui peuvent se révéler moins importantes lors d'une partie en *live* – le choix des mises, le calcul des probabilités, la rapidité de décision, etc. Si pour la plupart des joueurs de notre enquête, l'expérience du poker en ligne et du poker en *live* sont complémentaires, il est néanmoins un aspect du jeu sur internet qui semble unanimement reconnu par les joueurs – amateurs comme professionnels – comme étant particulièrement propice à l'apprentissage du jeu, c'est l'enchaînement des mains. En effet, la distribution des cartes étant automatisée, les joueurs peuvent jouer davantage de mains sur internet que lors d'un tournoi en *live* – d'autant que certains d'entre eux jouent sur plusieurs parties en ligne simultanément.

### **Progresser sur internet**

Depuis qu'il a commencé à jouer au poker en ligne il y a deux ans, Michaël n'a eu de cesse de vouloir progresser dans sa pratique du jeu. Pour ce faire, cet universitaire d'une trentaine d'années a décidé de s'engager pleinement dans la pratique du jeu en jouant aussi bien sur internet qu'en *live* – ce qui l'a d'ailleurs conduit à participer au FPT. Dans l'extrait qui suit, il nous explique comment il tire profit de son expérience pour progresser dans sa pratique du poker :

Michaël : / moi ce qui m'intéresse c'est de progresser / je sais que j'ai progressé par rapport à il y a deux ans / ça c'est sûr / mais je sais que je suis encore loin de... / il y a encore beaucoup de chemin à faire / j'ai encore beaucoup d'expériences à accumuler / alors ça pour ça internet c'est très bien parce que ça permet / on voit six fois plus de mains je crois en une heure que en *live* / pour moi les deux sont complémentaires / et je pense que depuis que j'ai fait et du *live* et... / et depuis que je suis revenu sur internet / je joue mieux sur internet depuis que j'ai fait l'expérience *live* / donc c'est vraiment complémentaire / et donc je conseille vraiment à tout le monde d'essayer de faire du *live* voilà /

Aymeric : / vous pensez avoir progressé par exemple avec ce tournoi...

M : / là par exemple j'ai appris que / qu'il ne fallait pas se... / voilà encore une fois / à force de vous parler je me rends compte que voilà je suis en train de mettre le doigt sur... / un point qu'il faudrait que je progresse c'est la patience / ne pas prendre les décisions à la hâte / vraiment je pense que c'est sûr ça qu'il faudrait que je bosse / pour progresser / [...]

A : et c'est dans quel but / enfin pourquoi vous voulez progresser comme ça /

M : ah c'est que pour progresser en fait / c'est pour le poker en soi / pour [...] essayer après de... de nouvelles façons de jouer / de tenter des coups que je ne tente pas encore maintenant / voilà quoi j'ai pas de...

A : / parce que vous jouez de l'argent sur... / sur internet... / en casino oui / une fois par semaine / et sur internet...

M : oui / oui mais faut que ça reste limité en fait / ce qui se passe en fait c'est que par rapport à mes premiers gains sur internet / où j'avais pu prendre... / finalement j'avais mis une mise au départ qu'était de 20 euros / et puis après ces 20 euros c'était devenu 200 etcetera et c'est comme ça que j'ai pu aller au casino tout ça / mais ça reste sur le budget en fait / j'ai un budget-poker / qui est le résultat de ça /

A : du poker /

M : voilà du poker / donc... je me dis que je suis à peu près à 1000 euros de budget-poker / global sur le *live* et sur internet / euh... donc si le jour où je perds tout / et bien... j'arrêterai quoi / enfin ou je recommencerai avec 20 etcetera / (Michaël, interrogé à Limoges le 19 février 2011)

À travers ces derniers échanges, on comprend que la démarche du joueur s'inscrit dans une quête de progression plus ou moins illimitée : « progresser pour progresser », tel est le sens qu'il donne à son engagement dans la pratique. La seule limite que Michaël se fixe serait liée à la gestion de son « budget-poker », autrement dit, de sa bankroll. Si, après avoir accumulé près de mille euros de gains, il venait alors à perdre les vingt euros qu'il a misés au départ, peut-être songerait-il alors à arrêter de jouer... à moins qu'il recommence à miser à vingt euros pour reprendre sa progression. En attendant de connaître sa propre limite, sa volonté de progresser semble in-dé-finie : « il y a encore beaucoup de chemin à faire ». S'il ne connaît pas forcément le chemin à parcourir, il sait cependant qu'il lui reste « beaucoup d'expériences à accumuler ». C'est d'ailleurs ainsi qu'il conçoit sa démarche d'apprentissage, comme une accumulation d'expérience(s) qui participe(nt) de sa progression. À ce titre, la pratique du poker en ligne serait particulièrement propice à l'apprentissage, dans la mesure où on verrait, selon lui, « six fois plus de mains » sur internet qu'en *live*. Pour autant, la pratique du poker en ligne et en *live* lui semble « complémentaire ». Par exemple, il se rend compte – en nous parlant – que l'expérience du FPT lui aurait permis de « mettre le doigt » sur une dimension importante du jeu, à savoir la « patience ». En effet, il estime *a posteriori* qu'il s'est peut-être précipité en prenant certaines « décisions à la hâte » – ce qui expliquerait son élimination. Il s'agirait donc de tirer profit de son expérience pour gagner en patience et continuer de « progresser ».

D'une certaine manière, la pratique du poker en ligne permet de se forger plus rapidement une expérience du jeu – même s'il agit en réalité de deux expériences assez différentes, l'une étant en quelque sorte plutôt « qualitative », l'autre « quantitative » –, l'enchaînement des mains offrant en effet la possibilité aux joueurs d'accumuler plus rapidement de l'expérience. C'est en jouant, en rejouant et en rejouant encore que le joueur pourra acquérir le sens du jeu et

progresser dans sa pratique. À cet égard, la pratique du poker en ligne permettrait d'accélérer ce processus d'apprentissage par la pratique du jeu. Nous pourrions ainsi parler d'un « apprentissage par frayage », pour reprendre l'expression de Geneviève Delbos et Paul Jorion (1984 : 12) dans *La transmission des savoirs*<sup>132</sup> : « L'habitude qui se transforme en seconde nature, sans aucune conceptualisation, ni aucune concentration volontariste n'intervient jamais ». Si, chez les joueurs amateurs de poker, la volonté d'apprendre est bien présente, il n'en demeure pas moins que le sens du jeu s'acquiert par la répétition, par la routine, par l'habitude, pour ainsi dire par la « force des choses » : « Le frayage, c'est la répétition, c'est "à force". » (33) C'est « à force de jouer » que l'on devient joueur de poker.

### **Trouver son style de jeu à force de jouer**

Ce désir d'apprendre par la pratique, Thibault le partage avec la plupart des joueurs de notre enquête. Comme nous l'avons vu dans le précédent chapitre, ce joueur amateur de plus de trente ans est venu à Tours avec la volonté d'apprendre et de se mesurer aux autres joueurs du tournoi. Par souci de réflexion et de distinction, il cherche alors à définir sa propre manière de jouer, son « style de jeu » :

Aymeric : / le style c'est ce que vous avez appris par vous-même / en jouant /

Thibault : / bah le style / ouais bah mon style de jeu a changé / il change tout le temps d'ailleurs / mais j'ai commencé à jouer très serré au début / quand je jouais j'étais frileux / je jouais très très serré / je jouais que des grosses mains / je me suis rendu compte que je ne gagnais pas forcément assez / enfin je retirais pas de valeur de mes mains / donc j'ai commencé à être plus large / mais le problème c'est que à force d'être plus large je suis devenu trop large / donc j'ai resserré / jusqu'à trouver un équilibre / et puis bah... en fonction / ça fait un petit moment déjà que je joue / donc j'essaie de varier mon jeu / donc un coup large un coup serré / et puis m'adapter en fonction des personnes qu'il y a en face mais c'est... / c'est le but ultime mais c'est très dur / c'est dur parce qu'il faut s'auto-évaluer / faut faire pas mal d'introspection et c'est pas naturel quoi / faut chercher pourquoi ça va pas et qu'est-ce qu'on peut faire mais... / tous les joueurs de poker ont tendance à penser qu'ils sont meilleurs que les autres / c'est un peu le point commun de tous les joueurs de poker / donc pour quelqu'un qui se pense au-dessus du lot c'est dur de se dire : bah pourquoi j'ai perdu l'as... si j'avais fait ça autrement... peut-être que ç'aurait été mieux / donc j'essaie de faire le bon choix / quand je peux / quand j'y pense / quand j'ai vraiment pris un gros coup / quand j'ai perdu une grosse somme / quand j'ai perdu une grosse somme / j'me dis : pourquoi / j'me pose des questions / je me dis : pourquoi j'ai fait ça / pourquoi j'ai / par rapport à quoi / pourquoi j'ai pris cette décision / quelle information j'avais / j'essaie de faire un puzzle / je regroupe tout / et j'essaie de voir si j'aurais pu mieux jouer / ou si j'ai le mieux joué possible / enfin pour moi / ou si bah j'ai fait une grosse erreur / et j'aurais dû... / ça me sert pour les coups d'après / parce qu'il y a souvent des coups qui se répètent un peu dans les mêmes situations et... j'essaie de me rappeler voilà de ces trucs-là / (Thibault, interrogé à Tours le 10 avril 2011)

En cherchant à définir son « style de jeu », Thibault se retrouve confronté aux évolutions du jeu à chaque étape de son processus d'apprentissage. Commencé par « jouer très serré au début », il se serait peu à peu, rendu compte qu'il ne « [gagnait] pas forcément ». En conséquence, il a voulu faire évoluer son style de jeu en essayant de jouer « plus large », mais il serait alors « devenu trop large ». Cherchant un « équilibre », il aurait fini par essayer de faire « varier [son] jeu » pour mieux s'« adapter » à ses adversaires. Selon Thibault, toute la difficulté du jeu consiste en définitive à pratiquer cette forme « d'introspection » – dont son récit d'apprentissage témoigne – qui n'est « pas naturelle » pour les joueurs de poker, dont le « point commun » serait de se penser « au-dessus du lot ». Face à l'adversité, le joueur doit pouvoir « se poser des questions », « s'auto-évaluer », pour finalement corriger ses « erreurs ». Face à la « répétition des coups », il doit en quelque sorte s'extraire des enjeux de la partie pour analyser froidement la situation et essayer de « faire bon choix », de

<sup>132</sup> Nous remercions Vincent Berry de nous avoir indiqué cette référence particulièrement stimulante.

prendre la bonne « décision ». C'est ainsi, en réfléchissant (à) sa pratique, que le joueur finira par « trouver son style de jeu », en sachant que ce dernier évoluera toujours en fonction des enjeux de la pratique.

C'est en souhaitant décrire les différents « styles de jeu » des joueurs de World of Warcraft (WoW) que Vincent Berry (2009) a utilisé la notion d'« *habitus* ludique » ou « vidéoludique ». Pour définir cette notion, il se réfère non seulement au concept bourdieusien de l'*habitus* et à la notion de « culture ludique » théorisée par Gilles Brougère – entendu comme un ensemble de procédures et de ressources culturelles, cognitives et symboliques « qui permettent de rendre possible le jeu » (Brougère, 2005 : 106, cité par Berry, 2011 : 83) – mais aussi au travail ethnographique de Loïc Wacquant sur la pratique de la boxe que nous avons déjà évoqué plus haut. Selon Wacquant (2002), l'« *habitus* » ne serait pas seulement le produit d'une conversion mentale mais aussi et surtout, le fruit d'un « apprentissage par corps » qui passe en l'occurrence par l'engagement physique du boxeur sur le ring. Lorsque le boxeur s'engage, ce n'est pas seulement son esprit mais son corps qu'il met « en-gage ». Comme le montre Wacquant dans son ethnographie, une grande partie de l'apprentissage du boxeur consistera alors à encaisser des coups – avant même de pouvoir en donner – prenant ainsi des risques pour sa santé physique et mentale. C'est à ce « prix » qu'il pourra progresser dans sa pratique et devenir un boxeur à part entière : « L'assimilation du pugilisme est le fruit d'un *travail d'intéressement* du corps et de l'esprit qui, produit par la répétition à l'infini des mêmes gestes, procède par une série discontinue de déplacements infimes, difficilement repérables individuellement, mais dont le cumul dans la durée produit des progrès sensibles, sans que l'on puisse jamais ni les séparer, ni les dater, ni les mesurer précisément. » (Wacquant, 2002 : 71) En paraphrasant Wacquant – à la suite de Berry (2012) à propos des joueurs de WoW –, on pourrait ainsi dire que devenir joueur de poker, « c'est s'approprier par imprégnation progressive un ensemble de mécanismes corporels et de schèmes mentaux si étroitement imbriqués qu'ils effacent la distinction entre le physique et le spirituel » (Wacquant, 2002 : 20). L'apprentissage du poker passe aussi par l'incorporation de certaines dispositions pratiques – comme « le sens du placement » –, à ceci près que le prix à payer n'est pas forcément physique mais monétaire. Ne dit-on pas que « Le poker est le sport le plus violent que l'on peut pratiquer assis »<sup>133</sup> ? Paradoxalement, nous avons vu que c'est sur internet que cette incorporation se réalise peut-être le mieux. Plus généralement, c'est par la pratique répétée du jeu, que le sens du jeu devient pour le joueur une « seconde nature ».

## **Conclusion : des ressources pour progresser**

Pour conclure ce chapitre, nous voudrions brièvement évoquer les différentes ressources qui sont à la disposition des joueurs pour continuer à apprendre à jouer au poker, en particulier celles qui leur permettent de « progresser ». Par le biais du questionnaire, nous avons donc posé la question suivante aux joueurs de notre enquête : « Une fois les règles maîtrisées, comment avez-vous le plus progressé dans votre jeu ? »

---

<sup>133</sup> Cette phrase est attribuée à Tom McEvoy, un joueur de poker professionnel qui s'est distingué à la fois en remportant le *main event* des *World Series of Poker* en 1983 et en écrivant plusieurs ouvrages de stratégie, dont le célèbre *Poker Tournament*, traduit en Français et co-écrit par François Montmirel (2005) sous le titre *Poker de tournoi*. Amateur de petite phrase, Patrick Bruel l'a souvent reprise dans ses émissions sur Canal+ pour ajouter à la dramaturgie du jeu.

	Effectif	Pourcentage
En jouant sur internet	714	73,0%
En jouant en <i>live</i>	525	53,0%
En discutant avec des joueurs	363	37,1%
En regardant des émissions TV	289	29,6%
En regardant des vidéos sur internet	222	22,7%
En lisant des ouvrages spécialisés	193	19,7%
En lisant des magazines	171	17,5%
Total	978	

Tableau n°3 : Les ressources de la pratique

Si l'on suit l'ordre des réponses des joueurs à notre questionnaire, on se rend compte que leurs principales ressources se trouvent en fait dans la pratique même du jeu. En effet, c'est essentiellement en jouant sur internet (73%) ou en *live* (53,7%) qu'ils auraient progressé dans leur pratique du jeu, ce que confirme l'analyse des entretiens. Ce sont ensuite les discussions entre joueurs (37,1%) qui contribueraient le plus à leur progression. Que ce soit dans leur entourage direct ou sur des forums communautaires, les joueurs accordent en effet une importance particulière à ces discussions qui contribuent à leur apprentissage. Parmi les ressources suggérées, ce sont les émissions de télévision consacrées au poker (29,6%) qui occupent le quatrième rang. Nous avons vu par ailleurs le rôle que ces émissions ont joué pour médiatiser la pratique du poker et combien elles avaient participé au processus d'apprentissage des joueurs. Sont également évoqués les vidéos disponibles sur internet (22,7%), les ouvrages (19,7%) et les magazines spécialisés (17,5%), qui sont autant de ressources pour les joueurs qui veulent progresser dans leur pratique du jeu, comme en témoigne les extraits d'entretiens ci-dessous.

### **Les vidéos sur internet**

L'exemple des vidéos de poker sur internet est intéressant dans la mesure où, contrairement à la plupart des émissions de poker à la télévision, ce sont essentiellement des parties de poker en ligne qui sont consultées par les joueurs. Disponibles sur les plateformes de partage de vidéos type YouTube ou Dailymotion, ainsi que sur certains sites de poker en ligne, les vidéos de poker servent alors de ressources aux joueurs pour apprendre à jouer sur internet. C'est ce que nous explique Victor, ce joueur d'une trentaine d'années dont nous avons vu qu'il était un adepte du poker en ligne :

Victor : / oui oui / le gars qui veut apprendre faut qu'il regarde des vidéos / y a des vidéo un peu partout... / Winamax en a fait / Winamax ils ont même fait... / ils ont même fait des vidéo pour apprendre... / ils apprenaient les différentes techniques carrément / mais sinon / sur YouTube ou quoi / y a des vidéos sur n'importe quoi / sur les différentes formes de poker / après y a des liens on peut aller voir / c'est sympa / la plupart de ce que je regarde c'est des vidéos... de mecs qui jouent sur internet quoi / au moins il explique ce qu'il fait... / c'est sympa / [...] j'essaye de... retenir ce qui est bien ce qui est pas bien dans ce qu'il dit / ouais / [...] après pour progresser c'est surtout la pratique bien sûr / les vidéo c'est la théorie et après en pratique c'est différent / [...] (Victor, interrogé à Saint-Étienne le 19 mars 2011)

### **Les forums de discussion**

Alain est un joueur de poker d'une quarantaine d'années que nous avons rencontré à Limoges dans le cadre du FPT. Originaire de Clermont-Ferrand, il est membre du principal club de poker de la région. Ce club propose alors différentes ressources à ses adhérents, notamment un forum de discussion en ligne pour qu'ils puissent échanger également sur

internet. Dans un premier temps, Alain nous explique comment fonctionne ce forum et comment il le perçoit. Puis, dans un second temps, il nous raconte comment il reçoit les conseils que certains joueurs plus expérimentés lui donnent au fil de la discussion :

Alain : y a un forum qu'est partenaire avec Winamax justement / et donc le forum est très très vivant quoi / c'est... tous les jours y a des posts et... / les gens communiquent beaucoup / [...] ça parle toujours des mains qu'il y a eu / toujours des mains perdues / toujours des mains gagnées / voilà / des bads beat etcetera / ça reste quand même le sujet principal quoi / donc voilà / mais dans l'ensemble ça se passe bien / ça saigne un petit peu [...] mais pas tant que ça quoi / [...] après ça discute / [...] on discute bien / où il y a des bons joueurs qui t'expliquent : tu vois là il faut plus attaquer ou alors... / qui te donnent quand même des conseils / enfin moi j'écoute les conseils / donc... / voilà quoi / je pense que j'ai encore beaucoup à apprendre donc les conseils sont bienvenus / » (Alain, interrogé à Limoges le 19 février 2011)

### **Les ouvrages sur le poker**

À plusieurs reprises, nous avons cité l'entretien que nous avons réalisé avec Alexandre, ce chercheur au CNRS qui a d'abord commencé par participer à des parties de poker sans argent avant de se constituer une *bankroll* lui permettant s'engager pleinement dans la pratique du jeu. Dans ce dernier extrait d'entretien – sur lequel nous reviendrons dans le chapitre suivant –, Alexandre évoque sa conception du jeu, se référant aux ouvrages de poker qu'il a pu lire et à la façon dont ils s'inscrivent dans une logique d'apprentissage qui passe essentiellement par la pratique :

Alexandre : moi j'ai un profil assez théorique en fait / quand je fais un truc j'aime bien le faire à fond / ça fait / dès que je me suis mis au poker j'ai étudié à fond... / donc j'pense... : j'maîtrise pas mal le sujet on va dire / sans vouloir me la jouer pour parler vulgairement / [...] un truc important au poker / souvent l'intuition est formalisée dans des ouvrages / mais en fait on a souvent des choses intuitives qui sont formalisées dans les ouvrages / donc en fait intuitivement on peut le ressentir quand on connaît un petit peu le poker / et ensuite quand tu réfléchis et que tu le formalises / le concept il est clair en fait / il est évident que... / [...] après je sais pas si c'est la littérature que j'ai lu ou quoi / c'est les deux en fait / je pense que c'est un peu les deux quoi / [...] le poker c'est clairement un jeu d'expérience / tu peux ne pas lire de littérature / ne pas apprendre / rien / l'expérience peut apporter vachement / je pense qu'un joueur qui s'intéresse pas du tout... / qui lit rien / peut être très bon / parce qu'il aura une bonne intuition / soit mathématique ou soit psychologique ou soit la lecture de l'adversaire / et l'expérience apporte énormément / je crois c'est vraiment un jeu ou... / autant par exemple aux échecs ça jouera peu parce que ça devient vite théorique / je veux dire les coups optimisés ils sont connus / ils sont dans le livre / donc les autres te battent s'ils les connaissent / autant là / c'est un jeu qui au niveau de l'apprentissage peut / une situation peut être très révélatrice pour une suivante quoi / j'pense tu progresses vraiment / c'est vraiment où il faut faire du volume / il faut jouer beaucoup / pour apprendre // après il y a des paliers / je dis pas qu'on pourra... / à un moment donné il faudra peut-être lire / faudra peut-être formalisé / faudra peut-être se remettre en question / mais je pense qu'on peut acquérir un niveau correct uniquement par expérience / par le jeu // je pense c'est vrai / j'y avais jamais vraiment réfléchi mais en y pensant / en discutant / c'est vraiment un jeu qui... auquel on progresse en jouant / ouais // [...] en jouant / en jouant en jouant en jouant / c'est vraiment un jeu où on progresse en pratiquant /

Nous l'avons vu au début de ce chapitre, les joueurs de poker pensent bien souvent le jeu selon une dialectique entre théorie et pratique : si le jeu est simple en théorie, il peut s'avérer particulièrement complexe en pratique. Pour le théoricien du jeu, l'objectif serait sans doute de concevoir une théorie capable de rendre compte de la complexité de la pratique du jeu. Ce n'est pas le cas des joueurs qui se contenteront aisément d'une théorie préconstruite, prête à l'emploi, qu'ils utiliseront soit pour prendre des décisions à l'intérieur du jeu soit pour justifier leurs décisions en dehors du jeu. Nous reviendrons sur ce point lorsqu'il sera question de saisir, dans la lignée des travaux de Pierre Bourdieu (1981), la « logique de la pratique »



qui caractérise « le sens du jeu » chez les joueurs amateurs de poker. En attendant, retenons des extraits d'entretiens ci-dessus que l'intérêt des joueurs pour la théorie – quand il existe – réside en fait dans la pratique elle-même. Si nous avons vu par ailleurs que le monde du poker avait produit et continue de produire sa propre théorie (chapitre 3), il s'agit bien en effet d'une théorie de la pratique du jeu, voire d'une pratique ludique de la théorie. Certaines des ressources que les joueurs utilisent pour progresser ne sont d'ailleurs pas seulement à leur disposition, elles sont produites par les joueurs eux-mêmes à partir de la pratique. C'est par exemple le cas des forums de discussion sur internet qui apparaissent à la fois comme des ressources pour la progression des joueurs et comme une façon de produire des connaissances communes par le biais de la discussion. On pourrait à ce titre parler d'un processus de « théorisation » ou de « formalisation » (Brougère, 2002, 2005) pour définir la façon dont les joueurs apprennent et progressent à l'intérieur du jeu. Ils procéderaient en quelque sorte par inférence à partir de leur pratique ou de leur observation et finiraient ainsi, à force de jouer, par « formaliser leurs intuitions ». Et s'il leur arrive d'utiliser une théorie *ad hoc*, ce n'est pas seulement pour la plaquer sur la réalité, mais pour s'en servir dans le cadre du jeu, pour simplifier une réalité devenue trop complexe, et ainsi continuer à jouer. Comme le dit Bourdieu de façon métaphorique : « le sens du jeu est à la fois la réalisation de la théorie du jeu et sa négation en tant que théorie. » (Bourdieu, 1980 : 136)



## Chapitre 8 : Apprendre en jouant au poker

« Si participer c'est apprendre, si l'apprentissage renvoie aux conséquences des actions pour devenir membre, passer d'une situation périphérique à une situation pleine pour autant qu'on le souhaite, le jeu, comme toute activité humaine collective est bien de cet ordre. [...] On pourrait à cet égard reprendre la formule de Coubertin qui concerne les jeux sportifs sous le vocable olympique, et lui trouver une dimension forte. L'essentiel du jeu c'est bien la participation, non parce qu'elle aurait une valeur morale supérieure à la victoire, mais parce qu'elle fonde l'existence du jeu. » (Brougère, 2005 : 164)

Pour les joueurs amateurs de notre enquête, le poker est une activité de loisirs comme les autres. À ce titre, ils lui accordent une certaine place dans leur vie quotidienne, celle d'une activité du temps libre. L'enthousiasme avec lequel les joueurs s'engagent dans celle-ci est l'expression d'une passion ordinaire qui donne un sens particulier à leur pratique. Cherchant à concilier le plaisir du jeu et la volonté d'apprendre, ils inscrivent cette activité de loisir dans une démarche d'apprentissage qui n'a d'autres fins que le plaisir de l'activité elle-même. Pour ces joueurs amateurs, la pratique du poker et son apprentissage semblent en effet s'inscrire dans un seul et même mouvement qui les aura notamment conduits à participer au France Poker Tour. En s'engageant dans ce tournoi à grande échelle, il s'agissait finalement de poursuivre leur progression à l'intérieur du jeu. Dans les deux chapitres précédents, nous avons vu combien le parcours d'apprentissage des joueurs témoigne de cette volonté de progresser dans la pratique du jeu. Sans doute la structure agonistique du jeu encourage-t-elle les joueurs à vouloir s'améliorer pour prendre le dessus sur leurs adversaires. On peut d'ailleurs faire l'hypothèse que seuls les jeux de hasard qui, comme le poker, laissent une certaine place à la stratégie seraient susceptibles de donner envie aux joueurs de progresser dans leur pratique<sup>134</sup>. Peu importe selon nous que cette démarche d'apprentissage soit illusoire et/ou qu'elle ne débouche sur aucune progression réelle. Peu importe que les joueurs soient capables ou non de maîtriser le hasard pour influencer le résultat de la partie et dominer leurs adversaires. Peu importe finalement qu'ils terminent premiers ou derniers du tournoi, la plupart des joueurs reconnaissant volontiers que le déroulement de la compétition est très aléatoire et le classement peu significatif. L'important à leurs yeux, ce n'est pas tant de gagner que de participer – pour reprendre le célèbre adage des Jeux Olympiques – en tirant profit de cette expérience pour continuer à progresser. En ce sens, nous suivons volontiers Gilles Brougère (2005 : 164) lorsqu'il affirme que la participation fonde l'existence du jeu : « En effet, le jeu est d'abord marqué par la nécessité même de la participation », une participation volontaire et consciente qui est à l'origine de la démarche d'apprentissage des joueurs.

---

<sup>134</sup> Cette hypothèse se trouve en partie infirmée par les résultats d'une enquête réalisée par Marina D'Agati auprès de joueurs s'adonnant à la pratique de la loterie, de la roulette, des paris sur les courses hippiques ou des paris sur le football. Dans un article publié récemment dans la revue *Sciences du jeu*, D'Agati (2015) s'attache à comprendre les perceptions que ces différents joueurs ont du hasard en fonction de la structure du jeu qu'ils pratiquent – jeu de « pur hasard » vs jeu de « stratégie ». L'analyse transversale du contenu des entretiens permet alors de dégager différents profils de joueurs – la « fataliste » du Lotto, le « devin » du Totocalcio, la « voyante » de la roulette, le « dadaïste » des courses de chevaux... – qui finalement transcendent les différents jeux pratiqués. Si les composantes structurelles du jeu ont bien une influence sur les perceptions des joueurs, l'étude montre que la plupart d'entre eux ont tendance à mettre en avant leurs compétences et leurs connaissances du jeu, quelle que soit la structure du jeu en question. Au lieu de considérer que les discours des joueurs de l'enquête relèvent de croyances irrationnelles, D'Agati s'efforce au contraire de comprendre le sens et de saisir la cohérence de leurs croyances en acceptant qu'elles participent de l'expérience et de la socialisation ludique du joueur. L'approche que nous défendons dans ce chapitre est similaire.

En nous intéressant au parcours d'apprentissage des joueurs amateurs de poker, nous avons cherché à comprendre comment ces derniers s'étaient progressivement engagés dans la pratique du jeu. Reste à savoir ce qu'ils ont « réellement » appris en s'engageant ainsi dans cette voie. Autrement dit, après avoir découvert comment les joueurs ont appris à jouer le jeu, il s'agirait de savoir ce qu'ils ont appris en jouant. Ainsi encore faut-il envisager le jeu lui-même comme un espace d'apprentissage. Encore faut-il plus largement considérer que les activités de jeux et de loisirs auxquels nous consacrons une partie de notre temps libre, puissent donner lieu à des apprentissages, comme n'importe quelles autres activités de la vie quotidienne. Encore faut-il admettre par conséquent que des apprentissages puissent avoir lieu en dehors des espaces consacrés à l'acquisition des savoirs, qu'il soit par exemple possible d'apprendre en dehors de l'école – sans pour autant remettre en cause le rôle de l'école dans l'acquisition des savoirs. Encore faut-il accepter enfin que le fait d'apprendre ne soit pas seulement le résultat d'un processus de transmission et d'acquisition, mais qu'il procède aussi d'un engagement dans la participation à des activités pratiquées au quotidien. C'est précisément l'idée que nous défendons dans cet ultime chapitre.

Après avoir posé les fondements théoriques de notre démonstration, nous chercherons ainsi à découvrir ce que les joueurs amateurs apprennent en jouant au poker. Pour ce faire, il nous faudra d'abord resituer la pratique de ce jeu d'argent dans l'économie des pratiques de la vie quotidienne. Nous verrons que cela suppose notamment d'analyser la façon dont les joueurs utilisent l'argent du jeu à l'intérieur comme à l'extérieur du jeu. Ce faisant, nous découvrirons qu'un des apprentissages du jeu consiste justement à donner une valeur ludique à l'argent. Autrement dit, en apprenant à jouer au poker, les joueurs apprendraient non seulement à jouer de l'argent mais aussi à jouer avec l'argent – ce qui confirmera une hypothèse formulée précédemment (chapitre 7). Dans un second temps, nous nous pencherons plus particulièrement sur la façon dont les joueurs de notre enquête apprennent à calculer leur chance à l'intérieur du jeu. Contre une conception formelle du hasard qui empêche de prendre au sérieux les calculs des joueurs de poker, nous tenterons d'analyser ces calculs comme une pratique informelle des mathématiques qui aurait des conséquences en termes d'apprentissage. Ce faisant, nous découvrirons que les joueurs amateurs de poker apprennent ainsi à miser de l'argent en tenant compte de l'incertitude du jeu. À travers l'exemple des mathématiques informelles du poker, nous tenterons finalement de repenser le jeu comme un espace d'apprentissage à l'intérieur duquel les joueurs apprennent notamment à miser sur l'incertain, même si cet apprentissage relève précisément du « hasard ».

## 1. Les apprentissages de la vie quotidienne

Difficile à cerner en tant que tel, l'acte d'apprendre occupe une place très importante dans notre vie quotidienne. Ainsi les activités les plus ordinaires du quotidien font toutes l'objet d'un apprentissage qui, bien souvent, se réalise dans le « feu de l'action ». C'est d'ailleurs ce qui le rend aussi insaisissable. Une fois accomplie, l'action se déroule comme « allant-de-soi » et son apprentissage disparaît aussitôt sans laisser de trace. Dans un ouvrage collectif intitulé *Apprendre de la vie quotidienne*, Gilles Brougère et Anne-Lise Ulmann (2009 : 12) se sont penchés sur ces apprentissages qui accompagnent les activités du quotidien en confiant à différents spécialistes de l'éducation le soin de les mettre au jour. Ainsi on découvrira à la lecture de l'ouvrage que des apprentissages ont lieu dans toutes les sphères de la vie quotidienne, la famille, le travail, la politique – au sens large –, mais aussi les loisirs. On remarquera par ailleurs que ces apprentissages sont aussi hétérogènes que les situations sociales qui les engendrent : savoirs domestiques, apprentissages artistiques et culturels, culture médiatique et numérique, culture ludique, savoirs professionnels, expériences associatives, syndicales, démocratiques, etc. Le point commun entre ces « apprentissages quotidiens » (Brougère & Ulmann, 2009 : 12) : il résulte de notre participation aux activités de la vie courante.

### 1.1. Apprendre c'est participer

C'est du moins ce que l'on apprend dans le dernier chapitre de l'ouvrage, dans lequel Gilles Brougère (2009a) propose de théoriser ces apprentissages de la vie quotidienne. L'auteur se demande alors « comment on peut apprendre de la vie quotidienne dans la mesure où, le plus souvent, aucun enseignement, aucune didactique n'apparaissent. » (Brougère, 2009a : 267) Pour le comprendre, Brougère propose précisément de renverser le postulat selon lequel tout apprentissage suppose un enseignement ou même une quelconque volonté d'apprendre. Contrairement à l'idée que l'on s'en fait, l'apprentissage n'est pas seulement une question de transmission ou d'acquisition des savoirs, c'est d'abord une question de pratique. On ne saurait apprendre sans participer à une activité, que celle-ci soit consacrée ou non à l'apprentissage. En effet, l'apprentissage du quotidien est comme indissociable de l'activité qui l'a vu naître, imbriqué dans la situation qui lui sert de contexte. Pour mettre au jour les apprentissages qui résultent d'une activité quotidienne, Brougère nous invite donc à repenser l'acte d'apprendre, non comme le résultat d'un processus de transmission et d'acquisition tourné vers un savoir décontextualisé, mais comme une façon de participer à l'activité en question. S'inscrivant dans la perspective des travaux de Jean Lave et Etienne Wenger (1991), il reprend finalement à son compte l'idée-force de la théorie dite de l'apprentissage situé (*situated learning*) : « C'est en participant que l'on apprend. » (Brougère, 2009a : 267)

En parlant de participation, il faut non seulement entendre le fait de participer à une activité, mais aussi de « prendre part » à la situation sociale qui lui donne une dimension collective. Autrement dit : « participer c'est s'engager dans une activité partagée » (Brougère, 2009a : 268). Contre une conception individualiste de l'apprentissage qui conduit à envisager le fait d'apprendre comme le fruit d'une démarche personnelle, de la part d'un apprenant isolé, face à un savoir ou un savoir-faire décontextualisé, il s'agit d'aborder le processus d'apprentissage des individus comme résultant de leur participation collective à une situation sociale :

Ce qui caractérise cette façon de voir les choses c'est qu'il n'est pas question d'apprentissage au sens strict. Il s'agit de participer, de vouloir participer, d'intégrer un nouveau participant, de prendre en charge telle ou telle activité. Ce faisant on apprend sans nécessairement s'en rendre compte, sans toujours le vouloir. Ce qui prime c'est de participer, de faire avec les autres, d'être un membre d'une communauté de pratique. » (Brougère, 2009a : 273)

Selon la théorie de l'apprentissage situé, l'acte d'apprendre apparaît comme un « processus de transformation de la participation dans les activités ou pratiques culturelles en cours. » (Brougère, 2009a : 273) C'est ainsi que les « nouveaux membres » (*newcomers*) peuvent passer d'une « participation périphérique légitime » (*legitimate peripheral participation*) à une « pleine participation » (*full participation*), pour reprendre Lave et Wenger (1991), en faisant notamment varier l'intensité de leur engagement dans la pratique : « Il y a donc une carrière des participants, une progression de la participation. » (Brougère, 2009a : 269) Si Brougère précise que tous les groupes ne fonctionnent peut-être pas selon une organisation aussi progressive, il retient cette proposition théorique qui consiste à penser l'apprentissage comme un processus d'engagement progressif dans la participation à une pratique et, par extension, dans une communauté de pratique.

## 1.2. Loisir, jeu et apprentissages

Dans une autre partie de l'ouvrage, Brougère (2009b) propose d'analyser plus particulièrement les apprentissages qui résulteraient de la participation aux activités de loisirs. Définissant le loisir comme une forme d'activité « [libéré] des temps de contrainte » (Brougère, 2009b : 120, en référence à Yonnet, 1999), l'auteur évoque ainsi les différentes configurations qui permettent d'articuler cette forme d'activité particulière avec un processus d'apprentissage qui passe par la participation. S'il existe bien un lien réel entre l'activité de loisir et son apprentissage, c'est celui qui repose sur « la nécessité d'apprendre l'activité » (Brougère, 2009b : 122), reconnaît-il en premier lieu. En effet, la plupart des activités de loisirs supposent un temps d'apprentissage qui précède la pratique de l'activité en question. Ce temps d'initiation peut être plus ou moins long et formalisé mais il semble nécessaire pour appréhender l'activité que l'on souhaite exercer. C'est ce que nous avons montré précédemment en suivant le parcours initiatique des joueurs amateurs de poker de notre enquête (chapitre 7). Ensuite, Brougère envisage une seconde configuration qui consiste cette fois-ci à transformer l'activité elle-même pour qu'elle puisse faire l'objet d'un apprentissage : « Il ne s'agit plus d'apprendre l'activité de loisir, mais de la pratiquer avec un objectif éducatif, quitte à la transformer en cela. » (Brougère, 2009b : 123) On rencontre cette configuration par exemple dans les centres de loisirs, dès lors que les activités proposées aux enfants s'inscrivent dans un projet éducatif global. Cela conduit bien souvent l'adulte – éducateur ou animateur – à transformer l'activité initiale, voire à la recréer de toute pièce pour qu'elle puisse produire les apprentissages escomptés. Si on imagine difficilement comment le poker pourrait servir une telle ruse pédagogique, nous avons vu par ailleurs qu'il existe des modalités du jeu dont le but est précisément de permettre aux joueurs d'apprendre et de progresser dans leur pratique – on pense notamment à la pratique du « play money » sur internet. S'il existe ainsi des espaces consacrés pour permettre aux pratiquants de s'exercer aux activités qu'ils souhaitent pratiquer, nous avons vu également que la plupart du temps l'apprentissage du jeu se réalise par la pratique, de la même manière qu'une activité de loisir est d'abord pratiquée pour elle-même avant de donner lieu à un éventuel apprentissage – au sens strict.

Telle est la dernière configuration sur laquelle insiste Brougère (2009b : 123) : « Il s'agit d'activités du loisir quotidien, façons de passer le temps mais aussi de convoquer une expérience agréable ou d'oublier les contraintes de la vie. » Si la finalité n'est pas éducative, cela ne signifie pas pour autant que ce type d'activités est dénué d'apprentissage, simplement ces apprentissages sont « incidents, implicites, rarement recherchés pour eux-mêmes ou si c'est le cas directement en relation avec l'activité, dans la volonté de mieux la maîtriser, d'en saisir toute la richesse. » (Brougère, 2009b : 123) C'est ainsi par exemple que le jeu – qui est l'une des formes particulière du loisir – peut devenir un « espace d'apprentissage en lui-même » (125). Au-delà des situations formelles où le jeu est « transformé pour emprunté de façon explicite et volontaire une logique éducative » (126), il existe en effet des situations informelles où le jeu est susceptible de produire des apprentissages à l'intérieur comme à l'extérieur des « limites » de la pratique. C'est le cas de la pratique du poker, dès lors qu'elle encourage certains apprentissages associés par exemple à la gestion de l'argent ou aux calculs de probabilités, comme nous le verrons par la suite. Ces « apprentissages informels » (Brougère, 2002) – au sens où ils se réalisent dans des situations informelles, n'ayant pas *a priori* de vocation éducative – témoignent de la relation complexe qu'entretient le jeu avec les apprentissages de la vie quotidienne.

## 2. Resituer le jeu dans l'économie de la vie quotidienne

Comme nous l'avons vu dans la première partie de notre thèse, l'histoire des idées théoriques a défini le jeu comme une activité séparée, protégée de la vie quotidienne. À ce titre, l'argent apparaîtrait comme une force externe toujours prête à corrompre le « cercle magique du jeu » (Huizinga, 1951 : 32). Dans une définition devenue canonique, Johan Huizinga (1951 : 35) présente le jeu comme « une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ». Ce « caractère gratuit » attaché au jeu (27) est ainsi lié à son « autotélicité » – au fait qu'il soit « pourvu d'une fin en soi » (58) qui tranche avec le cours de l'existence. Selon Huizinga, c'est précisément parce que le jeu est indépendant de la vie courante qu'il se situerait « en dehors du mécanisme de satisfaction immédiate des besoins et des désirs » (27).

Revisitant la définition de Huizinga, Roger Caillois (1967 : 34) remet notamment en cause le caractère gratuit du jeu qui, selon lui, « exclut simplement les paris et les jeux de hasard ». Caillois (1967 : 35) cherche alors à se démarquer d'une définition qui « affirme ou sous-entend que le jeu n'entraîne aucun intérêt d'ordre économique » – alors que le jeu d'argent est au contraire « lucratif ou ruineux à un degré extrême et il est destiné à l'être » (35). Pour intégrer les jeux d'argent et de hasard à sa propre définition, Caillois va finalement substituer la notion d'improductivité à celle de gratuité : « Il y a déplacement de propriété, mais non production de biens » (35), précise-t-il. Certes, la nuance est subtile, mais elle permet surtout de distinguer le jeu, qui selon lui « ne crée aucune richesse, aucune œuvre » (35), du travail ou de l'art. Pour Caillois, l'activité ludique n'est donc pas dénuée de tout intérêt matériel, mais elle est l'occasion d'une « dépense pure : de temps, d'énergie, d'ingéniosité, d'adresse et souvent d'argent » (36). Une nouvelle fois, le jeu est défini comme « un univers réservé, clos, protégé : un espace pur » (38) qui s'arrache aux « lois confuses et embrouillées de la vie ordinaire » (38). Or, en définissant tour à tour le jeu comme une activité séparée de la vie courante ou ordinaire, Huizinga et Caillois nous empêche de penser cette activité dans l'économie de la vie quotidienne.

Rappelons la critique de Jacques Ehrmann (1969) à l'encontre des travaux de Huizinga et de Caillois. Selon Ehrmann (1969 : 581), les définitions du jeu proposés par ces deux auteurs s'inscrivent l'une et l'autre dans une « vision foncièrement rationaliste, selon laquelle les activités humaines relèveraient d'une part du rêve, de la gratuité, de la noblesse, de l'imagination, etc. ; de l'autre de la conscience, de l'utilité, de l'instinct, de la réalité, etc. » Chaque fois le jeu y est pensé du côté de la gratuité ou de l'improductivité, contre une réalité dite « courante » qui lui sert d'étalon. Ehrmann reproche ainsi à Huizinga et Caillois de prédéfinir le jeu comme une activité séparée de la réalité quotidienne sans jamais mettre cette réalité en question. Or cette « vision du monde » repose sur le « caractère an-économique attaché systématiquement au jeu pour le préserver de la "contamination" des contingences économiques » (Ehrmann, 1969 : 589). La réalité de la vie quotidienne apparaîtrait en ce sens comme un monde largement corrompu par l'économie, un monde dont on s'évade par le jeu. Selon Ehrmann (1969 : 589), « [Huizinga et Caillois] ne voient pas que le dedans du jeu ne peut se définir que par et avec le dehors du monde, et inversement que le jeu comme dehors n'est compréhensible que par et avec le dedans du monde ; qu'ils participent ensemble à la même économie. »

Pour savoir ce que les joueurs apprennent en jouant au poker, il nous faut donc, pour suivre Ehrmann, resituer le jeu dans l'économie des pratiques de la vie quotidienne. C'est précisément ce qui nous a conduit à insister sur la façon dont les joueurs s'engagent dans la pratique du poker, en partant du constat que ce jeu d'argent ne faisait pas encore partie de leur



quotidien. Nous avons alors découvert que l'argent était progressivement devenu l'objet même de leur apprentissage, l'échelle à partir de laquelle ils mesuraient leur progression (cf. chapitre 7). Lors de nos entretiens, nous avons donc cherché à comprendre le sens que les joueurs donnent à l'argent à l'intérieur comme à l'extérieur du jeu, en insistant sur les différentes transactions monétaires que suppose la pratique du poker. Chemin faisant, notre enquête s'est peu à peu orientée vers une « ethnographie économique » (Weber, 2000), au sens où il s'agissait d'accorder une attention particulière aux usages de l'argent ayant lieu sur notre terrain d'enquête. Selon Caroline Dufy et Florence Weber (2007), la démarche ethnographique permet en effet de décrire et d'analyser sur le terrain, toutes les formes de transactions monétaires, y compris celles qui ne s'inscrivent pas à proprement parler dans l'économie d'un marché. À ce titre, l'ethnographie économique relève moins d'un objet particulier – les transactions économiques – que d'« une méthode sans frontière, attentive aux significations indigènes » (Dufy & Weber, 2007 : 13). La méthode s'applique aussi bien aux transactions marchandes (par exemple une vente entre un client et un commerçant) qu'à l'ensemble des échanges monétaires de la vie quotidienne (par exemple le fait de donner de l'argent de poche à ses enfants), dans la mesure où ces comportements ne renvoient pas à des « mondes hostiles, mais à des mondes à la fois rituellement séparés et socialement connectés. Loin d'être naturellement étanches, ces mondes sont tissés les uns aux autres dans la trame du quotidien. » (19) Cette méthode s'appliquait donc fort bien à l'analyse des comportements des joueurs de poker dès lors que le monde du jeu et celui l'argent n'apparaissent pas, pour eux, comme des « mondes hostiles » mais comme des « mondes imbriqués » (19).

### 3. Le poker : une forme ludique de la socialisation économique

Suivant cette méthode, nous commencerons par reconsidérer la place qu'occupe l'argent à l'intérieur du jeu, pour ensuite analyser la façon dont les joueurs apprennent à utiliser cet argent à l'intérieur comme à l'extérieur du jeu<sup>135</sup>. Pour ce faire, nous nous appuyerons sur les récits de pratique et d'apprentissage des joueurs de notre enquête en nous focalisant plus particulièrement sur une série d'entretiens réalisés à Tours lors d'une étape *live* du FPT. Commençons par resituer rapidement le contexte du tournoi.



Domaine de La Reynière à Tours, photographie prise le 9 avril 2011 par moi.



Premier jour du tournoi, photographie prise le 9 avril 2011 par moi.

---

<sup>135</sup> Nous reprenons ici la trame d'une communication proposée dans le cadre d'un Colloque portant sur les usages sociaux de l'argent (Brody, 2011)



Deuxième jour du tournoi, photographie prise le 10 avril 2011 par moi.



Les finalistes du tournoi, photographie prise le 10 avril 2011 par moi.



Les dix joueurs qualifiés, photographie prise le 10 avril 2011 par moi.

Figure n°1 : Quelques photos prises lors du tournoi de Tours

Cette étape du FPT s'est déroulée les 9 et 10 avril 2011 dans le domaine de La Reynière à huit kilomètres au nord de Tours. Malgré un premier week-end d'avril ensoleillé, quatre cent soixante-deux joueurs se sont présentés en début de tournoi, afin de remporter les dix places qualificatives pour la finale à Paris. À mesure que les participants furent éliminés, les tables

se vidèrent une à une jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une, la table finale des dix qualifiés. Après plus de dix heures de jeu sur deux jours, ces dix joueurs ont donc gagné un ticket de mille euros (« *buy in* ») ne pouvant être utilisé autrement que pour « acheter » leur place en finale où ils retrouveront les neuf cent-cinquante autres finalistes du FPT. Le nombre des joueurs présents pour cette étape de Tours nous donne une idée de la chance infime et du temps qu'il faudra à ces joueurs d'ores-et-déjà qualifiés sur internet – parfois après des dizaines d'heures de jeu – pour se qualifier pour la finale du tournoi à Paris. Pourtant, aucun des joueurs amateurs interrogés suite à leur élimination du tournoi ne regrettera ces heures passées assis autour de la table du jeu. Si certains se réconfortent en soulignant l'ambiance conviviale du tournoi, d'autres espèrent avoir tiré des leçons de cette expérience, en attendant déjà le prochain tournoi. Mais tous estiment que le jeu en valait la chandelle.

### 3.1. La valeur monétaire du jeu

Tous à l'exception peut-être de Benjamin, un joueur professionnel de la Team Winamax que nous avons interrogé suite à son élimination le premier jour du tournoi. Invité par le site dont il représente la marque, il est de toute façon qualifié d'office pour la finale du tournoi à Paris, ce qui explique qu'il porte un intérêt limité à ce tournoi. Dégagé de l'enjeu d'une éventuelle qualification, Benjamin se retrouve alors en position d'observateur, contemplant avec une certaine dérision l'enthousiasme des joueurs amateurs :

[...] donc nous on est des joueurs sponsorisés / donc on ne vit pas ça comme des amateurs // on attend pas ça toute l'année // on fait des tournois beaucoup plus gros / mais... / voyager comme ça en France et voir un peu... l'intérêt des joueurs pour le poker / quand c'est gratuit ou presque // c'est zéro hein / y a dix tickets à mille euros / bon c'est pas non plus des montagnes d'argent / peut-être que pour eux non plus c'est pas grand-chose hein / dix tickets c'est... / c'est fou de voir des gens aussi passionnés que ça / moi ça fait douze ans que je joue / c'est mon métier / j'ai perdu cette flamme hein / eux je les vois / ils sont... / ils tremblent / ils ont de l'adrénaline pour pas grand-chose... / tu les vois... la larme dans les yeux quand ils perdent deux as contre deux dames / c'est assez sympa / (Benjamin, interrogé le 9 avril 2011 à Tours)

Ce qui est intéressant dans cet extrait, c'est la façon dont ce joueur professionnel observe le comportement des joueurs amateurs présents lors du tournoi : « c'est fou de voir de voir des gens aussi passionnés ». Si Benjamin reconnaît qu'il a quant à lui « perdu cette flamme » qui suscite la passion des amateurs, c'est précisément parce qu'il a fait de la pratique du poker son « métier ». À ce titre, il est amené à faire des « tournois beaucoup plus gros » que le FPT. L'enjeu monétaire fonctionnant pour lui comme le ressort de son engagement dans le jeu, l'intérêt de ce tournoi gratuit – auquel il est d'ores-et-déjà qualifié – est donc égal à « zéro ». Si la plupart des joueurs amateurs partagent avec Benjamin l'idée selon laquelle l'argent est essentiel à la pratique du jeu, on peut donc supposer qu'ils accordent une valeur plus positive à ce tournoi. C'est notamment le cas de Thibault, un militaire de carrière dont nous avons déjà évoqué la réaction suite à son élimination du tournoi :

[...] / l'avantage c'est que c'est un *freeroll* / donc y a pas d'argent à déboursier // donc c'est quelque chose qui est accessible à tout le monde / enfin à toutes les personnes qui ont un petit peu de volonté / enfin qui ont l'envie de bien faire les choses / qui ont envie de bien jouer au poker // donc c'était... / donc là c'est vraiment le tournoi royal pour quelqu'un qui n'a pas envie de déboursier de l'argent / pour faire un tournoi / un vrai tournoi / [...] le but ultime c'est forcément de se qualifier pour la finale à Paris / mais... / non le but c'est vraiment de participer à

un tournoi... / rencontrer plein de personnes différentes... / voire entre guillemets se mesurer aux autres quoi / bah c'est un petit peu le fil directeur du poker [...] (Thibault, interrogé à Tours le 10 avril 2011)

Si Thibault caressait visiblement le rêve de se qualifier pour la finale du tournoi, il insiste finalement sur le véritable but de sa démarche, à savoir : « participer à un tournoi », pour pouvoir « rencontrer plein de personnes différentes » et « se mesurer aux autres ». À ce titre, il vante l'accessibilité du FPT : « c'est vraiment le tournoi royal pour quelqu'un qui n'a pas envie de déboursier de l'argent ». On peut d'ailleurs supposer que Thibault fait partie de ces joueurs qui n'avaient pas envie de « déboursier de l'argent » pour participer à un tel tournoi. Rappelons que ce dernier n'a jamais déposé d'argent sur internet et qu'il s'est qualifié gratuitement pour les étapes *live* du FPT. Pourtant, lorsque ce même joueur nous raconte par ailleurs les parties privées qu'il organise avec ses amis, il reconnaît cette fois-ci la nécessité de jouer de l'argent, quelle que soit la somme mise en jeu :

[...] on joue des toutes petites sommes / on joue cinq euros // [...] c'est vraiment pour donner... / parce que bon le poker... / entre amis / sans enjeu / ça perd un petit peu de sa... / ça perd un petit peu de son âme je trouve / les gens... même s'il y a que un euro / les gens vont s'accrocher à la valeur de l'argent / donc les gens vont se forcer à mieux jouer que s'il y a rien du tout / si les gens / si on joue comme ça juste pour jouer / les gens ils vont jouer comme ils jouent à la belote / donc... sans trop réfléchir des fois ou... / donc du coup moi je trouve que ça dénature le jeu / (Thibault, interrogé à Tours le 10 avril 2011)

Si Thibault est le premier à dire qu'il est possible de jouer au poker sans argent – et pour cause puisque c'est ainsi qu'il s'est qualifié pour le FPT –, il reconnaît par ailleurs que le jeu perd de sa substance lorsqu'il est pratiqué « sans enjeu ». Jouer au poker sans miser de l'argent, « juste pour jouer », c'est prendre le risque que le jeu perde une partie de son « âme », « ça dénature le jeu », ajoute-t-il. Aussi minime soit-elle, une certaine somme doit être mise en jeu – même si ce n'est qu'un euro – pour que les joueurs jouent sérieusement, pour qu'ils « [s'accrochent] à la valeur de l'argent ».

On retrouve cette même idée chez Alexandre, un autre joueur amateur que nous avons interrogé lors de l'étape de Tours (cf. chapitre 7). Chercheur en physique au Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS), Alexandre nous raconte dans un premier temps comment il a appris à jouer avec ses collègues du CNRS. Puis il nous explique pourquoi l'argent s'est rapidement imposé comme l'enjeu principal de leur pratique :

[...] / alors / vraiment la première fois / on a dû faire... / on savait très bien qu'on venait avec notre argent pour jouer / mais aux deux premiers tours / on les faisait à blanc pour être sûr qu'on s'entende bien sur les règles / qu'on comprenne bien les règles / et puis au début y avait souvent un nouveau / donc pour le nouveau / on se fait deux tours à blanc / mais après... argent / et moi il est hors de question de jouer au poker sans argent / sauf avec ma nièce de quatorze ans / ou mes parents tu vois / et encore à la limite on met la vaisselle en jeu ou un truc quoi / parce que le poker sans enjeu c'est aussi nul que la bataille / j'exagère mais... / c'est un jeu qui est nul en fait / pas tant parce que je veux gagner de l'argent / et que j'aime l'argent / ou à la limite au contraire / parce que sans enjeu / le meilleur *move* / c'est limite tu fais tapis à chaque main / et puis... / vu que tu as pas envie que ton pote y reste tout seul à pas jouer / vas-y aller reprends des jetons / donc c'est bien en effet le meilleur *move* d'avoir fait tapis / parce qu'on va te redonner des jetons // donc en fait quand t'y réfléchis / jouer sans argent / c'est complètement inintéressant / pour moi / après peut-être que des gens peuvent s'amuser / mais pour moi ça n'a aucun intérêt / (Alexandre, interrogé le 9 avril 2011 à Tours)

Dans cet extrait, Alexandre nous raconte comment lui et ses collègues de travail se sont engagés dans la pratique du poker. Selon lui, ils se seraient réunis dès la « première fois » avec l'intention de jouer de l'argent : « on était venu avec notre argent pour jouer », précise-t-il. Si Alexandre reconnaît qu'ils ont sans doute fait quelques « parties à blanc » au départ – non seulement pour bien « [s]'entendre » sur les règles mais aussi pour bien les « comprendre » –, très vite ils auraient donc miser de l'argent pour donner de l'intérêt à la partie. Pour Alexandre, il est d'ailleurs « hors de question » désormais de jouer au poker sans argent. Il justifie son penchant pour la pratique du jeu d'argent en comparant le poker à la « bataille ». Selon lui, le « poker sans enjeu » n'aurait pas plus d'intérêt qu'un simple jeu de cartes – sous-entendu : un jeu de cartes dans lequel le joueur n'a aucune influence sur le déroulement du jeu. C'est moins l'attitude des joueurs qui en cause que la structure même du jeu : sans enjeu, la meilleure décision de la part d'un joueur serait encore de « faire tapis » à chaque coup puisqu'on lui rendrait immédiatement sa mise de départ. Tout se passe comme si le poker sans argent finissait inéluctablement par devenir « complètement inintéressant ». Certes, l'argent peut toujours être remplacé par une récompense ou un « gage » quelconque – « à la limite on met la vaisselle en jeu ou un truc quoi » – mais la présence d'un enjeu semble indispensable pour jouer pleinement le jeu. On retrouve dans le discours du joueur cette relation structurelle que le jeu entretiendrait avec l'argent.

Dans le discours de la plupart des joueurs amateurs de notre enquête, la pratique du poker émerge en effet à la rencontre d'une structure et d'une attitude ludique (Henriot, 1989), l'une et l'autre fondées sur une logique d'enchère monétaire. Nous pourrions suivre à nouveau l'économiste Alain Cotta (1993 : 267) lorsqu'il affirme que « le poker est un jeu exceptionnel par les qualités auxquelles il fait appel mais, surtout, en ce que ces qualités ne sauraient s'exprimer à l'occasion d'une lutte autour du pot. » La pratique du poker, fut-elle « gratuite », s'exprime toujours selon une logique d'enchère monétaire, sous la forme d'une lutte pour l'argent du pot. Qu'il soit « réel » ou « virtuel », l'argent participe à ce titre de la structure même du jeu et s'inscrit donc dans le processus interne de la partie. Certes, il est possible de jouer au poker sans argent, notamment lorsqu'il s'agit d'apprendre ou de se qualifier pour un tournoi payant, mais sans argent, le poker ne serait plus tout à fait ce qu'il est, à savoir un jeu d'argent.

### **3.2. Le marquage ludique de l'argent**

Si les définitions de Huizinga (1951) et de Caillois (1967) nous invitaient à penser l'argent comme un facteur de corruption du domaine ludique, nombreux sont les auteurs qui soulignèrent au contraire la profonde connivence du jeu et de son enjeu monétaire. Pour Henriot (1989 : 213) : « tout jeu, quel qu'il soit, peut donner matière à un pari et se doubler d'un jeu d'argent ». L'historien Jean-Michel Mehl (1990 : 266) va plus loin en affirmant que : « Par l'enjeu est rétablie la liaison entre temps du jeu et temps quotidien », ce qui explique selon lui que « l'enjeu type soit le signe monétaire lui-même ou en tout cas un objet que l'on puisse échanger contre de la monnaie ou traduire en termes monétaires. » (266). On retrouve cette idée notamment chez Elisabeth Belmas (2006 : 353), historienne également, lorsqu'elle qualifie l'argent d'« enjeu idéal », lui accordant ainsi l'avantage de « remplir toutes les conditions nécessaires au bon échange ludique ». Belmas reprend à son tour la thèse d'Alain Cotta (1993 : 168) pour qui : « L'évolution est inévitable dès qu'apparaît la monnaie, équivalent général des biens, qui permet l'échange, l'évaluation de toutes les richesses. Son

usage glisse alors dans le domaine du jeu auquel elle ouvre des horizons aussi illimités qu'elle le fait au travail, au sérieux ». Pour l'économiste, ce glissement de l'argent dans la sphère ludique n'est donc pas considéré comme une perversion de la nature du jeu, mais comme la conséquence « inévitable » de l'apparition de la monnaie. Dans cette optique, ce n'est pas seulement l'argent qui contamine la sphère ludique, mais c'est aussi le jeu qui « pervertit l'usage de la monnaie » (Cotta, 1993 : 169). Avec Thierry Wendling (2015 : 168), on pourrait même imaginer que l'origine de la monnaie se trouve à l'intérieur du jeu tant il apparaît ainsi « comme un lieu de constitution et de proclamation de la valeur ».

C'est du moins le sens que semble donner Rudy à sa pratique du jeu. Dans l'extrait qui suit, ce jeune joueur amateur rencontré à Tours nous raconte comment il a réussi à gagner un peu d'argent en jouant pour de l'argent fictif sur internet :

[...] donc je suis parti à partir de rien pour... pour gagner de l'argent // c'est pas énorme hein / je crois qu'à l'heure actuelle je dois être à peu près à... deux euros (rires) / [...] je pense pas que je vais mettre... de l'argent... / je vais / je pense que je vais essayer / je vais forcément utiliser l'argent que j'ai déjà... gagné... avec les tournois, les freeroll etcetera / et... parce que... en général c'est des petites parties à quelques centimes que je fais quoi / vingt-cinq ou cinquante centimes / et... je pense que je peux essayer un peu plus / peut-être un euro ou deux euros / ce qui est encore assez peu mais... / [...] comme ça ça me permet aussi de... de ce qu'y a petit à petit de l'argent / comme ça après je... je peux faire des tournois plus importants et... / en fait je pense que la progression elle va se faire comme ça / c'est à dire que... bah je vais faire des tournois plus importants / si jamais je gagne quelque chose dans ce tournoi / je peux continuer encore un peu et... / donc je pense que je vais continuer comme ça / jusqu'à... / bah jusqu'à arriver à un point où... je peux plus progresser / (Rudy, interrogé le 10 avril à Tours)

Lorsqu'il a commencé à jouer au poker sur internet, cet étudiant d'à peine vingt ans n'avait pas les moyens de mettre de l'argent sur son compte. Il a donc commencé à jouer avec de l'argent fictif. Puis il a participé à des tournois *freerolls* qui lui ont permis de convertir son « argent fictif » en « argent réel ». « Parti de rien », Rudy a ainsi accumulé une somme d'argent, certes, modique mais qui lui permet aujourd'hui de participer à des parties payantes pour quelques centimes d'euros. Si ce dernier n'est pas encore prêt à « mettre de l'argent » sur son compte, il peut ainsi jouer pour de l'argent. N'ayant aucun revenu à côté de ses études, il préfère utiliser le peu d'argent dont il dispose pour le rejouer sur internet, l'objectif étant de gagner « petit à petit » de quoi jouer de plus grosses sommes d'argent. De « vingt-cinq ou cinquante centimes » à « un euro ou deux euros », le joueur inscrit alors sa progression dans une hiérarchisation monétaire du jeu (cf. chapitre 7). S'il n'est pas nécessaire selon lui d'investir son propre argent pour jouer au poker, il reconnaît néanmoins, que ses progrès dans le jeu seront conditionnés par une augmentation de l'enjeu, jusqu'à ce qu'il ne puisse plus progresser.

Contrairement aux joueurs professionnels ou aspirants professionnels qui investissent parfois beaucoup d'argent pour progresser dans leur pratique et atteindre les objectifs de gains qu'ils se sont fixés, la plupart des joueurs amateurs que nous avons interrogés, n'ont jamais investi au poker que de petites sommes d'argent et n'ont pas forcément l'intention de miser davantage. Pour autant, ils sont nombreux à tenter, comme Rudy, de se constituer un « fond de roulement » (« *bankroll* ») pour pouvoir continuer à jouer de l'argent sans forcément remettre de l'argent en jeu. S'ils observent une comptabilité plus ou moins rigoureuse selon les cas, les joueurs considèrent généralement cette « *bankroll* » comme un budget à part consacré à la pratique du jeu. C'est le cas d'Alexandre. Dans un premier extrait d'entretien, Alexandre nous expliquait comment il avait commencé à jouer de l'argent avec ses amis. Ce

chercheur au CNRS insistait alors sur la nécessité de mettre de l'argent en jeu pour que ce dernier ne perde pas tout son intérêt. Dans ce nouvel extrait, il nous raconte comment il a commencé à tenir un budget pour calculer ses gains et ses pertes :

[...] au début je notais pas... vraiment clairement tout / mais je pense que j'étais vraiment dans les gagnants dès le début / donc j'ai vite vu que c'était un loisir qui allait pas me coûter d'argent // et donc... / ouais je me suis construit sur ma bankroll / j'ai jamais mis de ma poche quoi / indirectement évidemment / quand je mets en ligne c'est à partir de ma banque... / mais je sais très bien que c'est l'argent que j'ai gagné // je note tout ça clairement depuis... deux ans et demi / ce que je ne faisais pas avant / parce qu'avant je jouais moins intensément / [...] je tiens tout à jour // pas tant pour faire gaffe parce que je sais très bien que je vais jamais casser mon salaire là-dedans / plus pour voir où j'en suis / combien je gagne / combien je perds / pour suivre mes statistiques / [...] j'ai pas une boîte non plus hein / je dis que j'ai une bankroll / mais je les mets dans mon portefeuille avec mon autre argent / [...] je dissocie pas le budget / j'ai pas un compte en banque spécial / avec des cases chez moi où je mets mon argent / euh... mais le fait de le noter justement / je sais quand même combien je gagne en fait / c'est pour ça que je le note en fin de compte / pour savoir quelle est ma bankroll poker / (Alexandre, interrogé le 9 avril 2011 à Tours)

En partant de l'argent gagné à ses débuts, Alexandre s'est peu à peu constitué un budget à part, une somme d'argent qu'il a consacré au poker. Il a alors mobilisé une technique de notation lui permettant de comptabiliser ses gains et ses pertes. Progressivement, cette sorte de « méta-jeu » est devenue une activité quasiment quotidienne, l'objectif étant de connaître ses gains pour monter sa limite d'enchère, ou redescendre en cas de perte. Si l'argent du jeu faisait ainsi l'objet d'une comptabilité particulière, Alexandre précise que cet argent n'était pas pour autant séparé des comptes dits « courants ». En réalité, le processus de budgétisation utilisé par Alexandre consistait simplement à noter ses résultats sur un « fichier excel » pour « savoir où il en est ». Reste que le joueur aurait ainsi appris à jouer de l'argent en même temps qu'il aurait appris à gérer son « budget-poker ». En effet, la façon dont il s'est « construit sur [sa] bankroll » relève bien d'un apprentissage du jeu. En apprenant à jouer au poker, Alexandre aurait non seulement appris à jouer de l'argent mais aussi à gérer le budget qu'il consacre au jeu.

### 3.3. Apprendre à jouer avec l'argent

À mesure que l'engagement des joueurs à l'intérieur du jeu gagne en intensité, l'argent du jeu semble ainsi acquérir une valeur ludique de plus en plus importante. Le récit de Benjamin est un exemple paroxystique de ce que l'argent peut devenir à un degré extrême d'engagement dans la pratique. Ce professionnel du poker nous raconte les difficultés qu'il a personnellement rencontrées au commencement de sa carrière :

[...] quand tu es jeune / tu apprends toujours plus vite / et comme t'es inconscient de l'argent / de ce que vaut l'argent / à vingt ans tu vois tu as aucune notion de ce que c'est qu'un salaire... / enfin t'as la notion mais tu l'as pas vécu / euh... je voyais des gens qui travaillaient donc... / les mecs quand ils perdaient cinq mille francs c'était beaucoup d'argent / pour moi c'était de l'argent mais c'était du papier / c'était des points // fallait que je gagne / c'était... pacman / tu connais pacman / c'était pareil / faut prendre prendre prendre / mais pas pour l'argent / juste pour gagner / juste gagner gagner gagner // c'est comme des points sur un jeu vidéo quoi / c'est exactement la même chose / c'est des jetons / c'est pas de l'argent / (Benjamin, interrogé le 9 avril 2011 à Tours)



Avant même que ce joueur ne puisse éprouver l'argent comme le fruit d'un labeur, la monnaie était devenue une sorte de « capital ludique » que l'on joue comme « des points sur un jeu vidéo ». En comparant le poker à « Pacman » – un jeu vidéo dont le personnage représente une bouche qui doit manger les fantômes qui se présentent sur son passage –, Benjamin insiste sur la voracité monétaire du joueur du poker, utilisant une métaphore qui lui permet d'inscrire l'argent au cœur de la culture ludique. À vingt ans, il s'agissait pour lui d'apprendre (vite) à gagner toujours plus d'argent, non pas pour l'argent lui-même, mais « juste pour gagner ». Peu à peu, l'argent aurait perdu sa valeur d'échange pour ne plus être que l'objet d'une comptabilité ludique : « comme des points » dans un jeu vidéo. Jusqu'au jour où Benjamin a commencé à perdre de l'argent :

[...] j'ai perdu beaucoup d'argent quand j'ai eu vingt-six ans / j'ai eu un / down swing / ça veut dire une mauvaise passe // je jouais un peu trop cher aussi / donc c'était pas très bien calculé / et... / je me suis dit c'est con quand même / j'avais tout ça / j'ai tout perdu / j'aurais pu faire ceci cela // donc je suis revenu / j'ai gagné de l'argent et j'ai investi / j'ai acheté un restaurant / j'ai fait des affaires / et j'ai mis de l'argent de côté / c'est l'argent du jeu / c'est l'argent du poker qui m'a fait investir dans des... dans des sociétés / (Benjamin, interrogé le 9 avril 2011 à Tours)

Victime de cette « mauvaise passe » (« *down swing* ») au cours de laquelle Benjamin avoue avoir « tout perdu », il a en quelque sorte pris conscience de ce qu'il « aurait pu faire » de cet argent accumulé pendant près de six ans. Il est donc « revenu » avec l'intention de gagner à nouveau de l'argent, mais pour cette fois-ci l'« investir » et le « mettre de côté ». En le plaçant hors de la sphère ludique, l'argent n'était plus seulement une fin en soi (le jeton) mais une source de revenu : « l'argent du jeu ». Marquant ses usages jusqu'en dehors du jeu, le joueur rendit à cet argent une qualité extrinsèque qu'il avait perdue dans le cadre du jeu, celle d'équivalent général des biens pour reprendre Cotta.

Dans un ouvrage traduit en français sous le titre *La signification sociale de l'argent*, Viviana Zelizer (1994 : 27) remet en cause l'idée – défendue notamment par Georg Simmel (1986) – selon laquelle « l'argent serait un instrument unique, interchangeable et absolument impersonnel ». Selon Zelizer, il faudrait par exemple faire « la distinction (...) entre une somme gagnée à la loterie et un chèque ordinaire de règlement de salaire ou d'héritage » (28). En partant du principe que l'argent est « défini et redéfini par des réseaux de relations sociales particuliers » (52), elle propose d'étudier ce « processus de marquage social » (52) qui contrevient à l'unité présumée d'un « argent pur » (52). C'est ce que nous avons cherché à faire ici en étudiant les récits de pratique et d'apprentissage des joueurs de notre enquête. Dans un premier temps, le poker est apparu dans les récits de pratiques des joueurs comme une forme monétaire du jeu, loin de la gratuité présumée de la sphère ludique. Dans un second temps, c'est l'argent lui-même qui est apparu sous une forme ludique, jusqu'à en imprégner son usage au-delà du jeu. Il y aurait encore beaucoup à dire sur la façon dont les joueurs apprennent à utiliser l'argent du jeu, en lui conférant une valeur ludique qui « marque » ses usages ordinaires. Dans un entretien avec Zelizer, Florence Weber (2006 : 131) constate plus largement « qu'il reste à faire un énorme travail, à la fois empirique et théorique, sur la socialisation économique ». Nous avons voulu contribuer à ce travail en montrant comment la pratique du poker participe de ce que nous avons appelé en référence à Simmel (1991 : 125), une « forme ludique de la socialisation » (Brody, 2011).

## 4. Apprendre les mathématiques par hasard : les calculs des joueurs

Une façon d'appréhender cette forme ludique de la socialisation qu'est la pratique du poker est de s'intéresser à l'usage profane que les joueurs font des mathématiques<sup>136</sup>. À la suite des travaux de Jean Lave (2009, 2011) sur les pratiques de calcul des tailleurs du Liberia, nous nous proposons ainsi d'étudier les « mathématiques ordinaires » (*mondain math*) comme une pratique située et socialement constituée, mettant en jeu des quantités et des préoccupations de la vie quotidienne – contrairement aux mathématiques scolaires ou scientifiques, « domaine privilégié de la connaissance abstraite » (Lave, 2009 : 184). Par quel hasard, un jeu d'argent comme le poker peut-il devenir un espace ordinaire d'apprentissage des mathématiques ? Pour répondre, il faudra d'abord écarter certaines approches psychothérapeutiques des jeux de hasard et d'argent (*gambling*), dès lors qu'elles prônent une conception formelle du hasard qui nie aux joueurs toutes possibilités d'apprendre à l'intérieur du jeu. Puis, nous proposerons une approche alternative permettant de mieux saisir les fondements probabilistes du poker, pour reconsidérer les pratiques de calcul des joueurs comme calculs économiques au sens large. En nous appuyant sur différents récits de pratique, nous formulerons enfin l'hypothèse selon laquelle l'incertitude du jeu produirait des apprentissages d'ordre mathématique dont les joueurs n'ont pas toujours conscience.

### 4.1. Sortir d'une conception formelle du hasard

Comme nous l'avons vu dans le deuxième chapitre, Robert Ladouceur, Caroline Sylvain, Claude Boutin et Céline Doucet (2000) proposent de différencier les jeux d'adresse et les jeux de hasard de la façon suivante :

À un jeu d'adresse, le joueur peut améliorer sa technique et modifier le résultat en sa faveur. Par exemple, plus il joue au billard, meilleur il devient et plus il augmente ses chances de gagner contre des adversaires. À l'inverse, avec les jeux de hasard, il est impossible pour quiconque de s'améliorer de quelque façon que ce soit et de changer le résultat. S'il en était autrement, il faudrait reconnaître qu'il est possible d'exercer une forme d'action sur le hasard. Cela n'en respecte pas la définition : le hasard représente ce qui n'est pas prévisible. (Ladouceur & al., 2000, 265)

Une telle définition se révèle problématique pour qui s'intéresse à la socialisation des joueurs, non seulement parce qu'elle ne leur reconnaît aucune capacité d'agir sur le hasard, mais parce qu'elle postule que les jeux de hasard ne peuvent faire l'objet d'aucun apprentissage. En effet, la loi mathématique d'indépendance des tirages empêcherait les joueurs de tirer des leçons des événements passés. Pour les psychologues, si les joueurs persistent à donner du sens à leur pratique, c'est forcément qu'ils développent « une perception de contrôle illusoire à l'égard des jeux de hasard et d'argent » (Ladouceur & al. 2010, 13-14). Cette « illusion de contrôle » face à l'issue aléatoire du jeu est associée à ce qu'ils nomment indifféremment « cognition, pensée ou croyance erronée », à savoir « toute pensée du joueur qui va à l'encontre des principes logiques des jeux de hasard et d'argent » (2010, 87), comme le fait de croire en ses chances un vendredi 13 ou de parier systématiquement les mêmes numéros à la loterie.

Si ces analyses s'adressent en priorité aux « joueurs pathologiques », nous avons vu qu'elles étaient porteuses d'une vision globale et rationaliste du jeu que Jean-Pierre Martignoni (2000)

---

<sup>136</sup> Nous reprenons ici la trame d'un article publié en 2013 dans la revue *Éducation et sociétés*.

dénonce comme une forme de « pathologisation du jeu ». Contre l'idée que l'acte de jouer relèverait d'une fausse croyance, le sociologue affirme pour sa part que « la croyance du joueur en de pseudo-lois de compensation confirme la connaissance pratique qu'il a de la loi des grands nombres. Il y a chez le joueur un sens ludique – véritable sens pratique – adapté aux vicissitudes du jeu et aux caprices du hasard. » (Martignoni, 2000 : 164) S'opposent ainsi une « logique ludique [qui] autorise le jeu et permet parfois le succès » et une « logique probabiliste [qui] ne donne aucune solution pour jouer et inviterait plutôt à ne pas le faire » (ibid.). Cette seconde logique que l'auteur qualifie de « morale mathématique » procède selon lui d'un « ethnocentrisme de l'intérieur » (Martignoni 2000, 167) qui présente les joueurs comme des individus sujets à des pensées irrationnelles qu'il s'agirait par conséquent de « corriger » (Ladouceur & al. 2010, 37).

## **4.2. Les mathématiques vivantes du poker**

Sans vouloir forcément trancher ce débat disciplinaire (Martignoni 2005), notons simplement qu'il repose sur deux conceptions contradictoires du hasard. Or pour comprendre les pratiques de calcul des joueurs, sans doute faut-il abandonner le prisme probabiliste des psychologues et des mathématiciens. Pour ce faire, nous nous sommes tournés du côté de l'analyse des « ethnomathématiques » ou des « mathématiques ordinaires », en tant qu'elles présentent des modèles alternatifs aux représentations « formelles » des mathématiques.

Marcia Ascher (1998) fonde la notion d'ethnomathématique sur ce principe relativiste selon lequel les « idées mathématiques » ne sont pas le monopole des Occidentaux, ni même des mathématiciens, mais qu'elles prennent des formes diverses en fonction des cultures et des contextes. Si les mathématiques occidentales se caractérisent selon Ascher (1998 : 229) par l'artefact d'une « décontextualisation », elle considère cependant que « toutes les idées mathématiques, dans les cultures traditionnelles ou non, doivent être examinées dans leur contexte culturel. » En prenant différents jeux traditionnels pour objet d'étude, elle s'est alors penchée sur un jeu de hasard très répandu chez les amérindiens. Ce jeu qu'elle baptise le « jeu du plat » consiste pour deux joueurs à secouer chacun son tour une demi-douzaine d'objets à deux faces dans un plat, à comptabiliser les points obtenus et à recommencer selon le résultat. Le système de score en vigueur chez les Caguya (Ithaca, État de New York) sert d'exemple à Ascher. Dans le jeu en question, lorsque les six noyaux de pêches utilisés tombent sur la même face, le premier joueur marque cinq points et gagne le droit à un second lancer. S'il obtient cinq faces identiques, il marque seulement un point mais peut encore rejouer. En deçà de cinq faces, il passe son tour au second joueur, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un d'entre eux atteigne le nombre de points fixés pour le vainqueur (entre 40 et 100 points). À l'appui du tableau ci-dessous, l'auteure constate alors que ce système de score correspond exactement aux probabilités de sortie de chaque combinaison de faces et en déduit que cette correspondance « suggère fortement une base probabiliste » (Ascher 1998, 111) pour la structure de ce jeu.

Points		Probabilité	
0	Arrêt après le premier coup	78,13 %	} 78,13 %
1	Arrêt après le deuxième coup	14,65 %	
5	Arrêt après le deuxième coup	2,44 %	} 17,09 %
2	Arrêt après le troisième coup	2,75 %	
6	Arrêt après le troisième coup	0,92 %	} 3,75 %
10	Arrêt après le troisième coup	0,08 %	
3	Continuer un quatrième coup	0,66 %	
7	Continuer un quatrième coup	0,33 %	} 1,04 %
11	Continuer un quatrième coup	0,05 %	
15	Continuer un quatrième coup	0,00 %	

Tableau n°1 : Probabilités du jeu du plat (dans Ascher 1998, 115)

Une telle conclusion, que l'on retrouve également chez Paulus Gerdes (1996) à propos d'un jeu pratiqué en Côte d'Ivoire, peut s'appliquer au poker. Dans le tableau qui suit, la hiérarchie des combinaisons de cartes (dans la colonne de gauche) correspond aux probabilités de tirage de ces combinaisons (dans la colonne de droite). Par exemple, il est plus probable d'avoir un carré d'as qu'une quinte flush royale, c'est-à-dire dix-valet-dame-roi-as de la même couleur (pique, cœur, carreau ou trèfle), ce qui justifierait que cette dernière combinaison soit la « meilleure main » du poker. Faut-il en déduire pour autant que la pratique de ce jeu de cartes s'appuie sur une « base probabiliste » ?

	Combinaisons	Probabilité
Paire	1 098 240	42,3 %
Double paire	123 552	4,75 %
Brelan	54 912	2,11 %
Quinte	10 200	0,392 %
Couleur	5 108	0,197 %
Full	3 744	0,144 %
Carré	624	0,0240 %
Quinte flush	36	0,00139 %
Quinte flush royale	4	0,000154 %

Tableau n°2 : Les probabilités des combinaisons de cartes du poker

Pour citer Pierre Dasen, Anahy Gajardo et Lysette Ngeng (2005 : 45) dans un chapitre consacré aux apprentissages ethnomathématiques : « si le jeu de hasard lui-même implique une évaluation correcte des probabilités, cela ne prouve pas que l'individu qui les pratique ait cette compréhension. » Il s'agit pour les auteurs de distinguer, d'une part, les mathématiques dites « figées » qui demeurent « implicites dans une activité culturelle », et d'autre part, les « mathématiques vivantes » qui renvoient quant à elles à « des pratiques quotidiennes comprenant des processus mathématiques (...) effectués en présence des chercheurs, même si les acteurs ne sont pas nécessairement conscients de "faire des mathématiques". » (45) Contrairement à certains travaux visant une modélisation théorique de la décision et de l'apprentissage du joueur (par exemple Schaeffer, Billings, Peña & Szafron 2001), notre enquête de terrain se tourne résolument du côté des mathématiques vivantes du poker, celles d'un joueur pris au jeu (*illusio*) qui calcule sa décision tout en découvrant ses cartes.

### 4.3. Standardiser sa décision

Dès notre première enquête auprès des joueurs de poker en partie privée, nous avons noté l'omniprésence de cette activité de calcul, que ce soit dans le jeu ou dans les discours de justification d'un coup gagné ou perdu. Principalement fondés sur des probabilités, ces calculs que les joueurs empruntaient à des ouvrages ou des sites spécialisés nous semblaient plus intuitifs que rigoureux. Nous formulions l'hypothèse qu'ils n'étaient pas une finalité en soi, comme l'est par exemple la résolution d'un problème mathématique, mais un moyen pour eux de prendre ou de justifier telle ou telle décision dans un contexte d'incertitude. Christophe, un étudiant en droit de 28 ans interrogé lors de ma première enquête, nous raconte un coup de poker qu'il justifie par un calcul mathématique :

[...] / c'est important de mémoriser les parties où tu t'es bien fait avoir / pour éviter de faire la même chose la fois d'après / [...] une fois / j'avais... une paire de valets je crois / t'as... un valet qui tombe avec deux autres cartes de la même couleur / genre c'est trois piques // donc moi j'avais un brelan mais avec un tirage couleur possible // donc je mets la pression comme un fou parce que j'me dis : bah les mecs s'ils veulent choper leur couleur va falloir qu'ils y aillent / je mets... genre vingt jetons // là si tu fais la cote / normalement tu as tout intérêt à te coucher même si t'as la couleur parce que statistiquement tu la choperas jamais ta carte / (Christophe, interrogé le 14 juin 2007 à Paris)

Dans ce premier extrait, Christophe évoque une situation de jeu *a priori* favorable mais encore incertaine : « un brelan (trois cartes de la même hauteur, ici trois valets) mais avec un tirage couleur possible (cinq cartes de la même couleur, ici cinq piques) ». Dans la variante du jeu concernée – le Texas Hold'em –, plusieurs tirages aléatoires de cartes se succèdent, l'un d'entre eux pouvant toujours renverser l'ordre établi. Pour faire face à cette incertitude, le joueur se réfère au calcul de la « cote ». Ce calcul consiste, pour simplifier, à évaluer les chances qu'un joueur a de compléter sa « main » par rapport à l'argent qu'il remporterait si elle devenait « gagnante ». Dans la situation de Christophe, cela reviendrait à calculer les chances qu'ont ses adversaires d'obtenir une couleur (peu probable) et de les rapporter à l'argent mis en jeu, soit les « vingt jetons » qu'il a déjà misés. Le détail du calcul n'est pas précisé mais son évocation suffit pour justifier sa décision : renchérir pour que ses adversaires « se couchent », c'est-à-dire abandonnent le coup. Or non seulement ses adversaires vont payer sa relance, mais le tirage de la carte suivante lui sera défavorable :

[...] / et bah la carte d'après c'était un pique // j'me dis : évidemment y a un mec si ce n'est deux qu'ont chopé leur couleur / et donc bah moi j'me couche hein évidemment // [...] et ça je m'en souviens / parce que justement j'étais dégoûté d'avoir un brelan / mais... j'suis dégoûté parce que j'ai pas eu de chance / y a un pique qui tombe / mais je suis content de m'être couché / parce ce que j'aurais pu m'enflammer... // en fait quand j'fais pas d'erreur / même si j'me couche / c'est pas gênant / ce qui est gênant c'est quand tu fais une erreur d'appréciation // alors que le but du jeu c'est de ne pas faire d'erreur et de pousser les autres à en faire / (Christophe, interrogé le 14 juin 2007 à Paris)

Ce qui est paradoxal dans ce deuxième extrait, c'est la façon dont le joueur assure qu'il n'a pas « fait d'erreur » alors même qu'il a perdu le coup. Ne pas avoir eu de « chance » n'est pas synonyme d'échec, mais au contraire d'une juste « appréciation » de la situation. D'ailleurs, lorsque Christophe découvre ce malheureux pique qui donne un avantage certain à ses adversaires, sa décision ne semble souffrir d'aucune hésitation : « bah moi j'me couche hein

évidemment ». S'il va bien « mémoriser » ce coup, ce n'est donc pas pour « éviter de faire la même chose la fois d'après », mais précisément parce qu'il considère avoir fait les bons choix, contrairement à ses adversaires qui, certes, ont remporté la mise mais qui, selon lui, auraient mieux fait de se coucher. On peut dès lors se demander ce qui pousse le joueur à mémoriser une décision qui n'a pas (encore) fait ses preuves ?

Tout se passe comme si les choix successifs du joueur (miser, puis se coucher) avaient été dictés par une procédure *ad hoc* qu'il a simplement mise en pratique. Je cite Nicolas Fradet dans un ouvrage spécialisé que Christophe m'avouera plus tard avoir appris par cœur : « [...] Lorsque vous avez une main qui a une valeur immédiate, comme par exemple un brelan, la meilleure stratégie est la plupart du temps de miser pour rentabiliser votre main pendant qu'elle est la main gagnante. » (Fradet 2006 : 58) À la lecture de ce passage, on comprend que la décision de Christophe ne relève pas forcément de la mémorisation d'un coup précédent mais de l'application d'une réponse standardisée au problème auquel il était confronté. Quand le joueur m'explique que « si tu fais la cote / normalement tu as tout intérêt à te coucher », il fait comme s'il avait utilisé la formule mathématique qui sous-tend le calcul des « cotes du pot » rapportée aux cotes d'un tirage couleur. En réalité, Christophe a simplement mémorisé le résultat de ce calcul qui consiste à faire un ratio entre le montant de l'enjeu et l'incertitude du tirage. Peu importe l'exactitude du résultat, le joueur pris au jeu l'utilise dans l'unique but de savoir, pour ainsi dire, si le jeu en vaut la chandelle.

Dans une démarche d'ethnographie réflexive, Lave (2009 : 194) montre comment elle dût progressivement se défaire d'« une grille de lecture d'inspiration scolaire » pour envisager les pratiques de calcul des tailleurs dans les échoppes, à travers le modèle des mathématiques ordinaires : « L'idée de départ était que s'il existait deux façons de résoudre un problème, mais que l'une demandait plus d'efforts que l'autre, les tailleurs choisiraient vraisemblablement la seconde. Moins le calcul était précis, moins il demandait d'efforts. Et une solution mémorisée demandait moins d'efforts encore [...]. » (Lave, 2009 : 194) Cette idée-force d'une standardisation du calcul à partir d'une solution mémorisée, implique de concevoir les mathématiques comme une pratique située dans un contexte social, comme lorsqu'il s'agit, pour des tailleurs, de tirer le meilleur profit d'une nouvelle vente : « Parce que des problèmes de ce genre sont bien connus et que seules les données changent, les stratégies offrant une alternative au calcul précis consistent à établir des relations entre données anciennes et/ou standards et données nouvelles, plutôt que de refaire les calculs à partir des nouvelles données pour produire de nouveaux résultats. » (Lave, 2009 : 200) Lave en conclut qu'une approche qui valorise une réponse standardisée « débouche plus souvent sur une décision que sur une résolution de problème. » (200) Dans le cadre de la pratique du poker, la standardisation des résultats serait un moyen pour les joueurs de prendre des décisions sans passer par des calculs mathématiques précis. Cela ne signifie pas que l'activité de calcul est absente du jeu mais qu'elle s'applique davantage à réguler une situation où il faut jouer avec la « chance » – entendue comme une « forme ludique du hasard » (Martignoni 2000 : 168) –, plutôt qu'à résoudre les problèmes que pose le « hasard » – entendu comme la « forme scientifique de la chance » (ibid.). C'est le calcul au sens le plus large, celui d'une opération numérique ou logique qui résulte d'une finalité pratique.

#### 4.4. Développer une intuition mathématique

Si nous avons avec Christophe que les mathématiques du jeu pouvaient faire l'objet d'un usage standardisé, notons que les joueurs de poker n'ont pas tous une approche « théoriques » (pour ne pas dire « scolaires ») du jeu. En suivant les différentes étapes du FPT, nous avons rencontré des joueurs moins chevronnés qui ne connaissaient pas la « cote du pot », et à l'inverse des joueurs plus expérimentés qui avait une approche plus « pratique » du poker. Comme Christophe, Alexandre se réclame de la première catégorie, celles des « joueurs théoriques », et pourtant il considère que c'est surtout en jouant que l'on apprend :

[...] ouais le poker c'est clairement un jeu d'expérience / tu peux ne pas lire de littérature / ne pas apprendre / rien // l'expérience peut apporter vachement / je pense qu'un joueur qui lit rien / peut être très bon / parce qu'il aura une bonne intuition / soit mathématique ou soit psychologique ou soit la lecture de l'adversaire / et l'expérience apporte énormément // autant par exemple aux échecs ça jouera peu parce que ça devient vite théorique / je veux dire les coups optimisés ils sont connus / ils sont dans le livre / donc les autres te battent s'ils les connaissent / autant là c'est un jeu qui au niveau de l'apprentissage peut... / une situation peut être très révélatrice pour une suivante quoi / j pense tu progresses vraiment / c'est vraiment un jeu où il faut faire du volume / il faut jouer beaucoup / pour apprendre / [...] / c'est vraiment un jeu où on progresse en pratiquant / (Alexandre, interrogé le 9 avril 2011 à Tours)

De tels propos conduiraient peut-être certains psychologues à diagnostiquer, chez ce chercheur en physique, une « illusion de contrôle ». En effet, contre tout principe d'indépendance des tirages, Alexandre déclare qu'« une situation peut être très révélatrice pour une suivante » et que l'on « progresse vraiment » en faisant « du volume », c'est-à-dire en jouant beaucoup. Par comparaison avec les échecs, le poker lui apparaît comme un « jeu d'expérience » où la théorie n'épuise pas la complexité de la pratique et où les mathématiques ne sont pas incompatibles avec l'intuition. Pour Alexandre, cette intuition fait même l'objet d'un apprentissage par la pratique et s'inscrit dans une véritable progression. S'il reconnaît par ailleurs que la chance entre en jeu, à force de jouer, il aurait appris à l'appréhender, à la saisir au bon moment. Voyons comment Alexandre, dont on a vu plus haut qu'il comptabilisait systématiquement ses gains et pertes, nous raconte la dernière main de son tournoi :

[...] la dernière main elle a un intérêt limitée parce que c'est un move standard quand tu connais le poker / j'ai as-dame et j'ai plus que deux mille de tapis // donc j'envoie tapis parce que j'ai moins de dix tours de blinds restant / et je suis payé par une dame qui a as-roi / et il tombe deux rois / donc voilà ma dernière main / [...] l'historique c'est que donc on a dix mille de départ // et... j'ai perdu des jetons sur un gros coup avant / moi j'ai top two / donc deux top paires contre cette même personne qui a un brelan / et donc moi sur un tournoi comme ça / il est hors de question de lâcher deux paires / parce que c'est un tournoi qui va aller vite / donc deux paires c'est un beau jeu / donc j'engage mon tapis / elle suit évidemment avec son brelan / et du coup je perds tout / ou presque // et donc je me retrouve short / obligé de pusher dès que j'ai un as bien kicker / (Alexandre, interrogé le 9 avril 2011 à Tours)

À ce moment-là, il s'excuse d'utiliser le « jargon » du poker (cf. annexe), en nous demandant si nous arrivons à suivre ces propos. Nous l'incitons à poursuivre son récit dans les mêmes termes :

[...] ils prennent deux pour cent d'ITM donc... / à la fin y a que deux pour cent de qualifiés / donc tu es obligé de jouer de manière agressive / tout en ne faisant pas n'importe quoi non plus / et puis le facteur chance rentre énormément en jeu parce que justement il y a peu de places payées / donc du coup j'avais décidé de jouer pas mal de mains... / j'ai roi-dix / donc c'est un peu marginal parce qu'il y a une relance / mais en fait il y a de très bonnes cotes du pot / parce qu'on est plusieurs joueurs dans le coup / donc j'ai 400 à remettre pour gagner un pot qui fait 2400 au total / et je touche roi-dix / j'me dis : bah voilà là j'ai la chance que j'attends // mais j'ai eu ce qu'on appelle un set up / une rencontre infortune / et c'est ce qui fait qu'après j'dois pusher automatiquement avec une grosse main / et j'ai encore une mauvaise rencontre / et voilà / donc c'est assez classique / (Alexandre, interrogé le 9 avril 2011 à Tours)

Ce qu'il faut retenir de ce récit, c'est qu'à l'instar de Christophe, Alexandre s'attache à justifier son coup perdant par le fait qu'il répond à un mouvement « standard », comme s'il avait été obligé de jouer ainsi : « il est hors de question de lâcher deux paires ». Ici, c'est ce qu'il nomme « l'historique » qui lui sert de justification, à savoir la succession des coups qui participe de sa décision. Le fait qu'il ait perdu beaucoup de jetons sur une main précédente est alors relié, dans son argumentaire, à la structure du tournoi. Le faible pourcentage d'ITM (« *in the money* »), c'est-à-dire le nombre de place qualificative rapporté au nombre de joueurs en présence, est défini comme ce qui l'« oblige à jouer de manière agressive » sans « faire n'importe quoi non plus ». Autrement dit, comme les joueurs ont peu de jetons et qu'il y a peu d'élus, il faut prendre des risques : c'est là que « le facteur chance rentre énormément en jeu », dit-il. Ici encore, c'est la « cote du pot » qui lui sert d'étalon pour justifier sa première prise de risque : « j'ai peu à remettre pour gagner un pot qui fait 2400 au total ». L'échec est alors attribué à « une rencontre infortune », qui lui fait perdre beaucoup de jetons et le met dans la position du « *short stack* » (petit tapis). Pour se refaire, il doit donc « pusher automatiquement avec une grosse main », c'est-à-dire mettre tous ses jetons sans réfléchir, ce qu'il fait avec deux paires, mais il tombe sur une adversaire avec un brelan qui l'élimine du tournoi. Nous en profitons alors pour lui demander comment il a appris à calculer ses coups de la sorte :

[...] moi j'ai un profil assez théorique en fait / quand je fais un truc j'aime bien le faire à fond / dès que je me suis mis au poker j'ai étudié à fond... / donc j'pense... j'maîtrise pas mal le sujet on va dire / sans vouloir me la jouer / et... du coup c'est assez standard quand tu connais un peu le truc quand tu as un tournoi où tu as un ratio ITM-joueurs très faible / t'es obligé de jouer... / enfin on sent bien intuitivement / t'as peu de places pour beaucoup de joueurs / [...] on est obligé de gambler / on est obligé de tenter sa chance / pour essayer de monter beaucoup de jetons / parce qu'une fois de plus y a peu de places payées // donc si t'as pas ce soir un gros tapis t'as très peu de chance de... / c'est pas en attendant les grosses mains que tu peux prétendre à... / il faut rentrer dans des coups en fait / [...] j'pense en fait / c'est un truc important au poker / souvent l'intuition est formalisée dans des ouvrages / mais en fait / on a souvent des choses intuitives qui sont formalisées dans les ouvrages / donc en fait / intuitivement on peut le ressentir quand on connaît un petit peu le poker / et ensuite quand tu réfléchis et que tu le formalises / le concept il est clair en fait // alors-moi comment je l'ai su / je sais pas / de prime abord je sais pas / c'est peut-être plus l'expérience / qui me fait dire que clairement sur un tournoi comme ça faut... gambler / faut y aller pour pouvoir espérer faire quelque chose / faut rentrer dans des coups en fait // après je sais pas si c'est la littérature que j'ai lu ou quoi / c'est les deux en fait / je pense que c'est un peu les deux quoi / (Alexandre, interrogé le 9 avril 2011 à Tours)

Dans cet extrait, on voit comment l'apprentissage du jeu se trouve pris dans un processus de « formalisation » (cf. chapitre 7), auquel participent à la fois l'intuition et la théorie, puisque selon Alexandre « l'intuition est formalisée dans des ouvrages ». Aussi l'« intuitionnisme »



dont parle Martignoni (2000 : 163) pour certains joueurs de machine à sous qui, face au hasard, joueront complètement au hasard, participe ici de la planification du stratège qui pense qu'« on est obligé de tenter sa chance / pour essayer de monter beaucoup de jetons / parce qu'il y a peu de places payées ». La théorie n'est donc pas incompatible avec cette intuition que l'« on peut ressentir quand on connaît un petit peu le poker », au contraire, elles sont les deux versants d'un même horizon où pour reprendre Martignoni (2000 : 163) « l'espérance ludique rejoint l'espérance mathématique » dans une sorte de « pragmatisme situationnel ». Dans cette logique, le fait de « gambler » peut prendre la forme d'une décision rationnelle, standardisée, formalisée dans les ouvrages. Dans cette même logique, la « chance entre en jeu » mais il faut la « saisir », la « tenter », elle est une « rencontre » qu'il faut savoir provoquer au bon moment ou lorsqu'il est encore temps : « Le joueur sait ce qu'il doit faire – il a le sens du jeu – mais il ne sait pas toujours pourquoi. Le bon sens du joueur, c'est cela avant tout : savoir ce qu'il faut jouer au bon moment. » (164)

#### **4.5. Apprendre à miser sur l'incertain**

« Jouer, c'est toujours décider dans l'incertain », souligne Jacques Henriot (1989 : 239). En ce sens, la notion d'incertitude vise à décrire la situation dans laquelle se trouve le joueur en cours de jeu, quand le hasard qualifie de façon abstraite une composante du jeu en tant que structure (le tirage aléatoire des cartes). Définie par la praxéologie comme une « propriété d'imprévisibilité attachée à certains éléments d'une situation » (Parlebas 1981 : 84), l'incertitude du joueur ne vient donc pas uniquement du hasard des cartes, mais de l'environnement du jeu ou de l'attitude de ses adversaires. Le joueur étant tenu d'agir face à cette situation plus ou moins imprévisible, la pratique du poker – jeu d'incertitude plutôt que de pur hasard –, se laisse ainsi penser en termes d'apprentissage : il revient alors au joueur d'apprendre à décider dans l'incertain. À cet égard, les remarques de Pierre Parlebas (1981 : 86) à propos des jeux sportifs trouveront un certain écho chez les joueurs de poker : « Les procédures d'apprentissage varieront considérablement selon qu'elles concerneront des situations standardisées ou des situations mouvantes. ». Au poker, c'est au joueur de « standardiser » les situations toujours « mouvantes » qu'il rencontre.

À travers l'analyse des entretiens réalisés avec les joueurs au cours de notre enquête, nous avons découvert comment les joueurs apprennent ainsi à calculer leur chance à l'intérieur du jeu. Face à l'incertitude du tirage aléatoire, mais aussi de l'environnement du jeu et de l'attitude des adversaires, ils ont dû apprendre ce qui ne s'apprend pas à l'école : à savoir miser sur l'incertain. Pour ce faire, ils pourront utiliser tous les moyens qui sont à leur disposition pour transformer leur intuition en expérience. À ce titre, l'usage des mathématiques apparaît non pas comme une fin en soi, mais comme un outil façonné par son contexte d'utilisation, formé à partir de la pratique. Inexactes mais efficaces, ces mathématiques servent souvent aux joueurs à standardiser leurs décisions, à limiter un sentiment d'incertitude qui ne doit pas prendre le pas sur l'acte de jouer. Une fois embarqué, les joueurs ne peuvent se permettre de jouer uniquement quand la situation est entièrement contrôlable, quand l'espérance de gains est de 100%, ils doivent donc prendre des risques, et parfois « saisir leur chance ». Les joueurs de poker sont, pour une très large majorité, conscients que le hasard intervient dans leur jeu, mais pour autant ils tentent d'en mesurer le poids pour en tirer profit. Si d'aucuns considèrent qu'il n'y a rien à apprendre d'un tel jeu, les joueurs eux apprennent à s'engager dans cette situation d'incertitude, à estimer leur chance en fonction de l'argent mis en jeu. Forme ludique de la socialisation, la pratique du poker

relèverait ainsi d'un apprentissage par la pratique qui s'inscrit dans l'économie de la vie quotidienne.

Nous noterons, à ce titre, que certains entretiens donnent parfois lieu à une prise de conscience de la part du joueur, comme avec Thibault, ce militaire de carrière dont nous avons évoqué à plusieurs reprises la trajectoire. En réfléchissant à ce qu'il a appris en jouant au poker, Thibault met d'abord en exergue la dimension relationnelle du jeu avant de se reconnaître une nouvelle compétence :

[...] / si on veut transposer ce que j'ai appris ou découvert au poker / ouais c'est les relations avec les gens // plus que les facultés de calcul / de probabilités / de cotes / tout ça je ne m'en sers pas dans la vie de tous les jours / je suis pas en bourse / je suis pas... // ça ça me sert à rien // enfin si mentalement je calcule plus vite qu'avant / (Thibault, interrogé le 10 avril 2011 à Tours)

Apprentissage non-intentionnel et largement inconscient jusqu'à ce que le joueur l'énonce, cette capacité à calculer « plus vite qu'avant » n'a pas seulement germé dans son esprit par hasard, elle est aussi le fruit du hasard et des situations incertaines qui l'ont vu naître. Se joue alors un « effet de transfert » (Lave, 2009 : 184) entre deux mondes que l'histoire des idées a longtemps séparé : le jeu et la vie courante (Huizinga 1951, Caillois 1967). Si un tel savoir-faire n'est pas immédiatement utile « dans la vie de tous les jours » de ce joueur amateur de poker, elle a bien été acquise par la pratique d'un jeu de hasard.

### **Conclusion : apprendre par hasard**

Dans une tentative pour conceptualiser les apprentissages informels, Daniel Schugurensky (2007 : 16) nomme « apprentissages fortuits » cet ensemble bigarré des « expériences d'apprentissage, qui se produisent quand l'apprenant n'a, au préalable, aucune intention d'apprendre de cette expérience mais se rend compte, une fois l'expérience terminée, qu'il a appris quelque chose. » Dans le cas d'un jeu de hasard comme le poker, ce type d'apprentissage imprévu questionne tout naturellement l'imprévisibilité attachée à la situation elle-même. L'incertitude serait-elle une situation propice aux apprentissages fortuits ? Force est de constater que la reconnaissance d'un apprentissage par le jeu est loin d'être évidente pour les joueurs eux-mêmes. À la question de savoir ce qu'ils ont tiré comme bénéfice de leur expérience du poker, la plupart ne savent quoi répondre, si ce n'est qu'ils ont appris à jouer le jeu pour lui-même. À l'évidence, les joueurs ne jouent pas pour apprendre quelque chose – dont ils pourraient se servir en dehors du jeu –, même si certains d'entre eux se découvrent parfois de nouvelles compétences, comme cette faculté de calcul qu'évoque Thibault dans son entretien. Nous reviendrons sur cette question des apprentissages fortuits du jeu dans la conclusion générale de notre thèse, en donnant un autre exemple de ce que peuvent apprendre les joueurs par hasard.

## Conclusion générale

Cette étude porte sur la communauté des joueurs amateurs de poker en France. Rappelons nos questions de recherches. Qui sont-ils ? En quoi consistent leurs pratiques du jeu ? Comment se représentent-ils le poker ? Comment apprennent-ils à jouer le jeu ? Et qu'apprennent-ils en jouant ? Si ces questions de recherche renvoient essentiellement à la pratique et aux apprentissages du jeu lui-même, il s'agit bien *in fine* d'interroger les apprentissages associés à cette pratique dans la vie quotidienne des joueurs. Or, pour répondre à cette dernière question, encore nous fallait-il préalablement déconstruire l'idée selon laquelle le jeu est une activité séparée de la vie quotidienne. Tel fut l'enjeu du premier chapitre de notre thèse. Partant du traitement de la question du jeu dans l'histoire des idées, nous nous sommes d'abord tournés du côté des définitions socio-anthropologiques qui ont promu cette idée-force d'une séparation du jeu et de la vie courante. Un travail d'analyse critique fut alors nécessaire pour resituer le jeu dans l'économie des pratiques quotidiennes. Dans un second chapitre, nous nous sommes plus particulièrement intéressés au traitement de la question des jeux d'argent dans la littérature scientifique, en nous penchant sur la façon dont le poker y était étudié. Contrairement aux différentes études qui abordent la pratique de ce jeu d'argent sous l'angle de l'addiction ou de la déviance, nos propres recherches auprès des joueurs amateurs de poker nous conduisaient alors à étudier cette pratique sous l'angle du jeu lui-même. Dans un troisième chapitre, nous nous sommes donc intéressés à l'histoire du poker pour découvrir comment ce jeu avait progressivement produit sa propre mythologie, sa propre culture, ses propres médias, etc., jusqu'à ce qu'il devienne un loisir de masse pour des centaines de milliers de joueurs, notamment en France. Après cette plongée dans l'histoire et les représentations du jeu, nous avons présenté, dans une seconde partie de la thèse, le processus qui préside à la réalisation de notre enquête auprès des joueurs amateurs de poker. Sous la forme d'une ethnographie réflexive, nous sommes d'abord revenu sur l'enquête exploratoire que nous avons réalisée entre 2006 et 2007 auprès des joueurs de notre entourage (chapitre 4), alors que nous étions nous-même joueur de poker. Puis, nous avons successivement présenté les deux enquêtes menées en 2010 et 2011 sur les sites de poker en ligne et lors d'un tournoi de poker à grande échelle (chapitre 5). La troisième partie de notre thèse s'appuyait alors sur l'analyse des données empiriques issues de cette dernière enquête pour tenter de décrire la population des joueurs rencontrés sur le terrain (chapitre 6). Grâce à une analyse approfondie de leurs trajectoires d'apprentissages et de leurs récits de pratique, nous avons progressivement cherché des réponses à nos questions de recherche en nous interrogeant, d'une part, sur la façon dont ces joueurs amateurs apprennent à jouer au poker (chapitre 7) et, d'autre part, ce qu'ils en retirent dans leur vie quotidienne (chapitre 8).

### 1. Retour sur la question de l'apprentissage du jeu

Nous avons ainsi vu, dans un premier temps, comment les joueurs de notre enquête s'étaient progressivement engagés dans la pratique du jeu. Tout se passe comme si leur parcours à l'intérieur du jeu relevait d'une « histoire partagée » que l'analyse transversale de leurs récits d'apprentissage permettrait de restituer – ou plutôt de reconstituer. La trame de cette histoire pourrait se résumer ainsi. En commençant par observer le jeu, les joueurs se seraient d'abord familiarisés avec la structure du jeu. Puis ils auraient participé à des parties gratuites pour apprendre à jouer au poker sans risquer de perdre l'argent. En acceptant finalement de miser

un peu d'argent, ils auraient peu à peu développé leur « sens du jeu » (*habitus*) et auraient même fini par « se prendre au jeu » (*illusio*). Chemin faisant, ils auraient non seulement appris à jouer pour/avec de l'argent « réel » mais aussi à « gérer » les gains et les pertes qui en découlent. C'est ainsi qu'ils seraient devenus des joueurs de poker à part entière, capables de s'engager pleinement dans la pratique du jeu. Finalement, pour la majorité des joueurs de notre enquête, devenir joueur de poker c'est apprendre à jouer de l'argent. Cet apprentissage se réalise de diverses manières – en regardant la télévision, en visualisant des vidéos sur internet, en consultant les forums, en feuilletant les magazines spécialisés, en lisant éventuellement quelques guides et ouvrages théoriques sur le poker, etc. –, mais l'essentiel de l'apprentissage du jeu « passe par » la pratique. La pratique du poker étant intimement liée à l'enjeu monétaire, la pleine participation au jeu consiste donc à mettre de l'argent en jeu. Se prendre au jeu signifie donc se prendre au jeu de l'argent, c'est-à-dire s'inscrire dans une démarche de progression qui procède d'une augmentation des mises et de l'enjeu monétaire de la partie. C'est par la pratique même du jeu que les joueurs s'engagent dans cette quête de progression, qui les invite à se prendre au jeu : un apprentissage par la pratique, par l'expérience du jeu et de ses enjeux.

Si nous avons découvert, dans un second temps, que la pratique du poker pouvait donner lieu à des apprentissages fortuits au-delà des frontières du jeu – par exemple dans le domaine de la gestion monétaire ou du calcul des mathématiques –, nos analyses nous amènent finalement à remettre ces frontières en question pour repenser les apprentissages du jeu comme participant de la vie quotidienne. Contre une conception individualiste de l'apprentissage qui conduit à envisager le fait d'apprendre comme le fruit d'une démarche personnelle, de la part d'un apprenant isolé, face à un savoir ou un savoir-faire décontextualisé, nous avons ainsi abordé le processus d'apprentissage des joueurs comme résultant de leur participation collective à une situation sociale (Lave & Wenger, 1991 ; Brougère, 2009). En nous inspirant notamment de l'étude de Madeleine Pastinelli, Simon Côté-Bouchard et Élisabeth Papineau (2010) auprès des joueurs de poker en ligne ou des travaux réalisés par Vincent Berry (2013) dans la communauté des joueurs de World of Warcraft, il s'agissait ainsi d'envisager l'apprentissage du jeu comme une modalité de l'expérience ludique, et le jeu comme un mode d'apprentissage : « Les joueurs apprennent en participant à des communautés et l'apprentissage n'est qu'une modalité de leur participation à une communauté de pratique, une façon "d'en être" et de jouer le jeu. » (Berry, 2012 : 92). Nous dirions à propos des joueurs de poker de notre enquête que l'apprentissage est peut-être la principale modalité de leur participation au jeu, et qu'en ce sens ils forment bien une communauté de pratique à part entière.

## **2. Retour sur notre question de départ : la métaphore du jeu**

Pour ouvrir de nouvelles perspectives de recherche, nous voudrions revenir sur une question qui s'est posée au commencement de notre première enquête auprès des joueurs amateur de poker et qui fut à l'origine de nos recherches sur le jeu (cf. chapitre 4). Après avoir observé l'engagement naissant des joueurs de notre entourage dans la pratique du jeu, nous nous posions simplement la question suivante : quelle est la place du jeu dans la vie des joueurs ? Cette question de départ, naïvement formulée, renvoyait en réalité à une observation faite sur le terrain. Non seulement nous observions que le poker séduisait de plus en plus de joueurs et que ces derniers jouaient de plus en plus régulièrement, mais, qui plus est, nous remarquions que l'image du jeu se déployait dans leurs discours. En effet, les joueurs que nous

fréquentions ne cessaient de parler du poker, y compris pour évoquer des situations qui n'étaient pas *a priori* de l'ordre du jeu. Leur passion et leur expérience commune leur servait ainsi de référent pour convoquer différents aspects de leur vie quotidienne : le travail, les études, les loisirs, le sport, l'argent, l'amitié, l'amour, etc. Tous les sujets de conversation qu'aimaient aborder les joueurs autour de la table de jeu pouvaient ainsi servir de comparaison. Je notais par exemple que Rodolphe – notre premier informateur sur le terrain – avait tendance à comparer son métier de vendeur avec la pratique du poker. Il expliquait de la sorte les stratégies et les ruses qu'il pouvait mettre à l'œuvre pour vendre un canapé à ses clients.

[...] quand je travaillais dans les salons / j'ai appris à aiguïser mon œil et à lire les gens / alors ce n'était pas pour lire leur jeu / c'était pour lire leurs intentions / est-ce que j'allais pouvoir leur vendre un canapé ou pas / et j'ai fait ça pendant un an // t'es dans un stand où il y a vingt modèles de canapés différents / à côté ils vendent des cheminées / juste derrière des cuisines / et tu as des badauds au milieu / tu vois... trois mille personnes par jour dans ton allée / qui regardent tes canap' // tu peux pas t'adresser aux trois mille donc t'es obligé de feinter // vu que t'es payé qu'à la com' / si tu passes une demi-heure avec un couple / alors que finalement ils ne l'achèteront jamais / tu as perdu ton temps / et donc de l'argent // t'es obligé de sélectionner les gens sur des critères subjectifs / c'est toi et ta lecture / et dans le poker c'est la même chose / (Rodolphe, interrogé le 27 mai 2007 à Boussy-Saint-Antoine)

Réinvestissant ainsi le vocabulaire du poker dans sa vie professionnelle, il filait la métaphore comme si le jeu était devenu un véritable langage, ce qu'il était d'ailleurs pour la plupart des joueurs de notre entourage. Fallait-il y voir une preuve de la place grandissante du jeu dans la vie des joueurs ? S'imaginant la vie comme un jeu, ces derniers se comporteraient-ils comme des joueurs au quotidien ? Adopteraient-ils une attitude ludique dans leur vie professionnelle, leur vie privée, voire leur vie intime ? Neuf ans après avoir mené nos premières investigations sur le terrain, ces questions restent ouvertes, même si la revisite en continu que nous avons menée entre 2006 et 2011 à travers les mondes du poker apportent des éléments de réponse. En nous focalisant sur la question des apprentissages du jeu, nous avons en effet mieux compris comment, en s'engageant progressivement dans la pratique du poker, les joueurs amateurs inscrivaient finalement le jeu dans l'économie des pratiques quotidiennes.

### **3. Le jeu de la négociation marchande**

Citons pour conclure le récit de Thibault, ce joueur amateur que nous avons interrogé en 2011 lors de notre dernière enquête. Dans un premier extrait, il nous explique que la pratique du poker lui a servi de leçon en dehors du jeu :

[...] le poker ça m'a donné beaucoup de confiance en moi // par exemple... là quand on discute / ou dans les relations avec les autres // ça a vraiment renforcé ce truc-là / parce que c'est un jeu où on est obligé d'aller vers les gens / de savoir comment vont se comporter les gens / pourquoi est-ce qu'ils se comportent de cette façon-là / et en fait on se rend compte que dans la vie de tous les jours... / quand on a un entretien d'embauche / même quand on va acheter son journal / ou une voiture / ou quand on va négocier un canapé / il faut savoir comment pense la personne pour négocier au mieux le prix / ou l'entretien / donc j'ai trouvé que le poker ça aidait vachement dans ce sens-là / ça améliore... on va dire les négociations / et puis même les relations / ça enlève un petit peu de barrières aux gens j'crois / (Thibault, interrogé le 10 avril 2011 à Tours)

Nous insistons pour qu'il évoque des exemples tirés de sa propre expérience :

[...] bah j'ai pas d'exemples concrets... / enfin j'ai remarqué que j'étais plus à l'aise pour négocier mais... // si / j'ai acheté un canapé récemment / c'est pour ça que j'vous parle de canapé / avant s'il valait 6000 euros je l'aurais acheté 6000 euros / là il en valait 6000 je l'ai acheté 2500 / et j'pense qu'avant de jouer au poker j'aurais jamais pu négocier comme ça / alors j'vais pas jusqu'à dire que la vendeuse avait des tells / mais à la façon de se tenir / à l'intonation de sa voix / j'ai senti que le prix qu'elle m'annonçait / elle pouvait largement le descendre // donc j'ai proposé en dessous // alors là elle m'a fait son cinéma / elle est allée voir soit disant son patron / elle est revenue / et finalement ça a duré trois quarts d'heure mais je l'ai descendu / pour essayer de gagner un petit peu... / pour trouver un terrain d'entente / et négocier pour que la balle soit dans mon camp / (Thibault, interrogé le 10 avril 2011 à Tours)

Cet usage de la métaphore du jeu par Thibault fait écho à l'entretien réalisé quatre ans plus tôt avec Rodolphe lors de notre première enquête, à ceci près qu'il ne s'agit plus de vendre mais d'acheter un canapé. Ce que Thibault nomme des « tells » renvoie, dans le lexique du poker (cf. annexe), à des indices dans le comportement physique d'un adversaire censés révéler la hauteur de son jeu : une expression du visage, un détournement du regard, une respiration saccadée, etc. En mobilisant ce terme pour décrire une situation *a priori* extérieure au jeu, Thibault pose, presque malgré lui, le regard d'un joueur qui chercherait des indices dans l'hexis corporelle ou la voix de son adversaire. La négociation du prix de ce canapé s'inscrit alors dans le cadre d'un jeu qui n'ose pas dire son nom, avec cette réserve qu'implique parfois la métaphore. Pour autant, Thibault remarque qu'avant de pratiquer sa passion, il n'aurait « jamais pu négocier comme ça », le jeu l'ayant semble-t-il rendu « plus à l'aise pour négocier ». Cette idée selon laquelle la pratique du poker apporterait au joueur une certaine « confiance en soi » est récurrente dans notre corpus d'entretiens. Dans un troisième extrait, le même joueur donne à cette négociation le sens d'un savoir-faire qu'il tente d'appliquer à sa vie professionnelle :

[...] pour moi / c'est l'aspect qu'on peut retrouver le plus facilement dans la vie de tous les jours / la négociation ou la... / je vais pas dire la manipulation parce que c'est un bien grand mot / mais... la méthode pour amener à faire penser que son idée est la meilleure / voilà // c'est pas forcément de la manipulation mais c'est... tourner la chose à votre avantage / en remarquant les petits détails // après ça se travaille / l'observation ça se travaille tous les jours // enfin / si on veut transposer ce que j'ai appris ou découvert au poker dans mon métier / ouais c'est les relations avec les gens // plus que les facultés de calcul / de probabilité / de cote / tout ça je ne m'en sers pas dans la vie de tous les jours / je suis pas en bourse / je suis pas... // ça ça me sert à rien // enfin si mentalement je calcule plus vite qu'avant / (Thibault, interrogé le 10 avril 2011 à Tours)

On voit comment la métaphore discrimine un aspect de la réalité qu'elle transpose selon « un mouvement double d'abstraction et de maintien » (Détrie, 2001 : 79). Pour citer George Lakoff et Mark Johnson (1985 : 15) dans leur ouvrage sur *Les métaphores dans la vie quotidienne* : « l'essence d'une métaphore est qu'elle permet de comprendre quelque chose (et d'en faire l'expérience) en termes de quelque chose d'autre » ; or chemin faisant, elle « masquera nécessairement d'autres aspect du même concept » (20). Ce que Thibault retient du poker dans « la vie de tous les jours », c'est la négociation et l'observation. Ce qu'il écarte, c'est la dimension combinatoire du poker et les « facultés de calcul » qui l'accompagnent. Non pas que cet aspect ne soit pas pertinent dans sa pratique du jeu, puisqu'il reconnaît même

en avoir tiré profit (cf. chapitre 8) ; seulement son métier ne semble pas pouvoir être compris en ces termes. « Je suis pas en bourse », ajoute-t-il comme si le métier de *trader* était plus propice à cette autre métaphore. Son métier (rappelons qu'il est mécanicien dans l'armée) ne se prête pas non plus à l'idée de « manipulation » ; il lui préfère alors le terme de « négociation », le fait de « tourner les choses à son avantage », ce qui pour lui repose sur un travail quotidien et minutieux d'observation. À ce titre, l'usage de la métaphore ludique porterait la trace d'un « apprentissage de la vie quotidienne » (Brogère, 2009), associé notamment à la négociation marchande (Brody, 2013).

Pour reprendre une dernière fois Jacques Henriot (1989 : 60) : « Si le jeu peut être apprentissage de la vie, c'est parce qu'il met en mouvement des ressorts du même ordre que ceux auxquels font appel les activités concrètes ou "réelles" que l'on rassemble sous le nom un peu vague de vie. »





## Bibliographie

- ACADÉMIE FRANÇAISE (1992). *Dictionnaire de l'Académie Française*, 9<sup>e</sup> édition. En ligne sur : <http://atilf.atilf.fr/academie9.htm>, consulté le 22/01/2014.
- ACHOUR A. (1998). La "passion" du jeu, dans Bromberger D. (dir.), *Passions ordinaires : du match de football au concours de dictée*, Paris : Bayard, 333-353.
- ADDINGTON C. (2004). The History of No Limit Texas Hold'em, dans BRUNSON, D. (dir.), *Super System 2 : A Course in Power Poker*. New York : Cordoza Publishing.
- ADLER P. & ADLER P. (2007). The Demedicalization of Self-Injury From Psychopathology to Sociological Deviance, *Journal of Contemporary Ethnography*, n° 36, 537-570.
- AMADIEU T. (2013). *Sociologie des jeux de hasard. Croyance et rationalité*. Thèse sous la direction de Pierre Demeulenaere. Paris : Université Paris-Sorbonne.
- ANNERS H. (1845). *Hoyle's Games*. Philadelphie : H. F. Anners.
- APA (1983) 1980. *DSM-III : Manuel diagnostic et statistique des troubles mentaux*, traduit par Pierre Pichot. Paris : Masson.
- APA (1996) 1994. *DSM-IV : Manuel diagnostic et statistique des troubles mentaux*, traduit par Jean-Daniel Guelfi. Paris : Masson.
- APA (2013). *DSM-V : Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Washington DC : American Psychiatric Association.
- ARIÈS P. (1962). *L'enfant et la vie familiale sous l'ancien régime*. Paris : Plon.
- ARISTOTE (1874). *Politique*, traduit par J. Barthélemy-Saint-Hilaire. Paris : Ladrance.
- ARISTOTE (1990). *Éthique à Nicomaque*, traduit par J. Tricot. Paris : Vrin.
- ARJEL (2011). Bilan d'activité : de l'ouverture du marché au 26 juin 2011. En ligne sur : <http://www.arjel.fr/IMG/pdf/20110721CP.pdf>, consulté le 30/08/2014.
- ARJEL (2013a). Rapport d'activité 2012. En ligne sur : <http://www.arjel.fr/IMG/pdf/rapport-activite-2012.pdf>, consulté le 10/04/2014.
- ARJEL (2013b). *Sociologie des joueurs en ligne : enquête ARJEL 2012*, <http://www.arjel.fr/IMG/pdf/sociologie-joueurs-20130319.pdf>, consulté le 10/04/2014.
- ARKIN B., HILL F., MARKS S., SCHMID M. & WALLS T. J. (1999). *How We Learned to Cheat at Online Poker : A Study in Software Security*. En ligne sur : [http://www.cigital.com/papers/download/developer\\_gambling.php](http://www.cigital.com/papers/download/developer_gambling.php), consulté le 30/08/2014.
- ASCHER M. (1998). *Mathématiques d'ailleurs : nombres, formes et jeux dans les sociétés traditionnelles*, Paris, Seuil.

- ATOMIC PR (2002). Kathy Liebert Makes History at PartyPoker.com Million, Wins \$1,000,000 and Becomes The First Woman In The World To Win A Major Poker Tournament. En ligne sur : [http://www.gamingfloor.com/pressrel2002/PartyPoker\\_Cruise.html](http://www.gamingfloor.com/pressrel2002/PartyPoker_Cruise.html), consulté le 30/08/2014.
- AUBERGER O. (2009). La révolution des jeux d'argent en ligne, *Journal des Finances*, Paris, 24 janvier 2009, n°6321, sources : H2GC/GBGC, 11-12.
- AURAY N. (2011). Les technologies de l'information et le régime exploratoire. Dans Van Andel P. & Boursier D. (dir.), *La sérendipité. Le hasard heureux*, Hermann, 329-343.
- BAARON G. (2003). Online Poker Takes Five : Happy Birthday Planet Poker ! *Hustler Casino*, volume 16, n°4. En ligne sur : <http://www.cardplayer.com/cardplayer-poker-magazines/52-hustler-casino-16-4/articles/13087-online-poker-takes-five-happy-birthday-planet-poker> (consulté le 30/08/2014).
- BARBOZA P. & WEISSBERG J.-L. (2006). *L'image actée : scénarisations numériques*. Paris : L'Harmattan.
- BARRAULT S. & VARESCON I. (2011). Psychopathologie des joueurs pathologiques en ligne : une étude préliminaire, *Encéphale*, <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0013700611000108>>, consulté le 10/04/2014.
- BARRAULT S. & VARESCON I. (2012). Distorsions cognitives et pratique de jeu de hasard et d'argent : état de la question, *Psychologie française*, n° 57, 17-29.
- 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 sous la direction du Professeur Isabelle Varescon, Université Paris Descartes.
- BARTHES R. (1957). *Mythologies*. Paris : Seuil.
- BAUDRILLARD J. (1970). *La société de consommation*. Paris : Denoël.
- BEAUD S. & WEBER F. (2003). *Guide de l'enquête de terrain*, Paris : La Découverte.
- BEAUD S. (1996). L'usage de l'entretien en sciences sociales : plaidoyer pour l'entretien ethnographique, *Politix*, vol. 9, n°35, pp. 226-257.
- BECKER H. (1985) 1963. *Outsiders : études de sociologie de la déviance*. Paris : Métailié.
- BELMAS E. (2006). *Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne (XVIe-XVIIIe siècle)*, Seyssel, Champ Vallon.
- BERNHARD B. (2007). The voices of vices: sociological perspectives on the pathological gambling entry in the diagnostic and statistical manual of mental disorders. *American Behavioral Scientist*, n°51, 8-32.
- BERRY V. (2007). Les guildes joueurs dans l'univers de Dark Age of Camelot : apprentissages et transmissions de savoirs dans un monde virtuel, *Revue Française de Pédagogie*, n°160, 75-86.

- BERRY V. (2008). Les communautés de pratiques : note de synthèse, *Pratiques de formation : Analyses*, n°54, 12-47.
- BERRY V. (2009), Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ?, dans Brougère G. & Ulmann A.-L. (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne*, Puf, 143-153.
- BERRY V. (2011). Sociologies des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique, *Revue des Sciences Sociales*, n°45, 78-85.
- BERRY V. (2012). Ethnographie sur Internet : rendre compte du "virtuel", *Les sciences de l'éducation – Pour l'ère nouvelle*, vol. 45, n°4, 35-58.
- BERRY V. (2012). *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Rennes : Pur.
- BERTAUX D. (2006). *L'enquête et ses méthodes : le récit de vie*. Paris : Armand Colin.
- BLACKBRIDGE J. (1875). *The Complete Poker Player : A practical guide book to the American national game ; containing mathematical and experimental analyses of the probabilities at draw poker*. New York : Advance Pub. Co..
- BLANCHET A. (2010). *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*. Châtillon : Pix'n Love.
- BLASZCZYNSKI A. & McCONAGHY N. (1989). The Medical Model of Pathological Gambling: Current Shortcomings ». *Journal of Gambling studies*, n°5, 42-52.
- BLUMER H. (1969). *Symbolic Interactionism : Perspective and Method*. New Jersey : Prentice-Hall.
- BOLTANSKI L. & CHIAPELLO È. (1999). *Le nouvel esprit du capitalisme*. Paris : Gallimard.
- BONTE P. & IZARD M. (2000). *Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie*. Paris : Puf.
- BOURDIEU P. (1980). *Le sens pratique*. Paris : Minuit.
- BOURDIEU P. (1986). L'illusion biographique. *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 62, n°1, 69-72.
- BOURDIEU P. (1993), Comprendre, dans *La misère du monde*, Paris : Seuil, 1398-1446.
- BOURDIEU P. (1994), *Raisons pratiques : sur la théorie de l'action*, Paris, Seuil.
- BOURDIEU P. (2001). *Science de la science et Réflexivité*. Paris : Editions Raisons d'agir.
- BOURDIEU P. (2003). *Méditations pascaliennes*. Paris : Seuil.
- BOURDIEU P. (2004). *Esquisse pour une auto-analyse*. Paris : Editions Raisons d'agir.

BOUTET M. (2003). Des jeux d'adultes ? Corporéités et sociabilités dans les cyberespaces ludiques. Dans Roustan M. (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité*, Paris : L'Harmattan, 99-113.

BOUTET M. (2006). *De l'ordinateur personnel aux communautés en ligne. S'orienter dans les mondes informatiques*, Thèse de doctorat sous la direction de Bernard Conein soutenue le 13 décembre 2006 à l'Université de Nice - Sophia Antipolis.

BOUTHOU L. G. (1961). Fonctions sociologiques des guerres. *Revue française de sociologie*, n°2-2, 15-21.

BOUTIN C. (2010). *Le jeu : chance ou stratégie ? Choisir librement la place du jeu dans votre vie*. Montréal, Les Editions de l'Homme.

BRODY A. (2008). Les tables domestiques de poker : sociologie nominaliste des mondes ludiques, Mémoire de Master 2 en Sociologie des sociétés contemporaines, sous la co-direction des Pr. Olivier Schwartz et Bertrand Duing, Université Paris Descartes.

BRODY A. (2009). La question du jeu d'argent : vers une analyse de la forme sociale du poker sur Internet, Mémoire de Master 2 en Sciences du jeu, sous la direction du Pr. Gilles Brougère, Université Paris 13 Nord.

BRODY A. (2010). Revisiter son terrain de jeu sur internet : réflexions théoriques sur une première prise de notes, Communication pour le colloque des doctorants Erasme, Université Paris 13, 6-7 décembre 2010.

BRODY A. (2011a). L'investissement de l'espace domestique par le jeu d'argent : l'exemple du poker, *Revue des Sciences Sociales*, n°45, 50-56.

BRODY A. (2011b). Le poker : une forme ludomonnaire de la socialisation, in Actes du colloque. Les usages sociaux de l'argent, Université de Nantes, 6-7 juin 2011, <[http://www.cens.univ-nantes.fr/64473970/0/fiche\\_\\_\\_pagelibre/](http://www.cens.univ-nantes.fr/64473970/0/fiche___pagelibre/)>, consulté le 10/04/2014.

BRODY A. (2011c). Vers une sportification du jeu d'argent ? L'exemple d'un tournoi de poker. Journée d'études du GEPECS sur L'institution dans les jeux et les sports : les identités en question, 21 juin 2011, Université Paris Descartes.

BRODY A. (2013a). La métaphore ludique chez les joueurs de poker : le jeu de la négociation marchande, *Sciences du jeu*, n°1, article en ligne : <http://sdj.revues.org/279>, consulté le 15/10/2015.

BRODY A. (2013b). Apprendre les mathématiques par hasard : les calculs des joueurs de poker, *Éducation et sociétés*, n°32, article en ligne : [http://www.cairn.info/resume.php?ID\\_ARTICLE=ES\\_032\\_0123](http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=ES_032_0123), consulté le 15/10/2015.

BRODY A. (2015a). Pour une approche du *gambling* en termes de jeu, *Sciences du jeu*, n°3, article en ligne : <http://sdj.revues.org/465>, consulté le 15/10/2015.

BRODY A. (2015b). Les joueurs amateurs de poker : une communauté de pratique, *Reset*, n°4, à paraître.

- BRODY A. & BROUGERE G. (2011). S'engager et apprendre dans les quartiers : le cas d'étudiants bénévoles de l'AFEV, *Spécificités : la revue des Terrains Sensibles*, n°3, 109-128.
- BRODY A. & FERREIRA A. (2011). De l'observation de soi par un autre : regards croisés sur un tournoi de poker, Journée d'étude EXPERICE : Observation de soi et production de données de recherche, Universités Paris 13 Nord et Paris 8, 28 novembre.
- BRODY A. & ROUCOUS N. (2015), Serious play ? Interroger la pratique des jeux sérieux, dans TRÉMEL L. (dir.), *50 ans de pédagogie par les petits écrans*, Canopé éditions, ouvrage en ligne : [https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user\\_upload/Actualites/pdf/50ANS-PEDAGOGIE.pdf](https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user_upload/Actualites/pdf/50ANS-PEDAGOGIE.pdf), consulté le 15/10/2015.
- BROMBERGER C. (1998). *Passions ordinaires : du match de football au concours de dictée*. Paris : Bayard.
- BROUGERE G. (1995). *Jeu et éducation*. Paris : Harmattan.
- BROUGERE G. (2002). Jeu et loisir comme espace d'apprentissages informels, *Education et sociétés*, n°10, 5-20.
- BROUGÈRE G. (2005). *Jouer/apprendre*. Paris : Economica.
- BROUGÈRE G. (2009). Apprendre en participant. Dans Gilles Brougère et Anne-Lise Ulmann (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne*. Paris : Puf, 115-123.
- BROUGÈRE G. (2009). Une théorie de l'apprentissage adaptée : l'apprentissage comme participation. Dans G. Brougère et A.-L. Ulmann (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne*. Paris : Puf, 273-277.
- BROUGÈRE G. (2013). Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse, *Revue Sciences du jeu*, n°1, <http://www.sciencesdujeu.org/index.php?id=279>, consulté le 10/04/2014.
- BROUGÈRE G. (2014). Soi-même comme touriste apprenant – Essai d'autoethnographie, dans G. Brougère et G. Fabbiano (dir.), *Apprentissages en situation touristique*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, 155-180.
- BROUGÈRE G. (2015). « Repenser le jeu au regard de sa place au sein des industries culturelles ». In G. Brougère (dir.), *Penser le jeu : les industries culturelles face au jeu*. Paris : Nouveau Monde éditions.
- BROUGÈRE G. (dir.) (2008). *La ronde des jeux et jouets*. Paris, Autrement.
- BROUGERE G. & BEZILLE H. (2007), "Des usages de la notion d'informel dans le champ de l'éducation", *Revue Française de Pédagogie*, n° 158, 117-160.
- BROUGERE G. & A.-L. ULMANN (2009). Sortir de l'ombre les apprentissages quotidiens. Dans G. Brougère et A.-L. Ulmann (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne*. Paris : Puf, 11-17.
- BRUNSON D. (2004). *Super System 2 : A Course in Power Poker*. New York : Cordoza Publishing.

- BURAWOY M. (2003), Etude de cas élargie : une approche réflexive, historique et comparée de l'enquête de terrain, dans Céfaï D. (dir.), *L'enquête de terrain*, Paris : La Découverte.
- BURAWOY M. (2010), Revisiter les terrains : Esquisse d'une théorie de l'ethnographie réflexive, dans Céfaï D. (dir.), *L'engagement ethnographique*, Paris, EHESS, 295-351.
- CAILLOIS R. (1948). Économie quotidienne et jeux de hasard en Amérique Ibérique. *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*, n°4, 427-436.
- CAILLOIS R. (1967) 1958. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris : Gallimard.
- CARLISLE R. (2009). *Encyclopedia of Play in Today's Society, Volume 2*. Los Angeles, Londres, New Dehli, Singapour, Washington DC : Sage.
- CARO M. (1994). *The Body Language of Poker: Mike Caro's Book of Tells*. Secaucus : Carol Publishing Group.
- CARR C. (2005). Everything You Need for a Poker Party, Save a Winning Hand. *The New York Times*, le 1<sup>e</sup> mai 2005. En ligne sur : <http://www.nytimes.com/2005/05/01/business/yourmoney/01poker.html?pagewanted=print&position=&r=0>, consulté le 22/08/2014.
- CASTELLANI B. (2000). *Pathological Gambling : The Making of a Medical Problem*. Albany : State University of New York Press.
- CAUDAL M., CAUDAL Y., LY M. & VINCENT A. (2007). *L'encyclopédie du poker*. Paris : Prat.
- CEFAI D. (2010), *L'engagement ethnographique*, Paris : EHESS.
- CERCLE DE L'UNION ARTISTIQUE (1886). *Règle du jeu de poker adopté par le Cercle de l'Union artistique*. Paris : Librairie Paul Dupont.
- COLLECTIF (1995). *Le Livre de tous les jeux*. Paris : Solar.
- CONRAD P. & SCHNEIDER J. (1980). *Deviance and medicalization : from badness to sickness*. Saint Louis : Mosby.
- COREN V. (2003). A holiday with the parents? Well, it beats a Cruise. *The Observer*, le dimanche 1<sup>e</sup> juin 2003. En ligne sur : <http://www.theguardian.com/theobserver/2003/jun/01/features.review7>, consulté le 21/08/2014.
- COTTA A. (1993) 1980. *La société du jeu* ; Paris : Fayard.
- COWELL J. (1844). *Thirty years passed among the players in England and America : interspersed with anecdotes and reminiscences of a variety of persons, directly or indirectly connected with the drama during the theatrical life of Joe Cowell, comedian*. New York : Harper & Brothers.
- CRAWFORD L. (1996), Personal ethnography, *Communication monographs*, vol. 63, 158-170.

- D'AGATI M. (2015), Jouer, parier, hasarder : profils de joueurs, pratiques ludiques et savoir-jouer, *Sciences du jeu*, n°3. En ligne sur : <http://sdj.revues.org/389>, consulté le 15/10/2015.
- DANINOS F. (2010). *Histoire du poker : le dernier avatar du rêve américain*. Paris : Tallandier.
- DASEN P., GAJARDO A. & NGENG L. (2005). Education informelle, ethnomathématiques et processus d'apprentissage, dans O. Maulini & C. Montandon (dir.), *Les formes de l'éducation : variété et variations*, Bruxelles, De Boeck.
- DE CERTEAU M. (1990). *L'invention du quotidien : 1. Arts de faire*. Paris : Gallimard.
- DEBORD G. (1992). *La société du spectacle*. Paris : Gallimard.
- DEBUYST C. (1989). *Acteur social et délinquance*. Bruxelles : Pierre Mardaga.
- DELAUNAY J. (1882). *Petit traité du jeu de poker*. Paris : Watillaux.
- DELBOS G. & JORION P. (1984). *La transmission des savoirs*. Paris : Editions de la maison des sciences de l'homme.
- DEMAZIERE D. & DUBAR C. (2009) 1997. *Analyser les entretiens biographiques : l'exemple des récits d'insertion*. Laval : Pul.
- DEPAULIS T. (2006). *Petite histoire du poker*. Paris : POLE.
- DETRIE C. (2001). *Du sens dans le processus métaphorique*. Paris, Minit.
- DUBET F. (2010). Rencontres imaginaires entre l'amateur et le sociologue, dans Singly de F., Giraud C. & Martin O. (dir.), *Nouveau manuel de sociologie*, Paris : Armand Colin, 80-92.
- DUGAS É. (2010). Jeux traditionnels et transfert d'apprentissage en EPS : Plaisir de jouer et plaisir d'apprendre. *La revue pédagogique et scientifique de l'USEP*, n°2 - Enfant, Plaisirs et Sport - Janvier 2010.
- DUFLO C. (1997a). *Le jeu : de Pascal à Schiller*. Paris : Puf.
- DUFLO C. (1997b). *Jouer et philosopher*. Paris, Puf.
- DUFOUR M. & BRUNELLE N. (2009). Le poker sur internet : portrait des joueurs jeunes et adultes. Communication présentée dans le cadre de la semaine de sensibilisation au jeu responsable, Montréal, QC, 19 novembre 2009.
- DUFOUR M., PETIT S. et BRUNELLE N. (2012). La perception du poker selon les joueurs adeptes : un jeu qui les distingue, *Criminologie*, vol. 45, n° 2, 2012, 7-25.
- DUFY C. & WEBER F. (2007). *L'ethnographie économique*. Paris, Découverte.
- DUSAULX J. (1779). *De la passion du jeu : depuis les temps anciens jusqu'à nos jours*. Paris : Moutard.
- DUVIGNAUD J. (1980). *Le jeu du jeu*. Paris : Balland.

- EHRMANN J. (1969). L'homme en jeu, *Critique*, n°266,579-607.
- EHRMANN, Jacques (1980). Jeu et rationalité, dans Cazeneuve J. (dir.), *Encyclopædia Universalis*. Paris : E. U. T..
- ELIAS N. (1991a). *La société des individus*. Paris : Fayard.
- ELIAS, N. (1991b). *Mozart : sociologie d'un génie*. Paris : Seuil.
- ELIAS, N. & DUNNING E. (1994). *Sport et civilisation : la violence maîtrisée*. Paris : Fayard.
- ENCYCLOPÉDIE (1766). *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, tome 8. En ligne sur : <http://fr.wikisource.org/wiki/L%E2%80%99Encyclop%C3%A9die/>, consulté le 22/01/2014.
- ENCYCLOPÉDIE (1766). *Encyclopédie, ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, 1<sup>e</sup> édition, tome 8, disponible en ligne sur <[https://www.fr.wikisource.org/wiki/L'Encyclopédie/1re\\_édition/JEU](https://www.fr.wikisource.org/wiki/L'Encyclopédie/1re_édition/JEU), consulté le 25/06/2015).
- ÉRASME (1872). *Éloge de la folie*, traduit par Victor Develay. Paris : Librairies des Bibliophiles.
- ÉRASME (1966), *Declamatio de pueris statim ac liberaliter instituendis*, traduit et commenté par Jean-Claude Margolin. Genève : Droz.
- ESPARZA L. (2014). *L'esprit du poker : comment un jeu d'argent a conquis le monde ?* Paris : La Découverte.
- FENICHEL O. (1945) 1979. *La théorie psychanalytique des névroses. Tome 1 : Introduction*. Paris : Puf.
- FEYRS D. (2002), Formes et pratiques du clandestin, joueurs de poker et tripots dans une grande ville de province, *Sociologie du travail*, vol. 44, n°2, 233-253.
- FLICHY P. (2010). *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Paris : Le Seuil.
- FONTENAY M. (1855). *L'autre monde*. Paris : Librairie Nouvelle.
- FOSTER J. H. & BRENN, George (1889). *Traité complet du jeu de poker contenant la règle officielle du poker américain à 52 cartes, et le calcul des probabilités, la règle usuelle du poker français à 32 cartes adopté dans les principaux cercles, les différentes autres règles à 36 et à 40 cartes*. Paris : Arnould.
- FOSTER, F. (1909). *Foster's Complete Hoyle : an Encyclopedia of Games*. New York : Frederick A. Stokes Company.
- FOSTER F. (1922). *Foster's Complete Hoyle : an Encyclopedia of Games*. New York : Frederick A. Stokes Company. En ligne sur : <https://archive.org/details/1063155.0001.001.umich.edu>, consulté le 30/08/2014.
- FOSTER R. (1904). *Practical poker*. Londres : Thomas de la rue.



- FRADET N. (2006). *Le poker du Texas Hold'em au Stud*. Paris : MicroApplication.
- FREHA P., KELLER É. & KELLER J. (1995). *Le grand livre des jeux de cartes*. Paris : De Vecchi.
- FREUD S. (1902). Lettre à Théodor Reik du 14 avril 1902, reproduite dans le livre de Reik, *Trente ans avec Freud*. Cité par Miriel A. (2007). « Dostoïevski et le parricide : du fantasme de l'amour du père au fantasme du meurtre du père », *L'en-je lacanien*, n° 9, 119-137.
- FREUD S. (1933). La création littéraire et le rêve éveillé, dans *Essais de psychanalyse appliquée*. Paris : Gallimard.
- FREUD S. (2011) 1928. Dostoïevski et le parricide, *Revue française de psychosomatique*, n° 39, 109-125.
- FRÖBEL F. (1861). *L'éducation de l'homme*. Paris : Hachette.
- GABOURY A. & LADOUCEUR R. (1990). Correction de perceptions inadéquates entretenues au sujet de la roulette américaine. *Revue Canadienne des Sciences du Comportement*, 22, 417-424.
- GABOURY A., LADOUCEUR R., BEAUVAIS G., MARCHAND L. et MARTINEAU Y. (1988). Dimensions cognitives et comportementales chez les joueurs réguliers et occasionnels au blackjack, *International Journal of Psychology*, Vol 23(3), 283-291.
- GARNIER P. (2000). La socialisation en procès : conflits, enjeux et dynamiques, *Ville, école, intégration*, n° 120, mars 2000, 9-17.
- GARRAUD C. (1984). *Encyclopédie des jeux de cartes*. Paris : M. A..
- GEBAUER G. & WULF C. (2004). *Jeux, rituels et gestes : les fondements mimétiques de l'action sociale*. Paris : Économica.
- GEERTZ C. (1998). La description dense : vers une théorie interprétative de la culture, *Enquête*, n°6, en ligne sur : <http://enquete.revues.org/1443>, consulté le 30/08/2014.
- GERDES P. (1996). Ethnomathematics and mathematics education, dans J. A. Bishop (dir.), *International handbook of mathematics education*, Amsterdam, Kluwer Academic, 909-943.
- GLASER B. & STRAUSS A. (2010) 1967, *La découverte de la théorie ancrée : stratégie pour la recherche qualitative*, Paris : Armand Colin.
- GREEN, Jonathan (1843). *An Exposure of the Arts and Miseries of Gambling ; designed especially as a warning to youthful and inexperienced, against the evils of that odious and destructive vice*. Philadelphie : G. B. Zieber.
- GREENFIELD P. M. & RETSCHITZKI J. (1998). *L'enfant et les médias. Les effets de la télévision, des jeux vidéo et des ordinateurs*. Fribourg : Editions universitaires.
- HABEYTHÉ (1886). *Traité analytique et synthétique du jeu de poker*. Paris : Librairie Paul Dupont.
- HAMAYON R. (2012). *Jouer : étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*. Paris : La Découverte.

- HAMAYON R. (2015). Petit pas de côté. *Revue du MAUSS*, n°45. Paris : La Découverte, 75-90.
- HARROCH R. D., KRIEGER L. & MONTMIREL F. (2005). *Le poker pour les Nuls*. Paris : First.
- HAYANO D. (1979). Auto-ethnography : Paradigms, Problems, and Prospects. *Human Organizations*, n°38, 113-120.
- HAYANO D. (1982). *Poker faces : The life and work of professional card players*. Berkeley : University of California Press.
- HELLMUTH, Phil (2003). *Play Poker Like the Pros*. New York : William Morrow Paperbacks
- HENRIOT J. (1969). *Le Jeu*. Paris, Puf.
- HENRIOT J. (1989). *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*. Paris : José Corti.
- HENSLIN J.-M., 1967. Craps and magic. *American Journal of Sociology* , n°73, 316–330.
- HÉRAN F. (1987). La seconde nature de l'habitus. Tradition philosophique et sens commun dans le langage sociologique. *Revue française de sociologie*, n°28-3, 385-416.
- HESS R. (1998). *La pratique du journal. Écrire au quotidien*, Paris, Anthropos.
- HILDRETH, David (1982) 1836. *Dragoon Campaigns to The Rocky Mountains – being a history of the enlistment, organization, and first campaigns of the regiment of United States Dragoons : together with incidents of a soldier's life, and sketches of scenery Indian character*. New York : Wiley & Long.
- HINE C. (2000). *Virtual ethnography*. London : Sage.
- HINE C. (2008), « Virtual ethnography », in Given L.-M., Sage encyclopedia of qualitative research methods, Thousand Oaks : Sages, 921-924.
- HOCK-KOON S. (2012), Affordances of Elliptical Learning in Arcade Video Games, dans Proceedings o Nordic 2012 Conference, présenté à DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society, Tampere, Finlande, 2012, p. 12. URL : <http://www.digra.org/dl/db/12168.59440.pdf>, consulté le 10/10/2014.
- HOFFMAN E. T. A. (1979). *Fragment de la vie de trois amis*. Paris : Phébus.
- HOLDEN, Anthony (2007). *Bigger Deal : A Year Inside the Poker Boom*. New York : Simon & Schuster.
- HUIZINGA J. (1951) 1938. *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- INSEE (1993). Les français font leurs jeux », *Insee Première*, n°270, juillet 1993, <<http://www.epsilon.insee.fr/jspui/bitstream/1/9897/1/ip270.pdf>>, consulté le 10/04/2014.
- INSERM (2008). *Jeu de hasard et d'argent : contextes et addictions*. Paris : Les Éditions Inserm.

- JENKINS H. (2013). *La culture de la convergence : des médias au transmédia*. Paris : Armand Colin.
- JOST F. (2004). *La télévision du quotidien. Entre réalité et fiction*, de Boeck Université/INA, collection Médias Recherche Méthodes, 2001.
- JUNKER B. H. (1980). *Field work*. Chicago : Université of Chicago.
- KAUFMANN J.-C. (1996), *L'entretien compréhensif*. Paris : Nathan.
- KELLY J. (2006). Poker : The Very American Career of the Card Game You Can Learn in 10 Minutes and Work on for the Rest of Your Life. *American Heritage*, volume 57, n° 6.
- KOZINETS R.V. (2002). The Field Behind the Screen : Using Netnography for Marketing Research in Online Communities, *Journal of Marketing Research*, 39, 61-72.
- KRIEGER L. (1999). *Hold'em Excellence : From Beginner to Winner*. Pittsburgh : ConJelCo.
- KUHN T. (1972). *La structure des révolutions scientifiques*. Paris : Flammarion.
- LA BEDOLLIÈRE, Émile (1858). *Histoire de la mode en France*. Paris : Michel Lévy frères.
- LADOUCEUR R. & MAYRAND M. (1983). L'évaluation de l'orientation d'adresse en fonction de quatre types de jeux de hasard et d'argent. *Canadian Journal of Behavioural Science*, volume 15, n°1, 1-13.
- LADOUCEUR R., GABOURY A. & DUVAL C. (1988). Modification des verbalisations irrationnelles pendant le jeu de roulette américaine et prise de risque monétaire. *Science et Comportement*, n°18, 58-68.
- LADOUCEUR R., SYLVAIN C., BOUTIN C. & DOUCET C. (2000). *Le jeu excessif: Comprendre et vaincre le gambling*. Montréal : Les Éditions de l'Homme.
- LADOUCEUR R., SYLVAIN C., DUVAL C., GABOURY, A. & DUMONT, M. (1989). Correction des verbalisations irrationnelles chez des joueurs de vidéo-poker. *International Journal of Psychology*, n°24, 43-56.
- LAKOFF G. & JOHNSON M. (1985). *Les métaphores dans la vie quotidienne*. Paris, Minuit.
- LANGER E. (1975). The illusion of control. *Journal of personality and social psychology*, vol. 31, 311-328.
- LANGER E. & ROTH J. (1975). Heads I win, tails it's chance: the illusion of control as a function of the sequence of outcomes in a purely chance task. *Journal of Personality and Social Psychology*, n°32, 951-955.
- LAPLANTE D., KLESCHINSKY J., LABRIE R., NELSON S., SHAFFER E. (2009). Sitting at the virtual poker table: a prospective study of actual poker gambling behavior. *Computers in Human Behavior*, 25, 711-717.
- LAROUSSE, Pierre (1888). *Grand dictionnaire universel du XIXe siècle : français, historique, géographique, mythologique, bibliographique...*, vol. 17. Paris : Administration du grand Dictionnaire universel.

- LAVE J. & WENGER E. (1991). *Situated learning : legitimate peripheral participation*, New York : Cambridge University Press.
- LAVE J. (2009), Fait sur mesure : les maths dans la pratique des tailleurs libériens, *Techniques et culture*, n°51, 180-213.
- LAVE J. (2011), *Apprenticeship in Critical Ethnographic Practice*. Chicago : Chicago University Press.
- LE BRETON D. (2000). *Conduites à risque : des jeux de mort au jeu de vivre*. Paris : Puf.
- LEVENEUR L. (2015). Du jeu au jeu télévisé : médiatisation et travestissements. Dans Brougère G. (dir.). *Penser le jeu : les industries culturelles face au jeu* (83-100). Paris : Editions Nouveau Monde.
- LEVENEUR L. (2009). *Les travestissements du jeu télévisé (1950-2008)*. Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle.
- LEVY P. (1998). *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte.
- LHÔTE J.-M. (1986). *Dictionnaire des jeux de société*. Paris : Flammarion.
- LINNET J., GEBAUER L., SHAFFER H., MOURIDSEN K., MOLLER A. (2010). Experienced poker players differ from inexperienced poker players in estimation bias and decision bias. *Journal of Gambling Issues*, n°24, 86-101.
- LIPSCOMB, Steve (2006). Poker's Power 20: The Most Influential People In Poker. *Bluff*, janvier 2006. En ligne sur : <http://www.bluff.com/magazine/pokers-power-20-the-most-influential-people-in-poker-10582/>, consulté le 30/08/2014.
- LIVINGSTON, A. D. (1968). "Hold Me": A Wild New Poker Game, and how to Tame it. *Life*, volume 65, n°7. En ligne sur : <http://books.google.fr/books?id=vpMEHQAAAJ&dq=A.+D.+Livingston+poker+Hold+m&hl=fr&sa=X&ei=Y6wBVIgSIoe20QXGv4CYCw&ved=0CCgQ6AEwAQ>, consulté le 30/08/2014.
- LIVINGSTON, A. D. (1975). *Poker Strategy and Winning Play*. North Hollywood : Wilshire Book Company. WICKSTEAD, James (1938). *How to Win at Stud Poker*. Louisville : Stud Poker Press.
- LYOTARD J.-F. (1979). *La condition postmoderne*. Paris : Minuit.
- MAFFESOLI M. (1993). *La Contemplation du monde*, Paris : Librairie Générale Française.
- MAFFESOLI M. (1997). *Du Nomadisme, vagabondages initiatiques*, Paris : Librairie Générale Française.
- MAFFESOLI M. (1998). Ludisme et socialité. *Les Cahiers de l'Imaginaire*, n°8, 21-33.
- MAFFESOLI M. (1999). *La Conquête du présent, sociologie de la vie quotidienne*. Desclée de Brouwer, Paris.
- MAFFESOLI M. (2010), Le monde comme jeu, le jeu du monde, *Sociétés*, n° 107, 11-13.

- MALINOWSKI B. (1963). *Les Argonautes du Pacifique occidental*. Paris : Gallimard.
- MANGEL A.-C. (2009). *Analyse de la construction sociale de la notion de « jeu pathologique » et de ses effets sur les représentations et pratiques des joueurs de la Française des jeux*. Thèse de doctorat sous la direction de Dominique Desjeux. Paris : Université Paris Descartes.
- MARCUS G. E. (2010). Ethnographie du/dans le système-monde. L'émergence d'une ethnographie multisituée, dans Céfaï D. (dir.), *L'engagement ethnographique*, Paris, EHESS, 371-394.
- MARTIGNONI-HUTIN J.-P. (1993). « *Faites vos jeu* ». *Essai sociologique sur le joueur et l'attitude ludique*. Paris, L'Harmattan.
- MARTIGNONI-HUTIN J.-P. (2000). *Ethno-sociologie des machines à sous : "que le hasard vous serve, mais préparez vous à l'accueillir"*. Paris, L'Harmattan.
- MARTIGNONI-HUTIN J.-P. (2005). Que peut apporter la sociologie dans le débat sur le jeu compulsif ?, *Psychotropes*, n°2, vol. 11, 55-86.
- MARTIGNONI-HUTIN J.-P. (2011). Une sociologie du *gambling* contemporain. *Pouvoirs*, n° 139, 51-64.
- MARTIN O. (2005), *L'enquête et ses méthodes : l'analyse de données quantitatives*, Paris : Nathan.
- MARTINEZ F. & LE FLOCH V., (2007). La connaissance du gain d'autrui : une incitation au risque ? *Psychologie française* 53 (2008) 25–38
- MASSON, Nicole (2006). *Les jeux*. Paris : Hachette.
- MAUSS M. (1935). Les techniques du corps. *Journal de Psychologie*, 271-293.
- MAUSS M. (2002). *Manuel de l'ethnographie*. Paris : Payot & Rivage.
- MAUSS M. (2003), Rapport des jeux et des rites, *Socio-anthropologie*, n°13, mis en ligne sur : <http://socio-anthropologie.revues.org/index172.html>
- MAUSS M. (2012). *Essai du le don : forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*. Paris : Puf.
- McCOMAS, Rich (2004). *Poker Books by Genre : a bibliography of 600+ poker books*. En ligne sur : <http://www.holdemsecrets.com/books-genre.htm>, consulté le 30/08/2014.
- MEHL J.-M. (1990). *Les Jeux au royaume de France : du XIIIe au début du XVIe siècle*. Paris : Fayard.
- MITROVIC D. & BROWN J. (2009). Poker Mania and Problem Gambling : A Study of Distorted Cognitions, Motivation and Alexithymia, *Journal of Gambling Studies*, n°25, 489-502.
- MONEYMAKER, Chris (2006). Interview With Chris MoneyMaker By Steve Marzolf . En ligne sur : [http://www.texasholdem-poker.com/interviews/chris\\_moneymaker](http://www.texasholdem-poker.com/interviews/chris_moneymaker), consulté le 30/08/2014).

- MONTMIREL, F. & MCEVOY T. (2005). *Poker de Tournoi*. Paris : François Montmirel.
- MONTMIREL, F. (2006). *Poker Cadillac*. Paris : François Montmirel.
- MOREHEAD A. & MOTT-SMITH G. (1952). *Culbertson's Card Games Complete*. New York : The Greystone Press.
- MORIN, Edgar (1994). *Sociologie*. Paris : Fayard.
- MYRESTH H., BRUNBORG G. & EIDEM M. (2010). Differences in cognitive distortions between pathological and non pathological gamblers with preferences for chance or skill games . *Journal of gambling studies*, n°26, 561–569.
- ODJ (2013), Les jeux d'argent et de hasard sur Internet en France en 2012, [http://www.economie.gouv.fr/files/tendances\\_jeux\\_en\\_ligne\\_2013.pdf](http://www.economie.gouv.fr/files/tendances_jeux_en_ligne_2013.pdf), consulté le 10/04/2014.
- ODJ (2014), Les joueurs de poker, une population présentant un profil particulier ?, [http://www.economie.gouv.fr/files/note\\_3\\_-\\_les\\_joueurs\\_de\\_poker.pdf](http://www.economie.gouv.fr/files/note_3_-_les_joueurs_de_poker.pdf), consulté le 10/04/2014.
- ODJ (2015). Les jeux d'argent et de hasard en France . *Les notes de l'Observatoire de jeux*, n°15, en ligne sur [http://www.economie.gouv.fr/files/note\\_dinformation\\_ndeg\\_6.pdf](http://www.economie.gouv.fr/files/note_dinformation_ndeg_6.pdf), consulté le 22/06/2015).
- OGIEN A. (2012) 1995. *Sociologie de la déviance*. Paris : Puf.
- PAPINEAU É. (2000). *Le jeu dans la Chine contemporaine : mah-jong, jeu de go et autres loisirs*. Paris : L'Harmattan.
- PARISET M. & ALBERTINI J.-M. (1980). *Jeux et initiation économique*, Paris, CNRS.
- PARLEBAS P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, Paris, INSEP.
- PARLEBAS P. (2003). Le destin des jeux : Héritage et filiation, *Socio-Anthropologie*, n°13. En ligne sur : <http://socio-anthropologie.revues.org/173>, consulté le 25/08/2014.
- PARLEBAS P. & DUGAS É. (2005). Le transfert d'apprentissage dans les activités physiques et sportives, *Carrefours de l'éducation*, n° 20, 27-43.
- PASCAL B. (1922). *Les lettres de Blaise Pascal : accompagnées de lettres de ses correspondants*. Paris : G. Crès.
- PASCAL B. (1969). *Pensées*. Paris : Bordas.
- PASTINELLI M., CÔTÉ-BOUCHARD S. & PAPINEAU É. (2010). Quand le poker cesse d'être un jeu : pratiques et discours d'aspirants joueurs professionnels, *Ethnologies*, vol. 32, n°1, 87-111.
- PERETZ Henri (2004), *Les méthodes en sociologie : l'observation*, Paris : La Découverte.
- PERRENOUD P. (2007). Curriculum : le formel, le réel, le caché. Dans Jean Houssaye (dir.), *Pédagogie : une encyclopédie pour aujourd'hui*. Issy-les-Moulineaux, 62-74.

- PIEDALLU J. (2012). Ethnographie de parties clandestines de poker : de l'intérêt pour les sociabilités aux sociabilités par intérêt, communication au forum Jeux et Sociétés organisés par la Française des Jeux, 31 mai 2012, Boulogne-Billancourt.
- PIEDALLU J. (2014). *Le jeu sous contrôle : analyse sociologique des formes de régulations à l'œuvre dans la pratique contemporaine du poker en France*. Thèse de doctorat sous la direction de D. Desjeux. Université Paris 5.
- PINÇON M. & PINÇON-CHARLOT M. (2010). *Les millionnaires de la chance : rêve et réalité*. Paris : Payot.
- PLUTARQUE (1987). *De l'éducation des enfants*, traduit par Jean Sirinelli et André Philippon. Paris : les Belles lettres.
- PONTAS J. (1715). *Dictionnaire des cas de conscience*. Paris : Mercier.
- PRATLEY, Nils (2005). *Earning \$58,000 an hour*. En ligne sur : [http://www.salon.com/2005/06/03/online\\_poker/](http://www.salon.com/2005/06/03/online_poker/), consulté le 30/08/2014.
- QUINTILLIEN (1977). *Institution oratoire*, traduit par Jean Cousin. Paris : les Belles lettres.
- RAYLU N. & OEI T. (2004). The gambling related cognitions scale (GRCS) : development, confirmatory factor validation and psychometrics properties. *Addiction* n°99, 757-769.
- RETSCHITZKI J. (2009). Apprendre par les médias. Dans G. Brougère et A.-L. Ulmann (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne*. Paris : Puf, 131-142.
- REYNOLDS A. (1901). *Poker probabilities calculated for 32-card and full pack*. Sheffield : Pawson & Brailsford.
- ROSA J. (1995). *Age of the Gunfighter : Men and Weapons on the Frontier (1840-1900)*. Norman : University of Oklahoma Press.
- ROSECRANCE J. (1985). Compulsive Gambling and the Medicalization of Deviance. *Social Problems*, vol. 32, n°3, 275-284.
- SCHAEFFER J., BILLINGS D., PENA L. & SZAFRON D. (1999). Learning to Play Strong Poker, dans J. Fürnkranz & M. Kubat (dir.), *Machines that learn to play games*, New York, Nova science publisher, 225-242.
- SCHENCK R. (1872). *Draw : rules for playing poker*. Londres : R. C. Schenck.
- SCHILLER F. (1992). *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*. Paris : Aubier.
- SCHUGURENSKY D. (2007). Vingt mille lieues sous les mers : les quatre défis de l'apprentissage informel, *Revue Française de Pédagogie*, n° 160, 13-27.
- SCHWARTZ O. (2002). *Le monde privé des ouvriers*, Hommes et Femmes du Nord, Paris, Puf.
- SCHWARTZ O. (1990). Le baroque des biographies, *Les cahiers de philosophie*, n°10, pp. 173-183.

- SCHWARTZ O. (1993). L'empirisme irréductible : la fin de l'empirisme ?, dans N. Anderson, *Le hobo : sociologie du sans-abri*. Paris : Nathan, 265-308.
- SCHWARTZ D. (2006). *Roll the Bones : the History of Gambling*. New York : Gotham Books.
- SÉNÉQUE (1959). *Dialogues : de la tranquillité de l'âme*, traduit par René Waltz. Paris : les Belles lettres.
- SÉRIS J.-P. (1974). *La théorie des jeux*. Paris : PUF.
- SÉVIGNY S. & LADOUCEUR (2003). Gambler's irrational thinking about chance events: the double switching concept. *International gambling studies*, n° 3, 163-172.
- SEVIGNY S. & LADOUCEUR R. (2007), Le hasard et le poker par Internet : jusqu'à quel point le gain dépend du hasard, Colloque Les multiples facettes du jeu, Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu, Université de Laval, juin 2007.
- SÉVIGNY S. & LADOUCEUR R. (2007). Poker par internet : jusqu'à quel point le gain dépend du hasard ? Colloque "Les multiples facettes du jeu", Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu, Laval.
- SÉVIGNY S., LADOUCEUR R., DUFOUR J. & LALANDE D. (2008). Poker par Internet : le résultat dépend-il principalement du hasard ? Communication présentée dans le cadre du 76ième congrès de l'ACFAS, Québec, Mai.
- SILVA H. (1999). *Poétiques du jeu : la métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*. Paris : Université Paris III.
- SIMMEL G. (1987). *Philosophie de l'argent*. Paris, Puf.
- SIMMEL G. (1991). *Sociologie et épistémologie*. Paris, Puf.
- SINGLY (de) F. (2004). *L'enquête et ses méthodes : le questionnaire*. Paris : Nathan.
- SIPPETS T. (2007). *Le grand livre du poker*. Paris : Hachette.
- SKANSKY D. (1999). *The Theory of Poker*. Henderson : Two Plus Two Publishing.
- SLIM A. (2008). *Ma vie est un pari*. Paris : Micro Application.
- SOUTRENON E. (2005), Le "questionnaire ethnographique" : réflexions sur une pratique de terrain, *Genèse*, n° 60, pp. 121-137.
- STEENBERGH T., MEYERS A., MAY R., WHELAN J. (2002). Development and validation of the Gambler's beliefs questionnaire. *Psychology of addictive behaviors*, n°2, 143-149.
- STEINMAN J. (1962). *Pascal*. Paris : Brouwer
- STRAUSS A. L. (1992). Une perspective en termes de monde social, dans *La trame de la négociation. Sociologie qualitative et interactionnisme*. Paris, L'Harmattan, 269-282.
- SUISSA A. (1998). *Pourquoi l'alcoolisme n'est pas une maladie*. Montréal : Fides.



SUISSA A. (2003). Jeux de hasard et enjeux psychosociaux en Amérique du Nord : repères socio-historiques, *Nervure*, n°16, 8-11.

SUISSA A. (2003). Jeux de hasard et enjeux psychosociaux en Amérique du Nord : repères socio-historiques, *Nervure*, n°16, 8-11.

SUISSA A. (2005). *Le jeu compulsif : vérités et mensonges*. Montréal : Fidès.

SUISSA A. (2006). Jeux de hasard et d'argent en Amérique du Nord : repères et pratiques citoyennes en émergence, *Psychotropes*, vol. 12, 211-227.

SUISSA A. (2008). Addictions et pathologisation de l'existence : aspects psychosociaux ». *Psychotropes*, vol. 14, 61-80.

SUISSA A. (2013). La dépendance aux Jeux de hasard et d'argent comme problème social : pistes de réflexion et repères psychosociaux, *Service social*, vol. 59, n°2, 76-92.

SYLVAIN C. & LADOUCEUR R. (1992). Correction cognitive et habitudes de jeu chez les joueurs de poker vidéo. *Revue canadienne des sciences du comportement*, volume 24, n°4, 479-489.

TEXAS STATES LEGISLATURE (2007). Résolution de la chambre des représentants en date du 11 mai 2007. En ligne sur : <http://www.legis.state.tx.us/tlodocs/80R/billtext/html/HC00109H.htm>, consulté le 30/08/2014.

THOMAS D'AQUIN (1985). *Sommes théologiques, tome III*. Les éditions du Cerf. En ligne sur : <http://bibliotheque.editionsducerf.fr/par%20page/1411/TM.htm>, consulté le 22/01/2014.

TOQUEVILLE A. (1961). *De la démocratie en Amérique, Tome I*. Paris : Gallimard.

TRÉMEL L. (2001). Jeux de rôles, jeu vidéo, multmédia : les faiseurs de mondes. Paris : Puf.

TRÉMEL L. & FORTIN T. (2009). *Mythologie des jeux vidéo*. Paris : Le Cavalier Bleu Editions.

TRESPEUCH M. (2011). *Le secteur français des jeux d'argent à l'heure numérique : émergence et transformation d'un marché contesté*. Thèse de doctorat sous la direction de P.-P. Zalio, Cachan : École Normale Supérieure de Cachan.

TRICLOT, Mathieu (2012). *Philosophie des jeux video*. Paris : La Découverte.

TRUCY, François (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.

TYLOR E. (1876). *La civilisation primitive*, traduit par Pauline Brunet. Paris : Reinwald.

UACPRG (2003). *Michael Maurer's IRC Poker Database*. En ligne sur : [http://poker.cs.ualberta.ca/irc\\_poker\\_database.html](http://poker.cs.ualberta.ca/irc_poker_database.html), consulté le 16/08/2014.

VALLEUR M. & BUCHER C. (1997). *Le jeu pathologique*. Paris : Puf.

- VALLEUR M. (2005). Jeu pathologique et conduites ordaliques, *Psychotropes*, n°2, vol. 11, 9-30.
- VAN GENNEP A. (2011). *Les rites de passage*. Paris : Picard.
- VANDENBERGHE F. (2001). *La sociologie de Georg Simmel*. Paris, Découverte.
- VARESCON I. (2009). *Les addictions comportementales : aspects cliniques et psychopathologiques*. Bruxelles : Mardaga.
- WACQUANT L. (2002). *Corps & âme : carnets ethnographiques d'un apprenti boxeur*. Marseille : Agone.
- WALLACE, Frank (1998). *Poker : A Guaranteed Income for Life by Using the Advanced Concepts of Poker*. Warner Communications. Bibliographie en ligne sur : [http://www.pokerbooks.lt/books/en/13\\_en.pdf](http://www.pokerbooks.lt/books/en/13_en.pdf), consulté le 30/08/2014.
- WASHINGTON, Georges (1783). Lettre à Bushrod Washington. Dans GUIZOT M. (1840). *Vie, correspondance et écrits de Washington*, Volume 4. Paris : Librairie de Charles Gosselin.
- WEBER F. (2000). Transactions marchandes, échanges rituels, relations personnelles. Une ethnographie économique après le Grand Partage. *Genèses*, n°41, 85-107.
- WEBER M. (1971). *Économie et société*. Paris : Pion.
- WENDLING T. (2000). Jeu, illusion et altérité, dans GHK (dir.), *La grande illusion*, Neuchâtel, Musée d'ethnographie, 25-39.
- WENDLING T. (2002). *Ethnologie des joueurs d'échecs*. Paris : Puf.
- WENDLING T. (2015). Les origines ludiques de la notion de monnaie. *Revue du MAUSS*, n°45. Paris : La Découverte, 149-171.
- WENGER E. (2005). *La théorie des communautés de pratique : apprentissage, sens et identité*. Laval : Presse Universitaire de Laval.
- WHYTE W. (2002). *Street Corner Society : la structure sociale d'un quartier italo-américain*. Paris : La Découverte.
- WIENER A. (1976). *Women of Value, Men of Renown : New Perspectives in Torbriand*. Austin : University of Texas Press.
- WILGOREN, Jodi (2003). A Player Called 'Money' Wins World Poker Title. *The New York Times*, le 25 mars 2003. En ligne sur : <http://www.nytimes.com/2003/05/25/us/a-player-called-money-wins-world-poker-title.html>, consulté le 21/08/2014.
- WINTERBLOSSOM, Henry (1875). *The game of draw poker, mathematically illustrated*. New York : W. H. Murphy.
- YONNET P. (1985). *Jeux, modes et masses : la société française et le moderne 1945-1985*. Paris : Gallimard.
- YONNET P. (1999). *Travail, loisir. Temps libre et lien social*. Paris : Gallimard.

ZABBAN V. (2011). *"Ceci est un monde." Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques, et pratiques.* Thèse sous la direction de P. Flichy. Université Paris-Est Marne-la-Vallée.

ZABBAN V. (2012). Retour sur les game studies : comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, n°173-174, 137-176.

ZELIZER V. & WEBER F. (2006). L'argent social, *Genèses*, n°65, 126-137.

ZELIZER V. (2005). *La signification sociale de l'argent.* Paris, Seuil.

ZWEIG S. (1991). *Le Joueur d'échecs.* Paris : Poche.



## **Annexes**



## Guide d'entretien – Première enquête (2006-2007)

### **Récit de jeu :**

Pouvez-vous me raconter votre dernière partie de poker (ou une de vos dernières parties) ? Racontez-moi quelques souvenirs marquants de vos parties passées ?

### **Trajectoire du joueur :**

Depuis quand jouez-vous ? Comment avez-vous découvert ce jeu ? Avec qui avez-vous appris à jouer ? Racontez-moi votre première partie ? Quelle image aviez-vous du poker avant de jouer pour la première fois ? À partir de quand avez-vous commencé à jouer de l'argent ? Quand avez-vous commencé à jouer régulièrement ? Avez-vous déjà joué sur Internet ? Avez-vous déjà joué dans les cercles de jeu ou les casinos ?

### **Cercle de joueurs :**

Avec qui jouez-vous ? Les voyez-vous en dehors du jeu ? Comment organisez-vous ces parties ? À quelle variante du poker jouez-vous ? Jouez-vous en tournoi ou en cash game ? Quelle somme d'argent misez-vous ? Quand jouez-vous ? Dans quelles proportions ? Chez qui ? Y a-t-il un domicile où vous allez plus que d'autres ? Qu'est-ce qui fait selon vous un bon lieu de rencontre pour jouer au poker ?...

### **Représentation du jeu :**

Qu'aimez-vous ressentir lorsque vous jouez au poker ? Décrivez-moi ces sensations ? Quand les ressentez-vous ? Que n'aimez-vous pas dans ce jeu ? A quels autres jeux jouez-vous ? En quoi consiste le poker par rapport à d'autres jeux (qu'est-ce qui le caractérise selon vous) ? Regardez-vous des émissions TV sur le poker ? Lisez-vous des ouvrages ou des revues sur ce jeu ? Autres sources d'informations ? Que diriez-vous à un novice s'il fallait lui apprendre à jouer au poker ? Qu'est-ce qu'il faut savoir selon vous pour jouer au poker (quelles connaissances vous semblent indispensables pour jouer) ? Et pour gagner ? Quelle est selon vous la place de l'argent dans ce jeu ? des jetons ? des probabilités ? des positions ? de la technique ? de la chance ? du bluff ? des cartes ? de la « lecture psychologique » ? ...

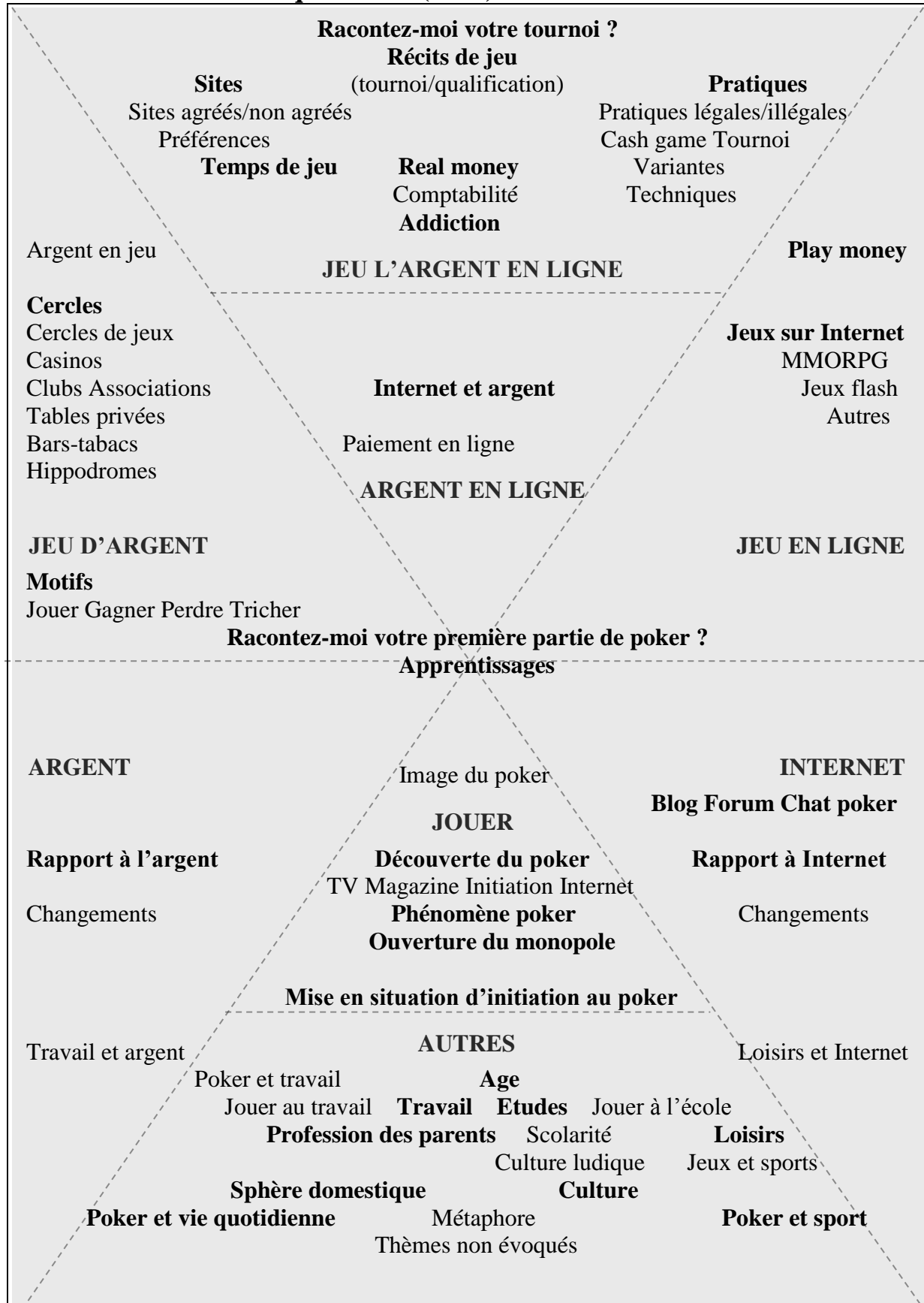
### **La métaphore du jeu :**

Vous arrive-t-il de penser au poker en dehors des parties (ou après une partie) ? Dans quelles situations ? Parlez-vous beaucoup de poker ? Vous arrive-t-il d'utiliser le vocabulaire du poker ? Avec qui ? Qu'avez-vous appris du poker ? Quels enseignements sur la vie ? Le poker a-t-il changé quelque chose dans votre vie (ou votre comportement est-il différent depuis que vous jouez) ? De quelle manière ? Quelle place occupe le poker dans votre vie ? Utilisez-vous le poker dans la vie quotidienne (vie professionnelle, loisirs, passions, autres jeux, amis, famille...) ? Pensez-vous que le poker peut faire penser (s'applique) à la vie (ou se transposer dans la vie) ? En quoi par exemple (dans quels sphères, domaines) ? ...

### **Informations complémentaires :**

- Loisirs et passions ?
- Vie professionnelle ou à vocation professionnelle (études) ?
- Vie familiale (parents, compagnon, enfants...) ou privée ?
- Cercles amicaux ?
- Appartenances sociodémographiques ?

## Guide d'entretien – Enquête FPT (2011)





## Questionnaire anonyme – Enquête FPT (2011)

Sexe :

Masculin  Féminin

Année et lieu de naissance : ...

Lieu de résidence : ...

Situation familiale :

=>  Célibataire  Marié(e), Pacsé(e)  En concubinage  Divorcé(e)  Veuf(ve)

=>  Domicile parental  Domicile conjugal  Logement individuel  Collocation, foyer

Autre : ...

Nombre d'enfants : ...

Situation professionnelle :

Temps complet  Temps partiel  Chômeur, sans emploi  Etudiant, stagiaire, apprenti

Femme ou homme au foyer  Retraité

Autre : ...

Quelle est votre profession ? ...

Quel est votre diplôme le plus élevé ? ...

Situation de joueur de poker :

Professionnel  Semi-professionnel  Amateur

Depuis quand jouez-vous au poker ?

6 mois  1 an  2 ans  3 ans  4 ans  5 ans  6 ans  Plus de 6 ans

Avant de découvrir le poker, aviez-vous déjà joué à des jeux d'argent ?

Oui  Non

Si oui, lesquels ?

Jeux de grattage (Banco, Astro, etc.)  Jeux de tirage (Loto, EuroMillions, Keno, etc.)  Rapido

Paris sportifs  Paris sportifs en ligne  Paris hippiques  Paris hippiques en ligne

Roulette  Blackjack  Baccara  Craps  Machines à sous  Jeux de casino en ligne

Autre(s) : ...

Comment avez-vous (re)découvert le poker ?

Emission TV  Internet  Presse  Publicité  Famille  Amis  Collègues de travail

Autre : ...

Comment s'est passée votre toute première partie de poker ?

Entre amis  En famille  Entre collègues de travail  Sur Internet  Dans un casino

Dans un cercle de jeu  Dans une association ou un club

Autre : ...

Quelle somme aviez-vous mise ce jour-là ?

Aucune  Moins de 5 €  Entre 5 et 10 €  Entre 10 et 20 €  Entre 20 et 50 €  Plus de 50 €

Depuis cette première partie, avez-vous déjà eu l'occasion de jouer ?

Entre amis  En famille  Entre collègues de travail  Sur Internet  Dans un casino

Dans un cercle de jeu  Dans une association ou un club

Autre(s) : ...

Une fois les règles maîtrisées, comment avez-vous le plus progressé dans votre jeu ?

En jouant en live  En jouant sur Internet  En explorant différentes variantes du poker

En regardant des émissions TV  En regardant des vidéos sur Internet  En lisant des magazines

En lisant des ouvrages spécialisés  En participant à des forums  En discutant avec des joueurs

Autre : ...

=> Verso

Quelle(s) variante(s) du poker avez-vous déjà eu l'occasion de pratiquer ?

=>  Texas hold'em  Omaha  Stud  Poker fermé  Dealer's choice

=>  Sit & go  Tournoi  Cash game

=>  Argent fictif  Freeroll  Argent réel

Autre : ...

Quelle variante pratiquez-vous le plus actuellement ?

=>  Texas hold'em  Omaha  Stud  Poker fermé  Dealer's choice

=>  Sit & go  Tournoi  Cash game

=>  Argent fictif  Freeroll  Argent réel

Autre : ...

Cette dernière semaine, avez-vous joué au poker sur Internet ?

=>  Non  1 fois  2 fois  3 fois  4 fois  5 fois  6 fois  Tous les jours

=>  Uniquement en semaine  Uniquement le week-end  En semaine et le week-end

=>  Plutôt en journée  Plutôt le soir  Plutôt la nuit

Sur quel(s) site(s) de poker en ligne possédez-vous un compte ? ...

Quelle(s) somme(s) possédez-vous sur ce(s) compte(s) ? ...

Avez-vous déjà retiré de l'argent de ce(s) compte(s) ?

Oui  Non

Quelle somme avez-vous mise lors de votre toute dernière partie de poker en ligne ?

Aucune  Moins de 5 €  Entre 5 et 10 €  Entre 10 et 20 €  Entre 20 et 50 €  Plus de 50 €

Quelle somme avez-vous mise lors de votre toute dernière partie de poker en live ?

Aucune  Moins de 5 €  Entre 5 et 10 €  Entre 10 et 20 €  Entre 20 et 50 €  Plus de 50 €

Sur une échelle allant de 1 à 5, classez ces différentes dimensions du jeu en fonction de la place qu'elles occupent selon vous au poker ? (1 = la plus importante, 5 = la moins importante)

Le calcul  Le Bluff  La chance  La lecture  L'argent

Quelle(s) autre(s) dimension(s) vous sembleraient pertinente(s) ? ...

Depuis que vous jouez au poker, avez-vous déjà joué à d'autres jeux d'argent ?

Oui  Non

Si oui, lesquels ?

Jeux de grattage (Banco, Astro, etc.)  Jeux de tirage (Loto, EuroMillions, Keno, etc.)  Rapido

Paris sportifs  Paris sportifs en ligne  Paris hippiques  Paris hippiques en ligne

Roulette  Blackjack  Baccara  Craps  Machines à sous  Jeux de casino en ligne

Autre(s) : ...

Pratiquez-vous d'autre(s) activité(s) ludique(s) ou sportive(s) ?

Oui  Non

Si oui, lesquelles ? ...

Le France Poker Tour est-il votre premier tournoi de poker en live ?

Oui  Non

Avec la collaboration de l'équipe du France Poker Tour, le Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education (EXPERICE) réalise une enquête sur les joueurs de poker français. Ce questionnaire est un moyen de mieux vous connaître et de mieux comprendre votre jeu. En aucun cas, il a pour ambition de recueillir ou de diffuser des données personnelles, puisqu'il est entièrement ANONYME.

Nous vous remercions sincèrement d'avoir rempli ce questionnaire, en vous garantissant une nouvelle fois l'anonymat et la confidentialité de vos réponses.

## Liste de définitions usuelles concernant les termes techniques liés au poker

Les définitions suivantes proviennent du site communautaire Club Poker qui, depuis une dizaine d'années, fait un travail remarquable pour vulgariser les termes et les connaissances techniques liés au poker : <http://www.clubpoker.net/lexique-poker> (consulté le 24/10/2015).

**All-in** : Littéralement tout dedans. Un joueur est all-in lorsqu'il mise la totalité de ses jetons.

**Bad beat** : Mauvais coup. Perte d'un coup alors qu'on est à tapis (c'est-à-dire qu'on a engagé tous ses jetons) et que les probabilités de l'emporter au moment où on a misé étaient (très) grandes.

**Bad run** : Littéralement mauvaise course. Période (toujours trop longue) où rien ne réussit à un joueur, et pendant laquelle il accumule donc les pertes.

**Bankroll** : Cagnotte consacrée au poker. C'est le matelas d'argent qu'un joueur professionnel ou amateur gagnant possède, généralement sur un compte disjoint de son compte courant, et dans lequel il puise pour payer ses inscriptions de tournois ou pour se caver en cash-game. À ne pas confondre avec le budget jeu d'un joueur perdant ou d'un dilettante.

**Bankroll management** : Gestion de bankroll d'un joueur gagnant. Dans le but de ne pas risquer de perdre toute sa bankroll, il est conseillé de ne jouer qu'une infime partie (quelques %) de sa bankroll.

**Big blind** : Grosse blind, parfois appelée surblind. La plus grosse des deux blinds mises avant la distribution des cartes, dans la plupart des variantes de poker. Son montant est généralement égal au double de celui de la petite blind.

**Blind** : De l'anglais blind, aveugle. Mise obligatoire versée par deux joueurs avant la distribution des cartes, dans la plupart des variantes de poker. C'est le prix à payer régulièrement pour donner un intérêt au jeu. Sans les blinds, vous pourriez rester assis à table à attendre la meilleure main possible sans contrepartie. Les joueurs de blind, parfois appelés blindeurs, parlent en dernier lors du premier tour d'enchères, preflop.

**Bluff** : Mise d'un joueur alors qu'il a une main moins bonne que celle qu'il représente ainsi, et dont le but est de faire coucher l'adversaire.

**Brelan** : Combinaison formée de trois cartes de même valeur.

**Broke** : Littéralement cassé. Qualifie un joueur qui a (presque) tout perdu. Pour éviter d'être broke, il faut songer à descendre de limite (c'est-à-dire à jouer moins d'argent) quand on a beaucoup perdu, en respectant ainsi le bankroll management.

**Bulle** : Moment d'un tournoi où il ne reste qu'une élimination avant que tous les joueurs encore en lice soient payés. Dans les tournois à fort enjeu, le moment est tendu car tout le monde espère être « dans l'argent » et ainsi être remboursé de son inscription. Lorsque tout le monde a (enfin) atteint les places payées, on dit que la bulle a été crevée. À l'approche de la

bulle, les joueurs avec de petits tapis ne jouent presque plus aucune main, et les joueurs avec de gros tapis en profitent pour voler les blinds à l'envi.

Buy-in : Prix d'entrée d'un tournoi. Ce prix est souvent décomposé en une grosse partie qui est redistribuée dans le prizepool, et une part (fee) qui est versée aux organisateurs (ou au site, le cas échéant).

Carré : Combinaison formée de quatre cartes de même valeur.

Cash game : Partie de poker dans laquelle les joueurs jouent leur argent. Ils s'assoient en déposant une somme d'argent aussitôt convertie en jetons, et peuvent se "recaver" entre deux coups, en sortant de l'argent de leur poche (ou de celle d'un mécène) et en le faisant convertir en jetons. Le cash-game est à opposer aux tournois, dans lesquels les joueurs peuvent être éliminés. Un joueur peut s'asseoir à une partie de cash-game et la quitter à n'importe quel moment, si tant est qu'il ne se lève pas dans le seul but d'éviter de payer les blinds (lorsqu'un joueur se lève d'une partie de cash-game pour faire une pause, son tas de jetons reste à table et les blinds n'en sont pas prélevées).

Chip : Jeton.

Chip count : Littéralement compte des jetons. En tournoi, liste des joueurs au regard de chacun desquels est indiqué le nombre de jetons dont il dispose à un instant donné.

Chipleader : Joueur ayant le plus gros tapis dans un tournoi, à un moment donné.

Cote du pot : Ce que vous avez à gagner (le montant du pot) contre ce que vous avez à miser pour essayer de le gagner (le montant de la mise adverse).

Coucher (se) : Abandonner le coup en rendant ses cartes au croupier.

Couleur ou flush : Combinaison formée de cinq cartes de la même couleur.

Enchère : Mise faite par le joueur. Il existe 3 enchères : l'ouverture (bet), lorsqu'un joueur mise alors que personne n'a encore misé ce tour-ci, le fait de suivre (call), lorsqu'un joueur suit l'ouverture ou la relance adverse, et la relance (raise), lorsqu'un joueur mise plus que la mise adverse, et augmente ainsi le prix à payer pour voir la prochaine carte ou pour passer à l'abattage.

Fish : Littéralement poisson. Pigeon, joueur de niveau faible ou simplement inférieur à celui d'un autre. N'oubliez pas : tout joueur de poker est le fish d'un autre.

Floor manager : En live, juge suprême qu'un joueur peut appeler à tout moment en cas de litige ou de conflit, et qui règlera la situation. Ils sont les garants de l'équité en cas de doute.

Flop : Ensemble des trois premières cartes du tableau dans un coup joué dans une partie de type hold'em.

Freeroll : Tournoi de poker online gratuit. Certains freerolls qualifient à des tournois payants, d'autres rapportent directement de l'argent sous réserve de bonne performance.

Full : Combinaison formée d'un brelan et d'une paire.

Gamble : Littéralement parier. Partir très facilement à tapis sans trop savoir les chances qu'on a de gagner. Cette manière d'agir a une très forte variance et est déconseillée.

Good run : Littéralement bonne course, bon parcours. Période jamais assez longue où tout réussit à un joueur, et pendant laquelle il accumule donc les gains.

Big blind : La plus grosse des deux blinds mises avant la distribution des cartes, dans la plupart des variantes de poker. Son montant est généralement égal au double de celui de la petite blind.

Heads up : Partie de poker n'opposant que deux joueurs à table. Cela est le cas en cash-game sur des tables prévues à cet effet, et en tournoi lorsqu'il ne reste que deux concurrents.

ITM : Initiales de in the money. En tournoi, qualifie un joueur qui a atteint les places payées. Les joueurs sont ITM dès que la bulle éclate.

Lobby : Littéralement vestibule. Fenêtre principale de room de poker online, où l'on peut filtrer les parties que l'on recherche (tournoi ou cash-game, Hold'Em ou Omaha, 25 \$/50 \$ ou 0.02 \$/0.05 \$, etc.).

Main event : Littéralement événement principal, épreuve principale. Traditionnellement programmé à la fin d'une série de tournois de poker, le main event est souvent le tournoi à l'inscription la plus chère, le plus couru et le plus coté.

Move : Littéralement mouvement. Action consistant à miser ou à relancer dans une situation qui ne s'y prête pas obligatoirement.

Multitable tournament : Tournoi à plusieurs tables. Ce terme est employé en opposition à Sit and Go, souvent joué sur une seule table.

NLHE : Initiales de No Limit Hold'Em. C'est le plus populaire (aujourd'hui) des pokers pratiqués dans le monde. Le Main Event des Worlds Series of Poker se joue en NLHE.

Poker face : Littéralement tête de poker. Visage impassible d'un joueur de poker à table, qui ne varie ni en fonction des enjeux, ni en fonction de la main qu'il possède.

Preflop : Qui se produit avant le flop. On parle ainsi de relance preflop, d'action preflop, etc.

Prize pool : En tournoi, ensemble des gains accordés aux joueurs terminant aux meilleures places. Le prize pool est le produit du nombre de joueurs par le montant de l'inscription diminué des frais (fee).

Quinte : Combinaison formée de cinq cartes consécutives.

Quinte flush : Combinaison formée de cinq cartes consécutives de la même couleur.

Quinte flush royale : Quinte flush à l'as. Combinaison formée de cinq cartes consécutives de la même couleur, dont la plus haute est un as.

River : Dans les pokers de la famille des hold'ems, la cinquième et dernière carte communautaire.

Round : En tournoi, intervalle de temps pendant lequel les blinds et les antes n'augmentent pas.

Rush : Littéralement ruée. Période jamais assez longue où tout réussit à un joueur, et pendant laquelle il accumule donc les gains.

Satellite : Tournoi dont le ou les premiers gagnent une entrée à un tournoi au buy-in plus important.

Semi-bluff : Mise effectuée quand un joueur possède un tirage, dans le but d'optimiser ses chances de remporter le coup. En effet, si un joueur possède un tirage, il a deux manières de remporter le coup : en améliorant sa main (si le tirage rentre), en faisant coucher son adversaire.

Shuffle up and deal : Littéralement mélangez et distribuez. Expression consacrée, prononcée au début d'un tournoi pour le démarrer, en autorisant l'ensemble des croupiers à mélanger puis à distribuer les cartes.

Sit & Go : Littéralement assieds-toi et on y va ! Tournoi qui démarre lorsque le nombre de joueurs requis est atteint, généralement de quoi remplir une table. À opposer aux tournois qui sont programmés et démarreront à une heure fixée.

Structure : Évolution des blinds et antes au cours du temps lors d'un tournoi.

Suite : Main de poker constituée de cinq cartes consécutives.

Tapis : Totalité des jetons d'un joueur. Faire tapis : miser la totalité de ses jetons.

Tell : Indice comportemental permettant d'affiner son jugement sur le jeu de l'adversaire, en live.

Tirage : Main non faite, qui a donc besoin d'une ou plusieurs cartes pour être complétée.

Turn : Dans les hold'ems, la quatrième carte communautaire.

WSOP : Initiales de World Series of Poker. Série de tournois étalés sur un mois et demi et se déroulant chaque année à Las Vegas, attribuant un bracelet à chaque vainqueur d'épreuve, et constituant le rendez-vous mondial annuel incontournable des joueurs de poker.

---

Un portfolio numérique de la thèse est disponible à l'adresse suivante :  
<http://aymericbrody.wix.com/these>