

# LA PROMOTION DU POKER SUR INTERNET ET SON INFLUENCE SUR LA PARTICIPATION DES JEUNES ADULTES AUX JEUX D'ARGENT

Jean-Claude MOUBARAC

Rita GUPTA

Isabelle MARTIN

Centre YGI, Université McGill

## Introduction

Le jeu de poker a changé considérablement de statut et d'image depuis son introduction en Nouvelle-Orléans au début du XIX<sup>e</sup> siècle. Effectivement, le poker était, à ses débuts, un jeu clandestin, privilégié par les pionniers du « far west », qui étaient typiquement des joueurs âgés se rencontrant dans des endroits privés, tels que des bateaux de rivière, des salles de jeu privées et, plus tard, des salles de casinos (Hayano, 1983).

Au cours de la dernière décennie, le jeu de poker s'est démocratisé. Suite à l'élargissement de la couverture médiatique à l'explosion de l'industrie du divertissement et à l'expansion fulgurante de l'Internet, le poker est devenu une activité récréative et populaire, qui se pratique tant dans des endroits privés que publics. On peut même jouer au poker sur le réseau virtuel. Entre 1994 et 2005, le nombre de sites dédiés aux jeux d'argent sur Internet est passé de 30 à 2000 (Saundercook, 2006). Les revenus potentiels de cette nouvelle industrie du jeu expliquent en partie cette explosion ; plus de 60 milliards de dollars américains ont été misés à travers différents sites de poker sur la toile au cours de la dernière année. Cela aurait permis aux commissionnaires d'enregistrer des revenus nets évalués à plus de 3 milliards de dollars américains (Xanthopoulos, 2005).

Bien qu'exploratoires, les recherches qui examinent la participation des joueurs de poker sur Internet révèlent que le jeu est particulièrement populaire chez les adolescents et chez les jeunes adultes, des populations particulièrement vulnérables au jeu problématique (Derevensky et Gupta, 2007; Griffiths et Barnes 2007; Griffiths et Parke 2002; Wood, Griffiths et Parke, 2007). Un récent sondage examinant le comportement et les attitudes des joueurs de poker sur Internet, mené auprès de 10 865 participants, rapporte que les jeux de poker en ligne sont particulièrement attrayants auprès des jeunes joueurs, en comparaison aux sites de casino en ligne (Parke, 2007). Les résultats d'une récente étude téléphonique, menée en

Ontario auprès de 3604 individus, montrent que la participation des jeunes adultes (18-24 ans) à des jeux d'argent sur Internet est passée de 1,4 % à 5,5 % entre 2001 et 2005 ; le deux tiers de ces joueurs rapporte jouer sur des sites de poker payants. La fréquence de participation des joueurs en ligne a aussi augmenté entre ces années ; en 2005, 25 % des joueurs de poker rapportaient jouer une fois par semaine, alors que 12,7 % admettaient jouer quotidiennement (Saundercook, 2006). Enfin, les résultats d'une autre recherche portant sur la participation des internautes aux jeux d'argent en ligne (18-24 ans) dévoilent qu'entre 30 % et 40 % des participants affirment avoir joué sur Internet, sans argent, au moins une fois au cours des douze mois précédant leur participation à l'étude alors qu'entre 5,2 % et 7,6 % des jeunes ont misé de l'argent (McBride, 2007).

La popularité du poker auprès des jeunes et l'élargissement de la clientèle de joueurs de poker peuvent être mis en parallèle avec la croissante visibilité et la promotion du jeu dans les médias et surtout sur l'Internet (Binde, 2007). En effet, il est connu que les images et les construits sociaux véhiculés à travers les médias et l'Internet peuvent exercer une influence sur les attitudes et les comportements des jeunes adultes (Ziegler, 2007). Néanmoins, il demeure difficile d'évaluer l'impact de cette influence sur le recrutement de nouveaux joueurs et sur la hausse de la participation des joueurs actifs. En effet, mis à part certaines études exploratoires et théoriques, il n'existe à ce jour aucune recherche systématique ayant examiné l'influence de la publicité sur la participation des jeunes aux jeux d'argent (Griffith, 2005). Dans un récent article, l'anthropologue Per Binde présente une revue de documentation sur l'effet de la publicité sur le développement du jeu problématique. Il discute des mécanismes par lesquels la promotion publicitaire du jeu pourrait influencer le comportement et la participation des joueurs aux jeux d'argent. Parmi ces mécanismes, on note : 1) la visibilité et la disponibilité des sites de jeux ; 2) la promotion de cognitions erronées à propos du niveau d'habileté nécessaire pour jouer et pour gagner ; 3) la stimulation neurobiologique du système de compensation du cerveau à travers les messages publicitaires ; 4) la promotion dans les médias de l'acceptabilité sociale du jeu (2007, 178). Dans une récente étude exploratoire sur l'image des jeux d'argent dans les long-métrages (Nigel *et al.* 2007), les auteurs ont identifié huit thèmes exploitant les caractéristiques et les représentations des jeux d'argent et des joueurs. Selon ces auteurs, la distorsion des images du jeu et des joueurs, telles que représentées dans les films (les habiletés magiques du joueur professionnel, les victoires miraculeuses en tant que dénouement heureux) minent les efforts de sensibilisation et de dissémination d'informations sur les risques associés au jeu excessif.

S'appuyant sur les études précédentes et sur la théorie sociale cognitive du théoricien Albert Bandura (2001), selon laquelle une grande partie de la

construction sociale de la réalité et de l'opinion publique survient par l'acculturation électronique des médias, il est justifié de s'interroger sur l'influence de la promotion actuelle du poker dans les médias et sur l'Internet sur la participation des jeunes aux jeux d'argent et sur le développement des problèmes de jeu. Pour tenter de répondre à cette question, cet article présente d'abord une description de la façon dont le jeu de poker et les joueurs de poker sont présentés dans les médias et les sites dédiés au poker sur Internet. S'ensuit une discussion sur les mécanismes par lesquels la promotion médiatique du poker pourrait influencer le comportement des jeunes et encourager leur participation aux sites de poker en ligne payants.

### **Méthodologie**

Étant donné l'importante quantité d'informations existant sur le poker sur Internet et l'absence d'étude scientifique sur le sujet, une recherche exploratoire s'impose car elle permettra d'éclairer un sujet méconnu et de guider d'éventuelles recherches sur le sujet. Pour réaliser cette recherche, plus d'une centaine de liens Internet ont été consultés après avoir entré le terme « poker » sur le moteur de recherche *Google*. De ce nombre, 70 sites ont été retenus. Cette sélection dans les liens consultés fut tributaire du nombre de visites sur chacun des sites. Les 70 sites retenus ont été regroupés en cinq catégories: (1) les sites offrant des tables de jeu ( $n=37$ ); (2) les sites présentant une revue et un guide des sites de jeux ( $n=11$ ); (3) les sites dédiés aux discussions et aux échanges entre internautes sur le poker ( $n=5$ ); (4) les sites vendant des marchandises liées au poker ( $n=6$ ); et (5) les sites proposant des stratégies, des conseils et des programmes de calculs de probabilités pouvant aider les joueurs de poker à améliorer leur niveau de jeu ( $n=8$ ).

Pour décrire la façon dont le jeu et les joueurs de poker sont présentés dans les sites Internet retenus, plusieurs composantes ont été examinées: le contenu des slogans des sites de jeux, la nature des images qui s'y trouvent, la terminologie utilisée pour promouvoir le jeu, ainsi que les incitatifs et les promotions faisant partie de l'espace publicitaire des sites hôtes. Aussi, certains thèmes abordés par les internautes lors de forums de discussion et les réponses aux questions publiées par les auteurs des forums ont été étudiés. Suite à l'examen des données disponibles, des thèmes récurrents portant sur la représentation du poker et des joueurs ont été identifiés par l'auteur et des exemples ont été choisis pour illustrer ces thèmes.

La portée de cette recherche est limitée en raison de sa nature exploratoire et de l'absence d'une analyse systématique des données. Les idées exprimées dans cet article relèvent des impressions de l'auteur. Toutefois, on considère que le contenu ainsi que la discussion présentée permettront de guider de futures recherches.

## Thèmes

La recherche exploratoire a permis d'identifier quatre thèmes récurrents quant à la promotion du jeu et des joueurs de poker sur Internet. Ces thèmes sont : 1) le poker en tant que sport ; 2) le poker en tant que profession ; 3) le poker et la célébrité ; et 4) le poker et la sexualité féminine. Dans les paragraphes qui suivent, chacun des thèmes sera élaboré en présentant ses composantes et en citant des exemples issus de la collecte de données.

### *Le poker en tant que sport*

La première association médiatisée entre le poker et le sport remonte à la diffusion du tournoi international de poker de 1971, le World Series of Poker (WSOP), présenté sur les ondes de la chaîne télévisée CBS Sport. Depuis, la fusion du sport et du divertissement dans les médias aux États-Unis, au Canada et en France, a permis au poker d'occuper une place importante et lucrative au sein de la programmation des chaînes sportives télévisées (ESPN, RDS, TSN, Eurosport). La seule présence des tournois et des émissions de poker dans des espaces médiatiques jadis réservés aux sports constitue la première voie d'influence qui incite l'association entre le poker et sport.

Le poker est aussi associé aux sports par le biais de l'association d'images entre le jeu et des produits reliés aux sports. En effet, certaines grandes compagnies traditionnellement associées aux sports (Nike, Adidas, Degree) profitent maintenant de la popularité du poker pour mousser leurs ventes par le biais de publicités, de tournois organisés et de marchandises présentant des couleurs et des designs associés au poker.

Mis à part l'association du poker et du sport dans des espaces médiatiques et publicitaires, le poker présente deux caractéristiques qui font en sorte que certains joueurs le considèrent comme un sport : la présence de certaines habiletés et l'allure compétitive du jeu.

D'abord, comparativement à l'ensemble des jeux d'argent, la majorité des internautes considère le poker comme un jeu d'habiletés et non de hasard. La part d'habiletés associées au poker est souvent exagérée dans la présentation du jeu sur les sites hôtes alors que la part de hasard est négligée, même souvent évacuée. Cette exagération a été exploitée dans plusieurs long-métrages d'Hollywood, dans lesquels le joueur de poker démontre des habiletés presque magiques alors qu'il réussit à emporter de grosses sommes d'argent (Nigel *et al.* 2007). Cette exagération est utilisée également par l'alliance des joueurs de poker (Poker Players Alliance) qui regroupe plus d'un demi-million de joueurs et dont le mandat est la défense du droit et de la tradition américaine de jouer au poker. L'alliance légitime son mandat en affirmant

que le poker est un jeu d'habiletés et non de hasard, qui demande un haut niveau de stratégie, d'observation, de mémoire et de ruse. Malgré le fait que le poker se distingue des autres jeux d'argent par la participation active du joueur et la possibilité de choix et de décisions influençant le déroulement du jeu (comparativement aux machines à sous ou aux loteries), les habiletés impliquées sont de nature mentale (force de bluff, calcul de probabilités, choix de jeux, etc.), ce qui diffère des aptitudes et des habiletés physiques (force, endurance, agilité, finesse) requises dans la pratique d'un sport.

En second lieu, le poker est considéré comme une activité sportive en raison de la nature compétitive du jeu. La présence de joueurs « professionnels » participant à des tournois internationaux supporte cette représentation dans l'imaginaire de plusieurs internautes. D'autres vont jusqu'à considérer le poker comme l'ultime sport de compétition, puisque les tournois rassemblent le plus grand nombre de participants et les gros lots sont plus faramineux que ceux offerts lors d'événements sportifs internationaux. Malgré le caractère compétitif du jeu, force est d'admettre que les joueurs ne mettent pas à l'épreuve leurs habiletés physiques ou leurs agilités comme le font les sportifs, mais vont plutôt utiliser leurs aptitudes mentales. Dans cette perspective, plusieurs internautes et journalistes critiquent le fait que, contrairement aux sports, le poker ne comporte aucune composante athlétique et ne requiert pas d'effort et d'habileté physique, mis à part l'endurance nécessaire pour être assis de longues heures à jouer sur une table ou devant son ordinateur.

Finalement, il est intéressant de préciser que les arguments présentés par les internautes et les sites hôtes pour défendre ou critiquer le statut du poker en tant que sport ne font pas l'unanimité dans les forums de discussion. Dans certains cas, le ton du débat devient agressif et les internautes s'insultent en affirmant, par exemple, que ceux qui ne reconnaissent pas la nature sportive du poker ne connaissent rien au jeu. Cette observation est très révélatrice de la promotion du poker et comment celle-ci peut être alimentée en manipulant le statut du joueur et en créant une division entre les *vrais* joueurs et les *amateurs*, sur la base de l'authenticité et de la connaissance du jeu. Cette manipulation est fréquemment utilisée sur les sites de poker pour encourager la participation, notamment dans les slogans qui misent sur l'intégrité et l'image du joueur en annonçant, par exemple, que seuls les *vrais* joueurs sont invités à jouer.

### ***Poker et carrière professionnelle***

Un des événements médiatique les plus marquants de l'histoire du poker est la victoire de Chris MoneyMaker, un amateur qui empocha 2,5 millions de dollars (US) lors du tournoi WSOP de l'édition 2003. Ce jeune comptable de vingt sept ans devenait la preuve qu'il était possible pour un amateur de

remporter des millions de dollars au tournoi après s'être qualifié en jouant sur un site Internet. Il devint, pour des millions de jeunes téléspectateurs du réseau Entertainment and Sports Programming Network (ESPN) à travers le monde, un modèle incarnant l'accomplissement de l'amateur devenu joueur professionnel de poker.

Sur Internet, le statut du joueur professionnel de poker est d'abord présenté comme un moteur de motivation et d'encouragement au jeu. Les slogans utilisés sur les sites renvoient clairement ce type de message : *la pratique fait des champions; où les joueurs de poker deviennent des champions du monde*. Dans ce sens, l'atteinte du statut professionnel est donc l'objectif ultime : le succès après un long et rigoureux entraînement, au cours duquel le joueur aura eu recours à divers outils d'apprentissage et de perfectionnement. Les sites de poker regorgent d'histoires de joueurs professionnels qui dévoilent leurs biographies, relatant comment ils ont pu faire du poker une carrière professionnelle. On apprend dans ces récits que le succès n'est pas instantané ; le joueur qui veut devenir professionnel doit s'investir personnellement et financièrement pour développer ses habiletés et ses connaissances du jeu. De façon réaliste, celui qui veut gagner de grosses sommes d'argent doit posséder au départ une mise de fonds importante, de sorte que l'investissement financier est un prérequis au développement du joueur professionnel.

Les outils offerts à l'amateur pour s'initier et développer ses connaissances et ses habiletés au jeu sont nombreux sur Internet. D'abord, on trouve des sites de pratique dans lesquels aucune mise d'argent réelle n'est nécessaire. Ils visent à inciter le joueur à s'entraîner et à parier de l'argent. Il a été démontré que les résultats de ces parties gratuites sont faussés en faveur du joueur ; il gagne plus fréquemment que lors des parties où de l'argent est misé (Séigny *et al.*, 2005). Ensuite, les sites de poker offrent constamment des objets promotionnels et des crédits aux nouveaux joueurs. Ces promotions, visibles et attrayantes, constituent un incitatif important dans la décision du joueur quand au choix du site de jeu (Parke, 2007). Aussi, la structure même des tables de jeu repose sur un principe d'échelle, c'est-à-dire que le joueur qui débute au poker et qui ne possède pas de mise de fond de départ doit commencer au bas de l'échelle et gravir les échelons au fur et à mesure qu'il remporte des mises ; chaque échelon supérieur requérant une mise d'entrée plus élevée que la précédente. Cette structure encourage le joueur amateur dans son entraînement puisqu'il peut constater sa progression et se fixer des objectifs clairs à atteindre.

Finalement, des sites spécialisés de poker offrent des outils d'entraînement et de préparation aux amateurs désirant améliorer leur niveau de jeu. Un de ces sites véhicule clairement l'importance de l'entraînement au

poker: [*le poker*] est un long chemin qui se construit à travers un apprentissage technique, stratégique et psychologique. Il nécessite travail et expérience (traduction libre). Certains sites offrent des camps de poker, des séminaires et des fins de semaine d'entraînement en compagnie d'experts et des ateliers thématiques de perfectionnement. D'autres offrent des logiciels spécialement conçus pour calculer les probabilités des différentes combinaisons de cartes au poker. Finalement, les publicités présentées sur les sites de poker sont conçues de manière à encourager la participation de l'amateur, en présentant le jeu comme une activité facile, amusante, et enrichissante et accessible à tous. Par exemple, une des publicités de pokerstars.net met en vedette un joueur professionnel de poker qui vante les mérites du site: *c'est plaisant, gratuit et un excellent endroit pour apprendre.*

Le statut professionnel est par ailleurs évoqué pour légitimer ou valoriser l'image du joueur de poker qui se dissocie des joueurs s'adonnant à d'autres formes de jeux d'argent. La joueuse de poker Isabelle Mercier, dans un récent article publié dans le cahier Sports du quotidien *La Presse*, exprimait le désir de voir le poker se dissocier des autres jeux d'argent et elle revendiquait le statut d'athlète professionnelle. On peut également observer cette dissociation dans les publicités des sites hôtes de poker, comme celles de pokerstars.net, qui vantent la vie accomplie de joueurs professionnels et qui précisent explicitement, dans un sous-titre, que le site de poker n'est pas un site de jeux d'argent. Dans ce cas ci, la publicité n'est pas fautive dans le sens où le site n'offre que des tables de pratique pour lesquelles aucun argent réel n'est misé. Cependant, la dissociation du site avec les jeux d'argent est déroutante, car la structure du site de pratique est semblable aux sites de poker sur lesquels de l'argent est misé, de sorte que le joueur peut facilement passer de l'un à l'autre sans se perdre. D'ailleurs, ce site de jeu véhicule clairement, par le biais de son slogan, « la pratique fait des champions », l'idée que l'entraînement au poker permet à l'amateur de jouer plus tard pour de l'argent, d'y exceller et de gagner.

### ***Poker et célébrité***

Depuis l'introduction du jeu en Amérique, le joueur de poker a toujours possédé un statut distinct. L'image du joueur clandestin et mystérieux du « *far-west* » est aujourd'hui remplacée par celle du joueur amateur devenu célèbre. Depuis la création des tournois internationaux, les joueurs professionnels sont devenus des célébrités mondiales, que l'on peut voir sur les écrans de télévision et de cinéma. L'association entre le poker et la célébrité est fréquemment utilisée sur Internet. Tout d'abord, certains sites de poker utilisent l'image de célébrités, telles Pamela Anderson, Ben Affleck ou Patrick Bruel, pour promouvoir le jeu. Ensuite, certains sites misent sur la

notoriété de certains joueurs en invitant les amateurs à jouer contre d'anciens champions de poker qui ont acquis une notoriété dans le milieu du jeu. Le poker est également associé à la célébrité en raison de l'association du jeu avec des villes comme Hollywood et Las Vegas, sièges de l'industrie du divertissement et de la réalisation du rêve américain. Le statut distinct du joueur de poker est aussi véhiculé dans certains long-métrages, dans lesquels les joueurs de poker sont souvent starisés. Finalement, l'ensemble des biens de prestige et de luxe habituellement associés à la célébrité (voitures sports, croisières de luxe, bijoux) sont fréquemment associés au poker, et ce, sur de nombreux sites. Cette association est aussi manifeste lors du spectacle annuel du *Poker lifestyle show*, où l'on retrouve de nombreuses agences et compagnies qui tirent profit de la popularité du jeu et qui offrent des biens et des services associés au poker (vêtements, accessoires de jeux, conseils, jetons personnalisés, croisières, course d'autos, terrain de golf). L'existence de vêtements et d'objets spécialement conçus à l'effigie du poker témoigne du fait que le joueur de poker revendique un statut particulier. Pour plusieurs, ces objets servent de marqueur de statut et de prestige. Finalement, les sites hôtes de poker présentent l'image de la célébrité à travers le contenu des slogans qui encouragent l'amateur à réaliser le rêve, celui d'être riche et célèbre : *devenez une légende Titan du poker, où les étoiles viennent jouer.*

### ***Poker et sexualité***

Dans son ensemble, les sites de jeux de poker et les sites associés au poker exploitent l'imagerie de la sexualité féminine dans leurs espaces publicitaires. On retrouve dans la plupart des sites offrant des tables de jeux des images de femmes légèrement vêtues ou en bikinis, parfois allongées sur les tables de jeux. Il est aussi possible de commander des calendriers dans lesquels on retrouve des femmes en lingerie. De manière générale, il semble que, comme dans le cas des publicités sur les produits de tabac et d'alcool, l'on tente de vendre le poker à travers un puissant incitatif, celui de la sexualité féminine.

### **Discussion**

Cette recherche exploratoire a permis d'identifier quatre thèmes récurrents dans la promotion du jeu et des joueurs de poker sur l'Internet. Il s'agit maintenant de s'interroger sur l'influence de cette promotion sur la participation des jeunes aux jeux d'argent ainsi que sur le développement de problèmes de jeu. Il faut, dans un premier temps, considérer les facteurs de risque mis de l'avant par les chercheurs pour expliquer le développement du jeu problématique chez les jeunes joueurs.

### ***Cognitions erronées***

Les recherches examinant le jeu problématique chez les jeunes rapportent que les problèmes de jeu peuvent être d'abord alimentés par la présence et le maintien de cognitions erronées chez le joueur ; cognitions qui mènent souvent le joueur à développer une illusion de contrôle sur le résultat des jeux et des chances de gains (Gaboury et Ladouceur 1989; Ladouceur et Walker, 1996). En considérant ce premier facteur, on peut supposer que la promotion actuelle du poker sur Internet influence négativement les jeunes et leur comportement face aux jeux d'argent en encourageant le maintien de cognitions erronées au regard de la nature du jeu de poker d'une part et sur le contrôle que possède les joueurs sur le jeu, d'autre part. En effet, en présentant le poker comme étant avant tout un jeu d'habiletés, les jeunes joueurs peuvent avoir tendance à négliger la part du hasard impliquée dans le résultat du jeu et, de ce fait, développer une illusion de contrôle sur le jeu. Le jeune qui croit fermement pouvoir exceller au jeu en développant ses habiletés sera davantage enclin à s'investir personnellement et financièrement dans le jeu. Ceci est particulièrement important lorsqu'il s'agit du poker sur Internet, pour lequel le contexte virtuel diffère sensiblement du poker de table. En effet, les habiletés du joueur de poker de table sont grandement diminuées dans le contexte du jeu virtuel puisque le joueur ne peut voir ni ses adversaires ni leurs comportements. Aussi, il devient difficile pour le joueur de se fier sur ses aptitudes à calculer les probabilités en mémorisant les cartes déjà passées, puisque celui-ci ne possède aucune garantie que la distribution de cartes s'effectue honnêtement et il ne peut connaître le nombre de paquets de cartes utilisés dans le jeu.

Les joueurs peuvent être attirés vers le jeu par le potentiel de prestige et de succès financier que font miroiter les sites de poker. Croire en ses chances de devenir champion peut inciter le jeune amateur à adopter des choix et des comportements qui mettent en péril sa santé physique et/ou mentale. Par exemple, certains jeunes ont confié avoir considéré abandonner leurs études secondaires pour se vouer exclusivement à la pratique du poker dans le but d'en faire une carrière professionnelle (communication personnelle, Jeff Derevensky, 2007). En présentant le poker comme un moyen accessible et efficace d'atteindre un statut de célébrité, la promotion actuelle du poker véhicule une image que l'on peut qualifier d'illusoire, spécialement pour les jeunes adultes vulnérables en quête d'identité et d'accomplissement professionnel.

### ***Renforcement du comportement***

La documentation sur le jeu problématique souligne le fait que le jeu peut être encouragé par le renforcement positif, c'est-à-dire que le joueur se trouve psychologiquement encouragé chaque fois qu'il gagne une mise (Moran, 1987). Certains sites de pratique font appel à ce type de renforcement, en offrant plus de gains au joueur, comparativement aux résultats sur un site payant (Sévigny *et al.*, 2005). Ces sites agissent en tant que moteur motivationnel et peuvent ainsi inciter les joueurs à croire à un niveau de contrôle sur le jeu et ainsi commencer à jouer pour de l'argent. On peut également proposer que tous les exemples de succès incarnés par les joueurs dits « professionnels » constituent des renforcements positifs externes; ces joueurs deviennent des modèles pour les jeunes amateurs. Ceci est particulièrement vrai pour les jeunes joueurs qui peuvent facilement s'identifier aux modèles présentés, notamment ceux qui incarnent l'image du simple amateur devenu champion.

### ***Investissement au jeu***

Mis à part le développement de cognitions erronées et le recours aux techniques de renforcement des comportements, l'investissement demandé au joueur désirant développer son niveau de jeu sur Internet constitue un risque potentiel pour sa santé physique et mentale. En effet, l'image du joueur professionnel de poker accompli, tel que présenté sur Internet, peut encourager le jeune amateur à investir temps et énergie pour améliorer son niveau de jeu. Toutefois, le temps consacré au poker se fait au dépend des autres activités et engagements. Des données provenant de suivis cliniques auprès de jeunes joueurs problématiques rapportent que leur emploi du temps dans le jeu les portent à négliger le temps consacré aux travaux scolaires et aux activités sociales (Derevensky et Gupta, 2004). Cette implication est d'autant plus préoccupante lorsqu'on considère qu'Internet n'impose aucune limite temporelle et que le joueur peut y consacrer tout son temps à partir de chez lui, dans l'anonymat le plus total.

### ***L'association poker-sport***

D'un point de vue de santé publique, l'association faite entre le poker et le sport est préoccupante. D'une part, on observe, avec l'avènement de la télévision, des jeux vidéo et de l'Internet, une tendance vers un accroissement de la popularité d'activités récréatives ne présentant aucune composante physique (jeux vidéo, jeu de poker). D'autre part, bien que le poker ne soit pas un sport, certaines de ses caractéristiques font en sorte qu'il se pratique *comme* tel. En effet, parce que les joueurs de poker s'entraînent, développent leurs habiletés

mentales et entrent en compétition, ils pratiquent le poker *comme* s'il était un sport. Ce parallèle entre le poker et le sport peut être problématique si le jeune joueur considère qu'en jouant au poker il pratique une activité physique saine. Dans cette perspective, l'association poker-sport encourage non seulement la normalisation du poker en tant qu'activité récréative mais surtout, elle diminue la valeur de la discipline sportive en banalisant l'aspect physique. De plus, cette association néglige l'importance de certaines valeurs sportives que sont la participation, l'intégrité et la complicité entre joueurs, que l'on retrouve exprimées au sein de nombreuses pratiques sportives. L'existence de ces valeurs limite toute comparaison entre le poker et l'activité sportive, car le sport implique l'exercice du corps et de l'esprit dont le but ultime n'est pas seulement le gain mais la participation des joueurs, ce qui est tout le contraire du principe de la participation au poker.

### ***Dissociation du poker des jeux d'argent***

L'association entre le poker et le sport risque également d'encourager la dissociation du poker des jeux d'argent, ce qui encourage l'acceptabilité sociale du jeu et banalise les risques potentiels associés aux jeux d'argent et aux problèmes de jeu. Cette tendance à dissocier le poker des autres jeux d'argent en l'associant à une activité professionnelle s'observe aussi dans les médias. Cette dissociation ne vise pas seulement une normalisation du jeu mais, plus encore, une glorification de cette forme de jeu dans un effort de le rendre plus attrayant auprès des populations les plus vulnérables. Ce type d'incitation est davantage efficace si l'on considère que le poker est associé à des éléments comme l'argent, la célébrité et la sexualité, des thèmes attrayants pour les jeunes adultes.

### **Conclusion**

Cette recherche exploratoire a d'abord permis d'identifier les principaux thèmes associés à la promotion du poker et des joueurs dans les médias, notamment sur Internet. Quatre thèmes ont été décrits: 1) le poker en tant que sport; 2) le poker en tant que carrière professionnelle; 3) le poker et la célébrité; et 4) le poker et la sexualité féminine.

L'examen de ces thèmes a permis de discuter des mécanismes par lesquels la promotion actuelle du poker sur Internet pourrait influencer et encourager le recrutement et la participation active des jeunes à une activité ludique pouvant mener vers le jeu problématique. Il a été proposé que la promotion du poker dans les médias puisse devenir problématique lorsque la représentation du jeu est idéalisée et qu'elle puisse mener au développement de cognitions erronées quant aux caractéristiques du jeu. Également,

la représentation du joueur de poker en tant que professionnel et célébrité constitue un puissant motivateur qui pourrait inciter les jeunes amateurs à s'investir sérieusement dans le jeu. Un surinvestissement de temps et d'argent pose un risque pour la santé physique et mentale des gens. Il a été également discuté que le poker ne peut être représenté à juste titre en tant que sport et que cette association, en plus de normaliser les jeux d'argent diminue la valorisation de l'activité physique et des valeurs associées à la pratique des sports.

Dans un monde virtuel où l'industrie du poker profite encore de l'absence de législation et de régulation, il devient impératif de mieux comprendre l'influence de la promotion du poker dans les médias et sur Internet sur l'initiation de nouveaux joueurs et le développement de problèmes de jeu chez les joueurs actifs. Ces recherches seront importantes dans le futur notamment celles menées auprès des adolescents et des jeunes adultes pour qui l'Internet est un outil de communication et de divertissement difficilement remplaçable, voire même nécessaire à la poursuite des activités sociales. Ces populations sont aussi particulièrement attirées par l'atteinte de la gloire, la célébrité, la richesse et la beauté. Enfin, il est impératif de sensibiliser les jeunes adultes au regard de leur participation et de leur investissement dans une industrie virtuelle souvent associée au blanchiment d'argent et au crime organisé.

---

## RÉFÉRENCES

- Bandura, A. (2001). Social Cognitive Theory of Mass Communication. *Media Psychology*, 3, 265-299.
- Binde, P. (2007). Selling Dreams-Causing Nightmares? On Gambling Advertising and Problem Gambling. *Journal of Gambling Issues*, 20, 167-86.
- Derevensky, J. et Gupta R. (2004). *Gambling Problems in Youth. Theoretical and Applied Perspectives*. New York: Kluwer Academy.
- Derevensky, J. et R. Gupta (2007). Internet Gambling Amongst Adolescents: A Growing Concern. *International Journal of Mental Health Addiction*, 5, 93-101.
- Gaboury, A. et Ladouceur, R. (1989). Erroneous Perceptions and Gambling. *Journal of Social Behaviour and Personality*, 4, 411-420.
- Griffiths, M. (2005). Does Gambling Advertising Contribute to Problem Gambling? *International Journal of Mental Health and Addiction*, 3(2), 15-25.
- Griffiths, M. et Parke (2002). The Social Impact of Internet Gambling. *Social Science Computer Review*, 20, 312-320.
- Griffiths, M. D. et Barnes, A. (2007). Internet Gambling: An Online Empirical Study among Student Gamblers. *International Journal of Mental Health Addiction*, 1557-1874.

- Hayano, D. (1983). *Poker Faces: The Life and Work of Professional Card Players*. Berkeley: University of California Press.
- Ladouceur, R. et Walker M. (1996). A Cognitive Perspective on Gambling. In P.M. Salkovskis (Ed.), *Trends in Cognitive and Behavioural Therapies* (p. 89-120). New York: Wiley.
- McBride, J. I. (2007). An Exploratory Analysis of Internet Gambling among University Students. Unpublished Master's thesis. Montreal: McGill University.
- Moran, E. (1987) *Gambling among Schoolchildren: The Impact of the Fruit Machine*. London: National Council on Gambling.
- Parke, J. (2007). An Exploratory Investigation into Attitudes and Behaviours of Internet Casino and Poker Players. Media Summary commissioned by eCogra, January.
- Saunderscook, S. (2006). The Poker Boom: Harmless Pastime or Gateway to Gambling Problems? *Newslink*, Fall/winter, 1-16.
- Sévigny, S., Cloutier, M., Pelletier, M.-F. et Ladouceur, R. (2005). Internet Gambling: Misleading Payout Rates during the 'Demo' Period. *Computers and Human Behavior*, 21, 153-8.
- Turner, N. E., Fritz, B. et Zangeneh. M. (2007). Images of Gambling in Film. *Journal of Gambling Issues*, 20, 117-43.
- Wood, R. et Griffiths, M. (2007). Online Data Collection from Gamblers: Methodological Issues. *International Journal of Mental Health Addiction*, 5, 151-163.
- Wood, R., Griffiths, M. et Parke, J. (2007). Acquisition, Development and Maintenance of Online Poker Playing in a Student Sample. *Cyber Psychology & Behavior*. 10 (3), 354-361.
- Xanthopoulos, J. (2005). Internet Poker Industry and Revenue Analysis. Final Report Prepared for the Poker Players Alliance. Quantra Strategies. LLC.
- Ziegler, S. G. (2007). The (Mis)education of Generation M. *Learning, Media and Technology*, 32(1), 69-81.
-

**ANNEXE****Sites Internet consultés pour l'article**

---

**Sites de jeux de poker**

[www.checknraise poker.com](http://www.checknraise poker.com)  
[www.doylesroom.com/press](http://www.doylesroom.com/press)  
[www.englishharbourpoker.com](http://www.englishharbourpoker.com)  
[www.gamingclubcasino.com](http://www.gamingclubcasino.com)  
[www.goldenpalacepoker.com](http://www.goldenpalacepoker.com)  
[www.hollywoodpoker.com](http://www.hollywoodpoker.com)  
[poker girls.hollywoodpoker.com](http://poker girls.hollywoodpoker.com)  
[www.mansion.com](http://www.mansion.com)  
[www.intercasino.com](http://www.intercasino.com)  
[www.captaincookpoker.com](http://www.captaincookpoker.com)  
[www.goldenpalace.com](http://www.goldenpalace.com)  
[www.fairpoker.com](http://www.fairpoker.com)  
[www.degreepoker.com](http://www.degreepoker.com)  
[www.absolutepoker.com](http://www.absolutepoker.com)  
[www.pokerroom.com](http://www.pokerroom.com)  
[www.fulltiltpoker.com](http://www.fulltiltpoker.com)  
[www.actionpoker.com](http://www.actionpoker.com)  
[www.tigergaming.com](http://www.tigergaming.com)  
[www.pokerstars.net](http://www.pokerstars.net)  
[www.pacificpoker.com](http://www.pacificpoker.com)  
[www.partypoker.com](http://www.partypoker.com)  
[online.worldpokertour.com](http://online.worldpokertour.com)  
[www.bodog.com](http://www.bodog.com)  
[www.titanpoker.com](http://www.titanpoker.com)  
[www.empirepoker.com](http://www.empirepoker.com)  
[www.addictinggames.com/poker.html](http://www.addictinggames.com/poker.html)  
[www.pokerplex.com](http://www.pokerplex.com)  
[www.truepoker.com](http://www.truepoker.com)  
[www.poker.com](http://www.poker.com)  
[www.pokertime.com](http://www.pokertime.com)  
[www.redkings.com](http://www.redkings.com)  
[www.ultimatebet.com](http://www.ultimatebet.com)  
[www.worldseriesofpoker.com](http://www.worldseriesofpoker.com)  
[www.888.com](http://www.888.com)

[www.pokergirls.com](http://www.pokergirls.com)  
[www.pokermania.us](http://www.pokermania.us)  
[www.williamhillpoker.com](http://www.williamhillpoker.com)

**Sites de guides de sites de jeux**

[www.online-poker-inside.com](http://www.online-poker-inside.com)  
[www.canadianpoker.com](http://www.canadianpoker.com)  
[www.canadianpokerplayer.com](http://www.canadianpokerplayer.com)  
[www.pokerjunkie.com](http://www.pokerjunkie.com)  
[www.playcasinoguide.com](http://www.playcasinoguide.com)  
[www.reviewpokerrooms.com](http://www.reviewpokerrooms.com)  
[www.gambling-portal.com/poker-rooms.html](http://www.gambling-portal.com/poker-rooms.html)  
[www.cardschat.com/poker-site-reviews.php](http://www.cardschat.com/poker-site-reviews.php)  
[www.pokerhoo.com](http://www.pokerhoo.com)  
[www.pokersites.org](http://www.pokersites.org)  
[www.toppoker.org](http://www.toppoker.org)

**Forums**

[www.bodognation.com/poker-news](http://www.bodognation.com/poker-news)  
[www.pokerjunkie.com](http://www.pokerjunkie.com)  
[www.canadianpoker.com](http://www.canadianpoker.com)  
[www.cardwolves.com](http://www.cardwolves.com)  
[forum.poker.com](http://forum.poker.com)

**Sites de marchandise de poker**

[www.canadapokerstore.com](http://www.canadapokerstore.com)  
[www.picchipphoto.com](http://www.picchipphoto.com)  
[www.homepoker.com/index.htm](http://www.homepoker.com/index.htm)  
[www.cafepress.com/buy/poker](http://www.cafepress.com/buy/poker)  
[web.mac.com/bjnmeth/iWeb/BJNemeth/Past Articles/8F3314E7-A1B1-4301-B1AA-0FF1DD63E83B.html](http://web.mac.com/bjnmeth/iWeb/BJNemeth/Past%20Articles/8F3314E7-A1B1-4301-B1AA-0FF1DD63E83B.html)

**COMPTE RENDU / *BOOK REVIEW***