



LE ANS
**LES TRAJECTOIRES DE JEU DE
HASARD
ET D'ARGENT**

Magali Dufour, Ph.D.

Élise Roy, MD., MSc.

Université de Sherbrooke

et

Natacha Brunelle, Ph.D.

Université du Québec à Trois-Rivières



**UNIVERSITÉ DE
SHERBROOKE**



Université du Québec à Trois-Rivières

Présenté par Isabelle Martin, Ph.D.

Rond-Point 2010

JEU INTERNET

- Expansion de l'offre des jeux de hasard et d'argent sur Internet (30 sites en 1994 à + 2300 en 2010)
- 364 ont une version française
- Grand intérêt pour les joueurs Internet (médias, Loto-Québec)
- Au Canada, 2 % adultes y jouent et 3 % des joueurs
- Plusieurs dizaines de millions usagers (25 M, 2006)
- Revenus plus de 20 milliards US/ année



QUATRE GRANDES ÉTUDES

- **Woods et Williams (2009)**
 - 8500 canadiens (sondage téléphonique) + sondage WEB
 - 2 % population générale joue sur Internet
 - 2,1% population générale jouent aux JHA sur Internet
 - Prévalence du jeu problématique est de 3-4 fois plus élevée chez joueurs Internet vs autres joueurs
- **Wood et collaborateurs (2007)**
 - 422 étudiants universitaires britanniques qui se définissaient eux-mêmes comme étant des joueurs de poker en ligne
 - 18 % considérés comme joueurs pathologiques probables
 - 30 % considérés à risque (2/3 critères du DSM-IV)



- **Jonsson (2009)**

- 2000 joueurs Internet suédois
- Selon l'ICJE,
 - 15 % de ces joueurs seraient des joueurs à risque
 - 8 % seraient des joueurs pathologiques.

- **Shed et coll., 2008**

- 513 universitaires jouant aux JHA régulièrement
- les joueurs de poker sont plus souvent :
hommes, jeunes, consommant plus d'alcool, jouant plus fréquemment et passant plus de temps à jouer que les joueurs qui ne jouent pas au poker
- joueurs de poker rapportent plus de problèmes graves de jeu vs joueurs qui ne jouent pas au poker



Étude Ontarienne (RGC, 2006; N= 1003)



- 21 % jouent au poker (Internet ou salle) pour de l'argent
- 16 % une fois par semaine ou plus.
- 18-34 ans 24 %, au moins une fois semaine.
- 37 % rapportent « jouer pour de l'argent » (motivation)
- 4 % croient qu'ils peuvent gagner leur vie à jouer poker

- 6 % des joueurs de poker admettent qu'ils sont parfois inquiets de leurs habitudes de jeu et 18% d'entre eux sont inquiets à propos d'un être cher jouant au poker (RGC, 2006).



ÉTUDE ECOGRA-NOTTINGHAM TRENT UNIVERSITY (2007)

- N= 10865 via Internet (online gambling)
 - Questionnaire+focus group dans plusieurs pays (96)
- Différence entre joueurs poker Internet et casino Internet
- 74 % hommes
- H jouent pour \$ + excitation
- F jouent pour social et évitement
- Âgés de 26-35 ans
- 52 % jouent à plus de 2 tables à la fois
- Visite de sites de forum
- Jouent le soir ou la nuit
- Gain financier : perspective à long terme
- Ceux qui disent avoir le + de succès : discipline



ÉLÈVES QUÉBÉCOIS DU SECONDAIRE (2008)

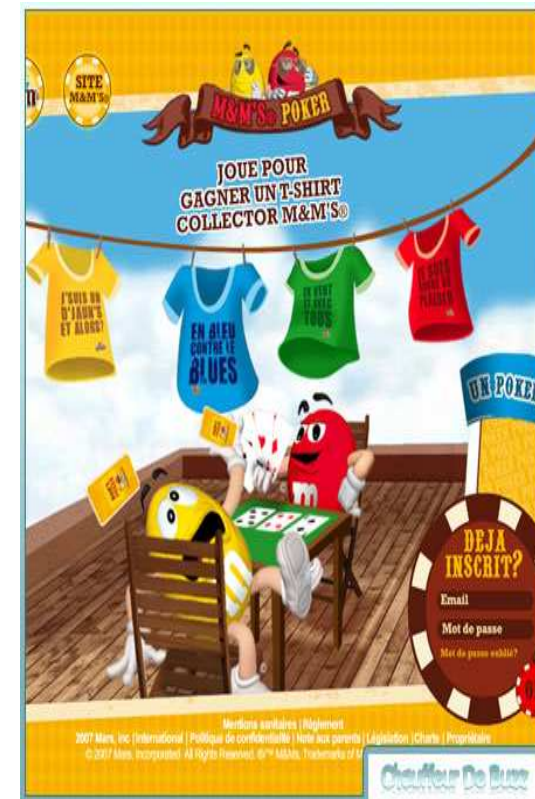
DE 2006 À 2008

- Jeux sur Internet : 3,4 % à 5 % (7 % gars; 3 % filles)
 - *Pas de différence significative selon niveau études
 - *Seule forme de jeu à connaître progression
- Poker sur Internet : de 2.5 % à 5 %
- Poker entre amis : de 15 % à 25 %
- Poker événements organisés : 4.7 % à 3.6%



POKER TEXAS HOLD'EM/ POKERMANIA

- Popularisé en 1920, présent à la fois dans culture populaire et dans le cinéma
- Aujourd'hui, le poker se joue partout :
 - Tournoi
 - Casino : avec ou sans croupier
 - Internet : cash game ou tournoi
 - Entre amis
 - Bars
- Au Québec, Chevalier et Pastinelli (2008) :
 - 12 000 000 heures de disponibilité de poker
 - Stimulation constante sur Internet :
 - PartyPoker.com, plus de 2000 nouveaux joueurs chaque jour
 - Plus de 80 000 jouent simultanément (Digit Journal, 2006)
 - En 2006, revenus de 15 milliards de dollars US
- La Pokermania est partout : Activité « glamour »
 - Artistes : Star système du Poker
 - Média (journaux, télévision)
 - Internet
 - Économie du poker (livres, vidéo, produits dérivés)



ATTRAIT DU POKER

- Grande accessibilité
- Disponibilité
- Anonymat

- Bourses substantielles/ appât gain

- Couverture médiatique
- *Glamorisation*/ normalisation

- Composante habileté : illusion de contrôle
(associée opportunités de prendre décisions et utiliser stratégies , exemple le *bluff*)



OBJECTIFS

- Objectif 1: Documenter et comparer le profil des joueurs de poker sur Internet et des joueurs de poker en salle (fréquence des habitudes de jeu; sévérité de la problématique; détresse psychologique; problèmes associés - problèmes de consommation et pensées à risque).
- Objectif 2 : À partir du point vue des joueurs de poker en ligne, décrire et comprendre leur trajectoire quant :
 - habitudes de jeu -motivations à jouer
 - liens entre consommation d'alcool/ drogues et poker;
 - conséquences sur vie personnelle, familiale, légale et professionnelle

DEVIS

- Devis mixte : quantitatif et qualitatif
- Joueurs qui se considéraient des joueurs de poker et qui jouaient à l'argent (N= 200) dans 13 régions au Québec
- Formé deux groupes de joueurs
 - Ceux jouant majoritairement en salle (n=113)
 - Ceux jouant majoritairement sur Internet (n=87)
- Entrevue de 90 minutes (questionnaires: ICJE, Beck, croyances erronées, etc.)
- Qualitatif : 20 joueurs jouant sur Internet (représentatif du portrait de l'ICJE)



**JOUEURS
de POKER
RECHERCHÉS**
en salle et/ou en ligne

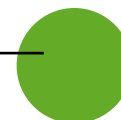
étude menée par
**Université de
Sherbrooke**

*Entrevue
confidentielle

*Certificat-cadeau 30\$

***Information :**
1-888-463-1835,
poste: 61847
ou
poker-med@usherbrooke.ca

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



Variables	N= 200	
Age moyen	30 ans	
Genre	Hommes	90.5 %
	Femmes	9.5 %
	Marié / couple	58,7 %
	Séparé/ divorcé	4,8 %
	Célibataire	36,5 %
Dernier niveau scolarité complété	Secondaire	24 %
	Collégial	27 %
	Universitaire	27 %
Statut d'emploi	Travailleur	61,8 %
	Étudiant	19 %
	Autre	13 % (8) (3 joueur prof.)
Revenu moyen	37 586 \$ (0-75 000 \$)	



NIVEAU DE JEU (DÉBUTANT, INTERMÉDIAIRE...)

Niveau	Joueurs Internet (n=87)	Joueurs Salle (n=113)
débutant	3,5%	8,8%
Intermédiaire	65,1%	68,1%
Expert	24,4%	22,1%
Professionnel	7,0%	0,9%

Jouez-vous au poker pour gagner votre vie?

	J. Internet	J. Salle
Non	59,8%	77%
Oui	8,0%	1,8%
Non mais il fait partie de mes revenus	32,2%	21,2%



SPÉCIALITÉ : LE POKER!

- Jouent peu à d'autres formes de jeu argent
- 2 % jouent tous les jours à une autre forme de jeu argent (ex : loterie ou appareils de loterie vidéo)
- les autres jeux argent sont perçus :
 - jeux où il est impossible d'établir une réelle stratégie
 - et où il n'y a qu'une illusion de contrôle
 - des activités de « *gambling* »
- Spécialisation des joueurs de poker :

86,5% jouent à plus d'une forme de poker

 - Chez les joueurs Internet 96,6% jouent à plusieurs formes et 93% jouent aux cash games
 - Chez les joueurs en salle, 78,8% jouent à plusieurs formes et 45% jouent aux cash games

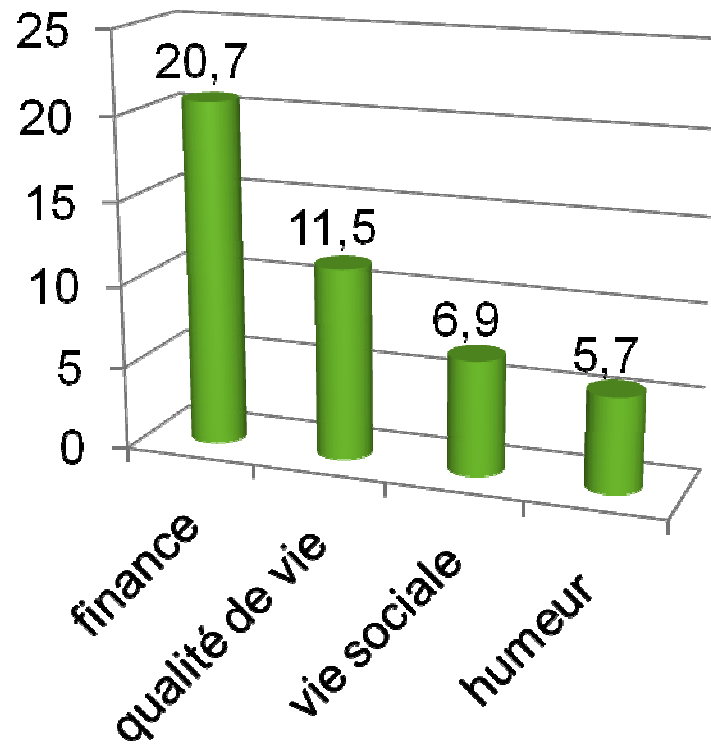
L'ARGENT, TOUJOURS L'ARGENT!

- Joueurs Internet dépensent davantage d'argent dans plusieurs formes de poker
- Les joueurs dépensent entre 2 (JS) et 5 (JI) fois plus d'argent lorsqu'ils jouent au poker dans la forme « cash game » vs dans un tournoi

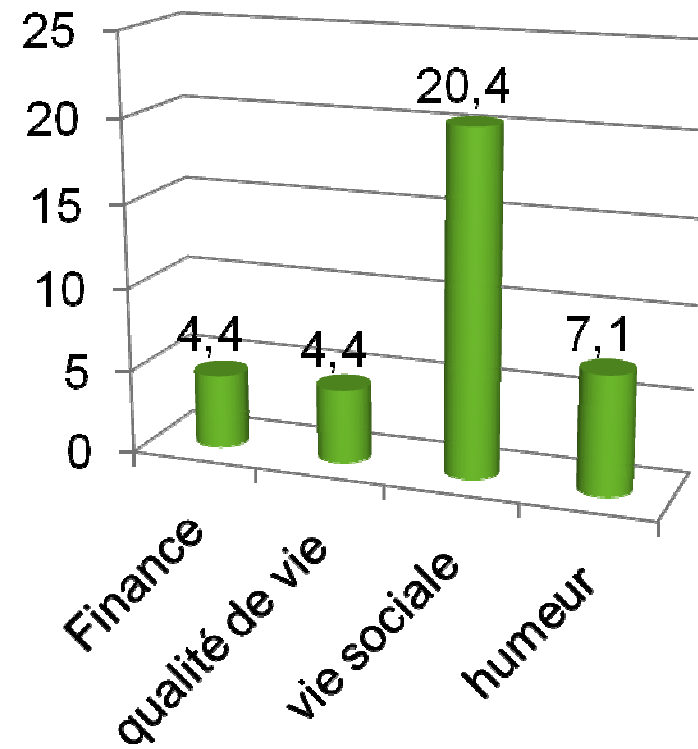
	Internet cash game	Internet Tournoi	Salle Cash game	Salle Tournoi	poker amis
J Internet	306.23\$	58,88\$**	156.43\$*	69.91\$	33.23\$
J Salle	59.07\$	17.59\$	88.45\$	49. 12\$	20.50\$

BÉNÉFICES DU POKER

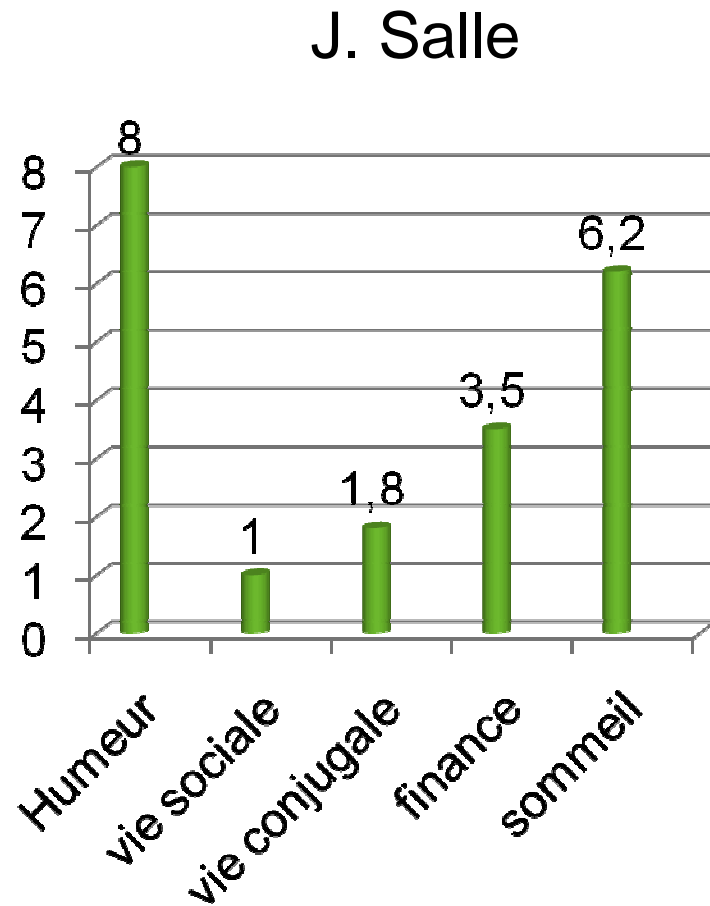
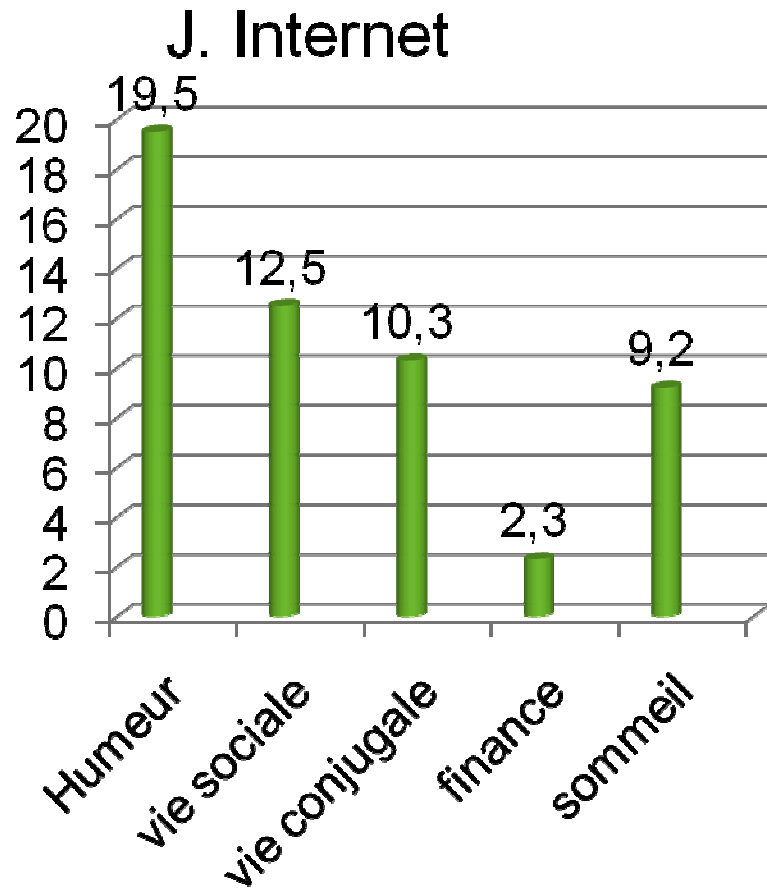
J. Internet



J. Salle



CONSÉQUENCES DU POKER



LA PERCEPTION DU HASARD

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

- Un thème sensible.
- Les habiletés : constituant principal du poker.
- L'utilisation du vocable « *variance* » donne au hasard une connotation plus statistique, calculée.
- *À court terme la chance influence le résultat de quelques mains, ce sont les aptitudes et stratégies qui décideront d'un vrai gagnant sur le long terme.*
- ** Joueurs Internet ont une plus grande illusion de contrôle que ceux en salle



DÉTRESSE PSYCHOLOGIQUE ET IMPULSIVITÉ

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



CONSOMMATION DE SPA

Dans la dernière année, ont-ils consommé en jouant au poker?

Alcool	J. Internet	J. Salle
Oui	67.8%	77.9%
Drogue		
Oui	26.4%	23.9%

DEBA-Alcool	J. Internet	J. Salle
nul	93.1%	94.7%
moyen	6.9%	5.3%
élevé	0%	0%
DEBA-Drogue		
Nul	86.2%	90.3%
moyen	5.7%	6.2%
élevé	8%	3.5%

LES PENSÉES À RISQUE

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



PROBLÈMES DE JEU? SCORE ICJE

Catégorie	J. Internet	J. Salle	Total
Sans problème	11.5 %	29.2 %	21.5 %
Risque faible (1-2)	33.3 %	29.8 %	37.0 %
Risque modéré (3-7)	44.8 %	29.2 %	36.0 %
Joueur excessif (8-27)	10.3 %	1.8 %	5.5 %



DÉTERMINANTS DU JEU PATHOLOGIQUE

Modèle final : 42 % de variance du score de jeu pathologique (ICJE)

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



Joueur de poker et critères diagnostiques

- Critères trop sensibles?????
 - Beaucoup de joueurs à risque
 - Rapportent peu de conséquences négatives
 - Aucun impact sur leurs finances
- Avez-vous un problème de jeu (80%)
- Ceux qui pensent avoir des problèmes
 - Aucun problème financier
 - Critique des autres
 - Culpabilité



CONCLUSIONS PRÉLIMINAIRES

- Niveau de risque élevé chez deux groupes de joueurs
- Risque + élevé chez les joueurs Internet
- Joueurs voient beaucoup d'avantage au poker et rapportent peu d'inconvénients
- Joueurs Internet rapportent + de pensées à risque
- Peu de détresse psychologique chez ces joueurs
- Consommation d'alcool et de drogue élevé mais peu problématique



LIMITES ET DEFIS MÉTHODOLOGIQUES

- Population difficile à rejoindre
 - Méfiance

« Ça semble intéressant, mais j'aimerais bien avoir plus de détails, parce que je n'ai malheureusement JAMAIS vu une étude sur le jeu, le gambling ou le poker qui de près ou de loin avait une méthodologie de travail qui soit même proche de pouvoir produire des résultats qui ne sont pas tout simplement pathétique, voir carrément écoeurant et intellectuellement malhonnête (que ce fut connu ou par accident).

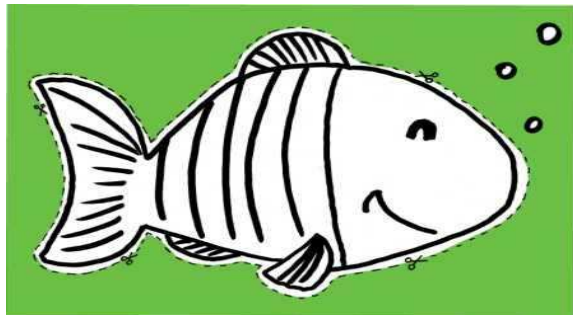
Je ne veux pas paraître négatif outre mesure, mais ces enquêtes sont souvent, trop souvent, mené avec la conclusion connu en partant : "le jeu c'est mal".

Je ne vous vise donc pas n'ayant aucun détail, **mais j'ai trop souvent vu des gens se servir des chiffres recueillis comme un ivrogne d'un lampadaire, pour se soutenir plutôt que pour s'éclairer...** » (DESS66, poker collectif)



LIMITES ET DÉFIS MÉTHODOLOGIQUES

- Résultats préliminaires
- Population diversifiée
 - Du joueur récréatif au « professionnel », du non problématique au pathologique



- Problème de représentativité
- Pathologique est un phénomène rare: problème statistique



MERCI À TOUTE L'ÉQUIPE

- Sévrine Petit
- Isabelle Richer
- Andréa Isabelle-Roy
- Adeline Chaumillon
- Geneviève Devoy
- Catherine Pinet
- Catherine Arseneault
- Pascale Couvrette
- Catherine Williams
- Pierre-Axel Pejouan
- Gregory Jaquet
- Vincent Jolivet
- Daniel Ochoa
- Caroline Apotheloz

