Les joueurs amateurs de poker : une communauté de pratique ?

Amateur Poker Players: a Community of Practices?

Aymeric Brody

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/reset/515>

DOI : [10.4000/reset.515](https://doi.org/10.4000/reset.515)

ISSN : 2264-6221

Éditeur

Association Recherches en sciences sociales sur Internet

Référence électronique

Aymeric Brody, « Les joueurs amateurs de poker : une communauté de pratique ? », *RESET* [En ligne], 4 | 2015, mis en ligne le 21 décembre 2015, consulté le 10 décembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/reset/515> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/reset.515>

Ce document a été généré automatiquement le 10 décembre 2020.

© Association Recherches en sciences sociales sur Internet

Les joueurs amateurs de poker : une communauté de pratique ?

Amateur Poker Players: a Community of Practices?

Aymeric Brody

Introduction

- 1 Avec la légalisation des sites de jeux d'argent en ligne au début des années 2010¹, la pratique du poker sur internet est devenue une « passion ordinaire »² pour plusieurs centaines de milliers de français. Selon les chiffres officiels communiqués par l'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL) pour l'année 2012, 295 000 comptes-joueurs ont été utilisés chaque semaine sur des sites de poker agréés, sachant qu'un même joueur possède souvent plusieurs comptes par site (ARJEL, 2013a). 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 que 20,9 % des joueurs de poker en ligne jouent de manière quasi-quotidienne et 51,4 % de façon hebdomadaire³. Selon cette même étude, la pratique du poker sur internet n'est d'ailleurs pas exclusive pour ces joueurs puisque 42,8 % d'entre eux jouent également au poker de façon traditionnelle – en « live », comme ils disent. Certes, le développement et la légalisation des sites de poker en ligne a 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 (Brody, 2011a).
- 2 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 2007 et 2011 nous a permis d'appréhender la diversité des pratiques du poker et la singularité des parcours des joueurs. En 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 dits « *online* ». Enfin, en 2011, nous avons observé des milliers de joueurs se réunir 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 de découvrir une population jusqu'alors méconnue : les joueurs amateurs de poker. Loin de l'image médiatique du « *poker player* » 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.

- 3 Peu de recherches ont vu le jour sur les joueurs de poker français. Nous pourrions notamment distinguer les approches psychopathologiques qui envisagent la pratique du poker sous l'angle de l'addiction (Barrault & Varescon, 2011 ; Barrault, 2012) et les approches socio-ethnologiques qui se penchent plus particulièrement sur le jeu clandestin (Feyers, 2002 ; Piedallu, 2012). Sans forcément nier la dimension ludique du jeu, force est de reconnaître que ces recherches ne voient pas le poker comme une simple pratique de loisir. 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 des joueurs en termes de jeu et de loisir (Brougère, 2005). À l'instar d'une recherche exploratoire effectuée par Madeleine Pastinelli, Simon Côté-Bouchard et Élisabeth Papineau (2010) dans une « communauté électronique d'aspirants joueurs professionnels » au Québec, notre propre démarche auprès des joueurs amateurs de poker en France s'écarte des problématiques généralement associées aux jeux d'argent (addiction, déviance, clandestinité, etc.) pour questionner le rapport des joueurs à leur jeu et la communauté qu'ils forment autour de sa pratique⁴. Autrement dit, il s'agit d'un renversement de perspective : ne plus postuler que la pratique du poker pose problème aux joueurs et à la société, mais partir du caractère ordinaire du jeu pour étudier la façon dont les joueurs l'inscrivent dans leur vie sociale ordinaire. Cet article a ainsi pour objectif de mieux définir une communauté de joueurs dont les pratiques du poker ont pour vocation déclarée le plaisir de jouer et l'apprentissage du jeu dans un collectif ; d'où l'intérêt de saisir cet objet au prisme de la notion de « communauté de pratiques »
- 4 Selon Étienne 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 exposé 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 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 une meilleure connaissance d'une communauté de pratique que l'on aurait trop vite tendance à qualifier de « virtuelle ».

Un questionnaire ethnographique

- 5 Cherchant à observer les différentes pratiques des joueurs de poker, notre démarche fut la suivante. Après une première enquête exploratoire aux domiciles des joueurs, nous avons entamé en 2010 une seconde enquête par observation-participante sur des sites de poker en ligne. L'engagement introspectif du chercheur dans cette « ethnographie virtuelle » (Hine, 2008) s'étant révélé difficile à tenir⁵, nous avons entrepris de rencontrer « réellement » des joueurs ayant une pratique régulière du poker sur internet. Nous avons ainsi 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 ».
- 6 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 s'appuyant principalement sur l'analyse des données statistiques issues de ce « questionnaire ethnographique » (Soutrenon, 2005), nous commencerons par en exposer brièvement la méthodologie.

Illustration 1 : Tournoi de Tours, le 9 avril 2011.

- 7 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 avantage 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 volontaire pour participer à l'organisation du tournoi. 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).

- 8 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 aidé 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.
- 9 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. Ce 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 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 rendue possible, encore faut-il qu'un

réseau d'interconnaissance exista entre les joueurs. Là encore, les entretiens ont largement confirmé cette supposition qui nous amène à considérer l'hypothèse d'une communauté de pratique entre les joueurs de poker en ligne présent lors du tournoi.

Illustration 2 : Tournoi de Toulouse, le 26 mars 2011.

Un échantillon de joueurs de poker en ligne ?

- 10 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 exercent à la fois dans des 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 socioprofessionnelles 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).

- 11 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 ? »⁶

Tableau 1 : Régularité de la pratique du poker en ligne

	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

- 12 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 départ⁷. 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 ? »

Tableau 2 : Initiation au poker

	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

- 13 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 – casino, cercle 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 ? »

Tableau 3 : Expériences contextuelles du poker

	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	

- 14 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'apprêtaient 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* ? »

Tableau 4 : Expérience d'un tournoi *live*

	Effectif	Pourcentage
--	----------	-------------

Oui	349	40,7
Non	509	59,3
Total	858	100

- 15 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 vécus 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.
- 16 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 heuristique⁸. 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.

Un répertoire partagé : le poker en ligne et hors ligne

- 17 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.

Figure 1 : Plan factoriel

Le plan 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).

- 18 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 trouve 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*.
- 19 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*. Située 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 qu'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.

- 20 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)⁹, ici dans le cadre d'un tournoi de poker.

Un engagement mutuel : la passion du jeu

- 21 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, il faut préciser 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. Précisons également que le tournoi était doté d'un prix d'un million d'euros récompensant de façon progressive les cents premiers finalistes du classement.

Illustration 3 : Dispositif du tournoi

- 22 À la différence d'une compétition fondée sur l'égalité des chances entre les participants, l'argent entrainait 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 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 en effet 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 les participants, souvent très nombreux, s'affrontent pour une faible espérance de gain¹⁰.

Tableau 5 : Situation en tant que joueur de poker

	Effectif	Pourcentage
Professionnel	1	0,1
Semi-professionnel	17	1,7
Amateur	955	98,2
Total	973	100

- 23 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) citée en introduction. C'est d'ailleurs ce registre de la passion qui exprime le mieux l'engagement de ces joueurs amateurs dans le tournoi¹¹, 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 ? »

Tableau 6 : Engagement monétaire 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

- 24 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 » (Bromberger, 1998) 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'est pas décrite comme une étape vers le professionnalisme mais une finalité en soi : « Depuis quand jouez-vous au poker ? »

Tableau 7 : Ancienneté en tant que joueur de poker

	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

- 25 En effet, 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 » (Daninos, 2010)¹². 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 pratique¹³.
- 26 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.

Une entreprise commune : apprendre à jouer au poker

- 27 Dans son ouvrage de référence sur *La théorie des communautés de pratique*, Wenger précise que toute entreprise qui fédère une communauté autour de la pratique est « définie par les participants en cours de processus. Il s'agit de leur réaction à la situation, donc elle leur appartient [...] » (Wenger, 2005 : 86), ajoute-t-il. Pour savoir si la participation des joueurs au FPT est le fruit d'une entreprise commune, il faut donc 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 que nous avons réalisé *in situ*. Nous avons en effet interrogé une cinquantaine de joueurs lors des différentes étapes *live* du tournoi. Le but était 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 poker¹⁴. Dans la perspective d'une analyse transversale, nous présenterons successivement les réactions de quatre joueurs amateurs dont les profils se dessinent sur la toile de fond de leur répertoire partagé.

Passer une journée agréable

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 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 cependant 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).

Augmenter son expérience en *live*

Interrogé à Toulouse lors d'une autre étape du FPT, Jocelyn participait quant à lui à son premier tournoi *live*. Trois ans après avoir commencé à jouer avec ses amis, cet étudiant de 24 ans qui travaille aujourd'hui à mi-temps dans un fast-food consacre une partie de son temps libre à jouer au poker sur internet. S'il est attiré par une carrière de joueur professionnel, Jocelyn se considère avant tout comme un amateur qui souhaite développer son expérience du jeu. Malgré une élimination rapide, l'expérience de ce tournoi gratuit organisé dans sa ville fut l'occasion d'apprendre de ses erreurs.

C'est vrai que j'ai pas d'expérience en tournoi live. Faut peut-être être plus prudent au début, attendre, observer plus les joueurs. C'est vrai que sur internet on n'a pas ça, on n'a pas le visuel, par rapport aux joueurs quoi (...) Oui c'est une très bonne expérience, après bon vu que j'ai duré qu'un quart d'heure-vingt minutes dans le tournoi j'ai pas accumulé une expérience énorme (...) Mais enfin je regrette pas en tout cas, c'est à refaire (...) C'est une opportunité géniale, c'est gratuit au départ, donc c'est vrai que moi la stratégie c'était d'augmenter mon expérience en live (Jocelyn, interrogé à Toulouse le 26 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 notamment 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 événement 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 (Victor, interrogé à Tours le 10 avril 2011).

SE RICHIR PAR LE CONTACT RÉEL

Travaillant en tant que chiffeur-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 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

- 28 Si cette galerie de portraits témoigne de la diversité des profils des joueurs du FPT, 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 quatre joueurs ne regrette d'avoir participé à l'évènement. Si nous pouvons imaginer que les joueurs interrogés ne veulent pas perdre la face après leur élimination, il n'en demeure pas moins que les arguments mis en exergue vont 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 conviviale¹⁵, c'est l'expérience vécue qui justifie cette réaction positive. Ainsi, rencontrer de nouveaux adversaires avec qui se mesurer en *live* est présenté comme une opportunité pour progresser dans leur pratique du jeu. Sans dénigrer l'exercice du poker en ligne, ils 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.
- 29 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. La participation de ces joueurs amateurs aux premières phases de la compétition montre toute leur implication dans cette entreprise, certes, peu rentable en termes d'espérance de gain mais qui satisfait leur passion et permet d'enrichir leur pratique. Il faudrait relire chacune de leurs réactions comme des « histoires partagées d'apprentissage » (Wenger, 2005) pour mieux comprendre le sens de cette entreprise commune¹⁶.

Conclusion

- 30 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 à la marge les activités de cette communauté avant de pouvoir y participer pleinement.
- 31 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 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. 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.

- 32 Pour conclure, il convient de préciser qu'une telle communauté ne saurait décemment 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 érigées 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.

BIBLIOGRAPHIE

ACHOUR Armelle. (1998). « La "passion" du jeu », in Bromberger D. (dir.), *Passions ordinaires : du match de football au concours de dictée*, Paris, Bayard, pp. 333-353.

ARJEL (2013a). « Rapport d'activité 2012 » [en ligne], consulté 10.04.2014. URL: <http://www.arjel.fr/IMG/pdf/rapport-activite-2012.pdf>.

ARJEL (2013b). *Sociologie des joueurs en ligne : enquête ARJEL 2012* [en ligne], consulté 10.04.2014. URL: <http://www.arjel.fr/IMG/pdf/sociologie-joueurs-20130319.pdf>.

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

BARRAULT Servane & VARESCON Isabelle (2011). « Psychopathologie des joueurs pathologiques en ligne : une étude préliminaire. », *Encephale* [en ligne], consulté 10.04.2014. URL: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0013700611000108>.

- BEAUD Stéphane (1996). « L'usage de l'entretien en sciences sociales : plaidoyer pour l'«entretien ethnographique» », *Politix*, 35, pp. 226-257.
- BERRY Vincent (2012). « Ethnographie sur Internet : rendre compte du “virtuel” », *Les Sciences de l'éducation : Pour l'Ère nouvelle*, 4 (45), pp. 35-57.
- BERRY Vincent (2008). « Les communautés de pratiques : note de synthèse », *Pratiques de formation : Analyses*, 54, pp. 12-47.
- BRODY Aymeric (2011a). « L'investissement de l'espace domestique par le jeu d'argent : l'exemple du poker », *Revue des Sciences Sociales*, 45, pp. 50-56.
- BRODY Aymeric (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 [en ligne], consulté 10.04.2014. URL: http://www.cens.univ-nantes.fr/64473970/0/fiche___pagelibre/.
- BROMBERGER Christian (1998). *Passions ordinaires : du match de football au concours de dictée*, Paris, Bayard.
- BROUGÈRE Gilles (2013). « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse », *Revue Sciences du jeu*, 1, consulté 10.04.2014. URL: <http://www.sciencesdujeu.org/index.php?id=279>.
- BROUGÈRE Gilles (2005). *Jouer/apprendre*, Paris, Economica.
- BURAWOY Michael (2010). « Revisiter les terrains : esquisse d'une théorie de l'ethnographie réflexive », in Céfaï Daniel (dir.), *L'engagement ethnographique*, Paris, EHESS, pp. 295-351.
- BURAWOY Michael (2003). « L'étude de cas élargie », in Céfaï D. (dir.), *L'enquête de terrain*, Paris, La Découverte, pp. 425-464.
- COTTA Alain (1993). *La société du jeu*, Paris, Fayard.
- DANINOS Franck (2010). *Histoire du poker : le dernier avatar du rêve américain*, Paris, Tallandier.
- ESPARZA Lionel (2014). *L'esprit du poker : comment un jeu d'argent a conquis le monde*, Paris, La Découverte.
- FEYRS Dylan (2002). « Formes et pratiques du clandestin, joueurs de poker et tripots dans une grande ville de province », *Sociologie du travail*, 2 (44), pp. 233-253.
- HENRIOT Jacques-Henriot (1989). *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti.
- HINE Christine M. (2008). « Virtual ethnography », in Given Lisa M., *Sage encyclopedia of qualitative research methods*, Thousand Oaks, Sage, pp. 921-924.
- INSEE (1993). « Les français font leurs jeux », Insee Première, 270 [en ligne], consulté 10.04.2014. URL: <http://www.epsilon.insee.fr/jspui/bitstream/1/9897/1/ip270.pdf>.
- LAVE Jean & WENGER Étienne (1991). *Situated learning: legitimate peripheral participation*, New York, Cambridge University Press.
- MARTIN Olivier (2005). *L'enquête et ses méthodes : l'analyse de données quantitatives*, Paris, Nathan.
- ODJ (2014). *Les joueurs de poker, une population présentant un profil particulier ?* [en ligne], consulté 10.04.2014. URL: http://www.economie.gouv.fr/files/note_3_-_les_joueurs_de_poker.pdf.
- ODJ (2013). *Les jeux d'argent et de hasard sur Internet en France en 2012* [en ligne], consulté 10.04.2014. URL: http://www.economie.gouv.fr/files/tendances_jeux_en_ligne_2013.pdf.

- PASTINELLI Madeleine. (2011). « Pour en finir avec l'ethnographie du virtuel ! Des enjeux méthodologiques de l'enquête de terrain en ligne », *Anthropologie et Sociétés*, 1-2 (35), pp. 35-52.
- PASTINELLI Madeleine, CÔTÉ-BOUCHARD Simon & PAPINEAU Élisabeth (2010), « Quand le poker cesse d'être un jeu : pratiques et discours d'aspirants joueurs professionnels », *Ethnologie*, 1 (32), pp. 87-111.
- PIEDALLU Jeanne (2012). « Ethnographie de parties clandestines de poker : de l'intérêt pour les sociabilités aux sociabilités par intérêt », communication au forum *Jeu et Sociétés* organisé par la Française des Jeux, 31 mai 2012, Boulogne-Billancourt.
- SINGLY François de (2004). *L'enquête et ses méthodes : le questionnaire*, Paris, Nathan.
- SOUTRENON Emmanuel. (2005). « Le "questionnaire ethnographique" : réflexions sur une pratique de terrain », *Genèse*, 60, pp. 121-137.
- WENDLING Thierry (2002). *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses Universitaires de France.
- WENGER Étienne (2005). *La théorie des communautés de pratique : apprentissage, sens et identité*, Laval, Presse Universitaire de Laval.
- YONNET Paul (1985). *Jeux, modes et masses : la société française et le moderne 1945-1985*, Paris, Gallimard.

NOTES

1. 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.
2. Christian Bromberger définit le registre des « passions ordinaires » de la manière suivante : « Partagés massivement, assumés individuellement, accepté 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).
3. 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).
4. Si nous verrons qu'il existe des différences importantes entre les « joueurs amateurs » de notre enquête et les « aspirants joueurs professionnels » étudiés par Pastinelli, Côté-Bouchard et Papineau, nous souscrivons à la démarche de cette étude exploratoire : « 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. » (Pastinelli, Côté-Bouchard & Papineau, 2010 : 93).
5. Christine Hine définit l'« ethnographie virtuelle » (*virtual ethnography*) comme « une démarche de recherche qui explore les interactions sociales prenant place dans des environnements virtuels » (Hine, 2008 : 921). Sans entrer ici dans un débat méthodologique sur la faisabilité d'une

telle démarche (Pastinelli, 2011, Berry, 2012), notons simplement que l'observation-participante du poker en ligne implique une focalisation de l'observateur sur sa propre pratique du jeu qui l'empêche parfois de se mettre à la place de son adversaire. Dans notre cas, l'ethnographie virtuelle a fait basculer l'auto-ethnographie (*auto-ethnography*) dans l'observation de soi (*self-ethnography*), ce qui n'était pas la vocation première de notre enquête.

6. Le traitement des données statistiques a été réalisé à l'aide du logiciel Sphinx. Les non-réponses ont été ignorées dans le cadre de cet article.

7. 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).

8. 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 points 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 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 (...) ». (Soutrenon, 2005 : 133).

9. 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)

10. 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.

11. 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).

12. Dans son ouvrage sur *l'Histoire du poker*, Franck Daninos (2010) situe en 2006 l'émergence de la mode du poker en France – soit environ un an avant notre première enquête exploratoire auprès des joueurs. Cela coïncide notamment avec le développement du poker en ligne et la diffusion des premières émissions de télévision consacrées au poker.

13. 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 » (p. 73). Soixante ans après la création du tiercé, le phénomène du poker semble donner raison à Yonnet.

14. 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).

15. 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.

16. 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. Nous remercions Gilles Brougère d'avoir attiré notre attention sur ce point.

RÉSUMÉS

Cet article s'appuie sur une enquête de terrain menée entre 2007 et 2011 auprès des joueurs amateurs de poker en France. Analysant plus particulièrement les résultats d'un questionnaire ethnographique diffusé lors d'un tournoi réunissant plusieurs milliers de participants, l'auteur cherche à comprendre ce qui a pu pousser ces amateurs à s'engager dans la compétition. Au-delà des perspectives de gains – sommes toutes assez réduites –, c'est d'abord le plaisir de jouer et l'envie de progresser dans la pratique du jeu qui auraient suscité leur engagement. Habitué à jouer au poker sur internet, ces joueurs partagent en effet le même désir de se forger de nouvelles expériences du jeu. Le tournoi en question leur offre ainsi une occasion de se réunir autour de leur passion commune pour poursuivre leur apprentissage du jeu. Loin de la figure médiatique du *poker player* obsédé par l'appât du gain et la réussite individuelle, l'enquête de terrain révèle finalement l'existence d'une communauté de joueurs pour qui le jeu d'argent est devenu une passion ordinaire.

This article is based on fieldwork conducted between 2007 and 2011 with amateur poker players in France. Analyzing in particular the results of an ethnographic survey that was circulated during a tournament involving several thousand participants, the author seeks to understand what encourages these amateurs to engage in that competition. Beyond the aim of earning money – that in fact it is rather limited –, it is the pleasure of playing and the desire to progress in the game practice that caused the players involvement. Used to playing poker online, these players share the same desire to forge new experiences with the game. This tournament offers them an opportunity to come together around their shared passion and to continue to learn about the game. Away from the mass media image of a poker player obsessed with the lure of profit and the individual success, the fieldwork revealed the existence of a community of players for whom gambling has become a common passion.

INDEX

Keywords : ethnographic survey, online poker, amateur poker players, poker tournament, community of practice, common passion, apprenticeship

Mots-clés : questionnaire ethnographique, joueurs amateurs de poker, poker en ligne, communauté de pratiques, tournoi de poker, passion ordinaire, apprentissage

AUTEUR

AYMERIC BRODY

Université Paris 13, EXPERICE