

Claude Boutin

LE JEU : chance ou stratégie ?



Choisir librement la place
du jeu dans votre vie

Table des matières

Remerciements	9
Introduction	13
CHAPITRE 1 — DES JEUX POUR TOUS LES GOÛTS	19
La popularité des jeux	24
La motivation à jouer	29
CHAPITRE 2 — LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT : QUELQUES NOTIONS DE BASE	37
La chance	41
Le hasard et l'indépendance des tours	43
L'indépendance des tours: pas toujours seule à bord	45
L'adresse et la quasi-adresse	48
L'avantage théorique de la maison	52
Le taux de remise	53
Le coût de participation	57
Texas Hold'em avec croupier	57
Texas Hold'em sans croupier	58
Les trois classes de jeux, selon l'adresse et le profit potentiel	59
CHAPITRE 3 — LA 1^{re} CLASSE DE JEUX: JEUX «CONTRE» LA MAISON, SANS ADRESSE NI PROFIT POTENTIEL	61
Les six caractéristiques des jeux sans adresse ni profit potentiel	64
Les loteries	65
Pourquoi est-ce impossible d'acquérir de l'adresse aux loteries?	66
Pourquoi ne peut-on pas espérer tirer un profit potentiel à long terme aux loteries?	68
Le bingo	69
Pourquoi est-ce impossible d'acquérir de l'adresse au bingo?	69
Pourquoi ne peut-on pas espérer tirer un profit potentiel à long terme au bingo?	70

Le keno	71
Pourquoi est-ce impossible d'acquérir de l'adresse au keno?	71
Pourquoi ne peut-on pas espérer tirer un profit potentiel à long terme au keno?	71
La roulette	71
Pourquoi est-ce impossible d'acquérir de l'adresse à la roulette?	72
Pourquoi ne peut-on pas espérer tirer un profit potentiel à long terme à la roulette?	74
Les machines à sous et les appareils de loterie vidéo	78
Pourquoi est-ce impossible d'acquérir de l'adresse aux MAS et aux ALV	79
Pourquoi ne peut-on pas espérer tirer un profit potentiel à long terme aux MAS et aux ALV?	81
Le vidéopoker (appareil électronique de jeu)	82
Pourquoi est-ce impossible d'acquérir de l'adresse au vidéopoker?	85
Pourquoi ne peut-on pas espérer tirer un profit potentiel à long terme au vidéopoker?	86
 CHAPITRE 4 — LA 2^e CLASSE DE JEUX : JEUX AVEC QUASI- ADRESSE «CONTRE» LA MAISON, SANS PROFIT POTENTIEL.....	 87
Les six caractéristiques des jeux avec quasi-adresse, sans profit potentiel	91
Les paris sportifs et les courses de chevaux sur piste	92
Pourquoi ne peut-on pas espérer tirer un profit potentiel à long terme aux paris sportifs et aux courses de chevaux sur piste?	95
Le black jack	98
Compter les cartes	99
Pourquoi ne peut-on pas espérer tirer un profit potentiel à long terme au black jack?	103
Le black jack sans comptage de cartes	108
 CHAPITRE 5 — LA 3^e CLASSE DE JEUX : JEUX AVEC ADRESSE CONTRE D'AUTRES JOUEURS ET PROFIT POTENTIEL, MAIS...	 109
Plusieurs variantes du poker	111
L'adresse au poker	112
Les six caractéristiques des jeux avec adresse et profit potentiel, MAIS...	115
Le poker Texas Hold'em	116
Adresse ou hasard?	120
Les principales caractéristiques des bons joueurs	122
Les obstacles liés à l'adresse des autres	123
Les obstacles liés à l'impact dynamique du hasard	126
L'effet Anne Boleyn	134
L'augmentation de la variance	138

Les obstacles liés à l'autocontrôle.....	142
Une progression selon le principe de Peter adapté au jeu	143
L'instabilité émotionnelle.....	147
D'autres facteurs humains.....	148
Le mirage de la facilité	148
CHAPITRE 6 — LES ILLUSIONS.....	151
De quoi est faite une illusion?.....	154
Une pensée magique	155
Une conception biaisée de la chance.....	160
Une conception biaisée du hasard.....	161
Une conception biaisée de son niveau d'adresse.....	162
Les huit facilitateurs d'illusions.....	163
La perception de la compétition	164
La possibilité de faire des choix.....	166
La familiarité avec le jeu	168
La pratique et l'implication active au jeu.....	169
L'implication passive au jeu.....	171
La tendance à lier des événements indépendants	174
L'ignorance ou la négation des protections prises par la maison	176
L'ignorance ou la négation de l'effet Anne Boleyn et du principe de Peter.....	176
Pierre le joueur... et vous.....	178
Les deux niveaux de l'illusion de contrôle	182
L'illusion de contrôle sur le jeu.....	183
L'illusion de contrôle sur le gain.....	184
Trois modes de pensée dont il faut se distancier.....	185
Le refus de perdre.....	185
La conviction de gagner.....	187
Le besoin de reconnaissance ou d'admiration	188
Des illusions à la dépendance au jeu	189
CHAPITRE 7 — L'ATTITUDE GAGNANTE	193
Les deux niveaux à considérer	198
Nos illusions	198
Nos manques	210
L'attitude gagnante: se fixer des limites (temps, argent, fréquence) et les respecter	213
1. Déterminer un objectif concret	214
2. Ralentir	215
3. Réévaluer son objectif	216
Annexe — Les 10 indices pour repérer un problème de jeu.....	217
Médiagraphie.....	244

CHAPITRE 1

Des jeux pour tous les goûts



Les jeux de hasard et d'argent présentent mille visages, et il en existe pour tous les goûts. Il y a les jeux où chacun espère gagner sans devoir lutter directement contre d'autres joueurs (par exemple la roulette, les courses de chevaux ou le bingo) et ceux où les joueurs peuvent s'éliminer entre eux (par exemple les jeux de poker). Ces deux catégories de jeux diffèrent largement. Arbitrairement, je nomme la première *jeux qui se jouent contre la maison* et la seconde *jeux qui se jouent contre d'autres joueurs*. Un joueur n'a pas les mêmes possibilités de gain selon qu'il joue « contre » la maison ou non. S'il est parfois possible d'améliorer son niveau d'adresse et d'en tirer profit sur le dos des autres joueurs, la maison, elle, ne s'en laissera jamais imposer.

Les jeux qui se jouent contre la maison se divisent en deux sous-catégories : l'une renferme les jeux qui rendent impossible le développement de l'adresse des joueurs, car ils relèvent uniquement du hasard ; l'autre regroupe les jeux qui laissent sous-entendre la possibilité d'acquérir une quasi-adresse.

On doit considérer au total trois classes de jeux de hasard et d'argent (voir le tableau 1 à la page suivante). La 1^{re} classe regroupe les jeux de pur hasard où les joueurs jouent « contre » la maison : loteries, bingo, keno, roulette, machines à sous (MAS) et appareils de loterie vidéo (ALV). La 2^e classe comprend les jeux où l'on joue « contre » la maison, mais qui permettent l'acquisition d'une certaine connaissance que j'appelle « quasi-adresse » : paris sportifs, courses de chevaux sur piste et black jack. La 3^e classe est constituée de la plupart des jeux de poker où les joueurs s'affrontent directement

entre eux (ils ne jouent donc pas « contre » la maison) ; dans ce contexte de jeu, le hasard cohabite avec l'adresse des joueurs.

TABLEAU 1
Les jeux de hasard et d'argent, selon trois classes

 JEUX QUI SE JOUENT « CONTRE » LA MAISON		 JEUX QUI SE JOUENT CONTRE D'AUTRES JOUEURS
1 ^{re} classe* Jeux de hasard sans adresse	2 ^e classe Jeux de hasard avec quasi-adresse	3 ^e classe Jeux de hasard avec adresse
Loteries	Paris sportifs	Poker Texas Hold'em
Bingo	Courses de chevaux sur piste	Plusieurs autres jeux de poker
Keno	Black jack	
Roulette		
Machines à sous		
Appareils de loterie vidéo, <i>dont le vidéo poker</i>		

* Les jeux suivants font partie de la 1^{re} classe de jeux : craps, baccara, sic bo, bataille, roue de fortune, poker des Caraïbes, poker 3 cartes, poker Pai Gow et poker Grand Prix ; ces quatre jeux de poker requièrent du joueur une connaissance de la stratégie de base, mais au-delà de celle-ci, aucun joueur ne peut y acquérir de l'adresse.

Les joueurs se perçoivent différemment selon la classe des jeux qui les passionnent. Ainsi, les amateurs de jeux « contre » la maison se reconnaissent plus facilement comme des joueurs ou des *gamblers*, alors que ceux qui s'affrontent entre eux se perçoivent plutôt comme des amateurs de rencontres sociales, des sportifs voire comme des pros. Par conséquent, ces derniers s'identifient difficilement aux autres joueurs, et encore moins au phénomène du *gambling*, un mot qui bourdonne à leurs oreilles comme étant une occasion de perdre de l'argent à des jeux comportant une trop

grande part de hasard. Les joueurs de poker voient davantage l'aspect « investissement » dans le temps et l'argent qu'ils consacrent au jeu et à l'amélioration de leur adresse. Par ailleurs, c'est souvent l'idée de dominer les autres à l'aide de stratégies qui stimule la fibre guerrière de certains. Les joueurs de poker apprécient la possibilité d'user d'adresse, de développer leur talent. Ils aiment le sentiment de maîtrise qui en découle. Cela dit, notre façon d'aborder un jeu détermine souvent la perception que l'on a de soi comme joueur.

Les recherches préliminaires suggèrent que les joueurs de poker se distinguent effectivement des autres joueurs par leurs caractéristiques. Parmi eux, on retrouve notamment des gens plus jeunes, et plus d'hommes^{1,2}. Il arrive que des joueurs mixent les genres en s'adonnant à plusieurs types de jeu. Par exemple, un joueur peut s'adonner à la fois aux MAS et au poker, tout en consommant des produits de loterie. D'autres préfèrent se limiter à un seul jeu, mais utilisent plusieurs véhicules à cet effet ; par exemple, un joueur de black jack sur table au casino peut également y jouer sur Internet. De la même façon, un joueur de poker peut ne jouer qu'au poker, mais s'y adonner au casino, entre amis, en salle, sur Internet, dans un tournoi, etc. Si plusieurs adorent la mixité des genres, en règle générale, les joueurs de poker s'en tiennent au poker, et ils ont dans le regard une pointe d'ironie lorsqu'ils parlent des *gamblers* qui, selon eux, se font avoir.

Dans ce livre, j'utiliserai arbitrairement le terme « joueurs » pour désigner tant les gens qui jouent « contre » la maison que ceux qui s'affrontent entre eux, mais je traiterai chacune des classes de jeux de manière individuelle afin de relever les caractéristiques qui les distinguent. Dans ce contexte, le nom « joueur » ne renvoie surtout pas à une personne malade ou en voie de le devenir ni à ce

1. D. Bissonnette, *L'offre de jeu de poker : L'encadrement du poker au casino*, Communication présentée dans le cadre du 76^e congrès de l'ACFAS, Québec, mai 2008.
2. D. A. Laplante, J. H. Kleschinsky, R. A. LaBrie, S. E. Nelson et H. J. Shaffer, « Sitting at the virtual poker table: A prospective epidemiological study of actual Internet poker gambling behaviour », *Computers in Human Behavior*, 25(3), 2009, p. 711-717.

qu'on appelle un « joueur pathologique ». Ici, un joueur est tout individu qui s'adonne sur une base occasionnelle ou régulière à un jeu. Participer à des jeux n'est pas une maladie en soi. J'emploierai donc le terme « pathologique » uniquement lorsque je parlerai d'un joueur en proie à la maladie du jeu.

L'objet premier de ce livre est la compréhension du contexte *hasard-adresse*. Or, les joueurs savourent ce type de contexte, et les jeux atteignent désormais un niveau de popularité rarement atteint depuis plusieurs décennies. Mais comment expliquer la montée de cette popularité ?

LA POPULARITÉ DES JEUX

Jamais dans l'histoire les jeux n'ont-ils suscité un tel engouement. Ils secouent littéralement la planète ! Loisirs pour les uns, ils sont perçus par les autres comme un sport ou une occasion de s'enrichir, ou encore comme un moyen de briser l'anonymat. Les joueurs encensent leur jeu préféré avec ferveur et refusent de voir leur passion associée à une quelconque dépendance. Ils revendiquent tout bonnement leur droit de s'amuser. Plusieurs affirment même préférer de loin la victoire au gain financier. Pour ceux-là, le fait de remporter la cagnotte, peu importe le montant, est satisfaisant, mais il ne constitue pas le but en soi. Le désir d'être reconnu comme étant un bon joueur n'est donc pas étranger à la popularité de certains jeux. Il ne faudrait pas croire que les joueurs sont dupes : ils savent que les gagnants à long terme se font rares, mais l'impact que ces derniers ont sur leur imaginaire demeure colossal.

À la manière des chaînes de restauration rapide qui adaptent sans cesse leur menu dans le but d'attirer une plus large clientèle, l'offre de jeu est en constante évolution. Qu'il soit amateur d'un jeu qui ne nécessite aucune compétence, comme la machine à sous (MAS), ou d'un jeu qui requiert confiance en soi, vigilance et art de la manipulation, comme le Texas Hold'em, tout joueur trouve dans les offres qui lui sont faites au moins un jeu susceptible de lui plaire.

Le rêve de remporter un fort montant d'argent à la loterie ou à tout autre jeu est partagé par un très grand nombre de personnes.

On ne doit donc pas se surprendre du fait que plus de 80 % de la population s'adonne à au moins un jeu de hasard et d'argent³. Cette popularité tient en partie à l'accessibilité même des jeux. Ces derniers sont offerts sur Internet et dans le confort des foyers, aux bars du quartier, aux casinos, à la télévision, et sur les téléphones portables et les appareils mobiles de toutes sortes. Dans un monde plus obsédé que jamais par la responsabilisation, la sécurité et la modération, le jeu prend parfois des allures de liberté où chacun peut faire ce qu'il veut, courir les risques qui lui plaisent au moment où il le désire. Ajoutons à cela la propension de plusieurs à rechercher les sensations fortes, et tout semble en place pour que l'offre de jeu croisse plus vite que ne diminue l'ennui, ce mal si répandu.

Le jeu offre donc l'évasion à une population friande de divertissements et de consommation expérientielle. Par « consommation expérientielle », j'entends toute activité qui fait vibrer ou ressentir la passion, le frisson et la vie. Les jeux ciblent précisément cet univers sensoriel. Pas étonnant que les recettes financières de cette industrie se chiffrent en milliards de dollars dans la plupart des pays industrialisés. Et pour entretenir l'émotion, les publicités valorisent tantôt les sentiments nobles comme l'engagement, l'amour et le respect, tantôt la gloire ou la liberté, ou encore le pur plaisir égoïste. Au Québec, on n'a qu'à penser à cette publicité sentimentale dans laquelle un gagnant matérialise enfin le désir qu'il a de se rapprocher de son père à l'occasion d'une partie de pêche. Toutes publicités confondues, le gagnant est généralement dépeint comme un individu qui a touché du doigt le bonheur, Saint-Graal des temps modernes.

Les jeux sont populaires, donc, mais leur succès ne tient évidemment pas qu'à leur accessibilité et aux publicités qui en font l'éloge. Qui n'a pas entendu parler de programmes de fidélisation des joueurs de casino, des voyages en autocars nolisés ou des prouesses

3. S. Chevalier, D. Hamel, R. Ladouceur, C. Jacques, D. Allard et S. Sévigny, *Comportements de jeu et du jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002*, Institut national de santé publique du Québec et Université Laval, Montréal et Québec, 2004, 91 p.

de certaines vedettes! Aujourd'hui, bien des personnes célèbres se targuent d'avoir le jeu comme passe-temps préféré. Par leur enthousiasme et leur visibilité, elles envoient des messages peut-être plus forts encore que ne le feraient des publicités sciemment conçues pour stimuler notre fibre de joueur. À ce chapitre, plusieurs personnalités publiques sont reconnues pour entretenir une liaison passionnée avec le jeu, notamment René Angélil, Guy A. Lepage, Patrick Huard, Garou, Nanette Workman, Guy Laliberté et Isabelle « No Mercy » Mercier. Patrick Bruel et Michael Phelps représentent quant à eux des figures emblématiques pour les joueurs français et américains. Est-il possible que ces idoles et l'étalement de leur passion pour le jeu soient sans impact sur toute une population de joueurs? Leur message est sans équivoque: le jeu est l'activité branchée du moment.

Les vedettes internationales jouent du coude pour être vues et photographiées en pleine séance de poker. Paris Hilton, starlette connue mondialement, Pete Sampras, tennisman de renom, et Mena Suvari, actrice célèbre pour son rôle dans le film *American Beauty*, figurent parmi celles-là. D'autres, pour ajouter du piquant à leur jeu, empruntent des pseudonymes qui attirent l'attention: « Lady Marmelade », « Bleachbum », « Le Magicien », « Le Dragon » et « The Razor ». Enfin, il est connu qu'Érik Cajelais a empoché plus de 1,5 million de dollars en gains au poker de 2005 à 2008. En octobre 2009, il a remporté la deuxième place dans un tournoi à 32 000 \$ l'inscription et décroché une cagnotte de 519 000 \$⁴. Toute cette orchestration des médias entourant le jeu ne peut que susciter un intérêt croissant. On pourrait même supposer que cet élan d'enthousiasme envers le poker relance à lui seul un intérêt grandissant pour l'ensemble des jeux.

L'univers médiatique est sans bornes lorsque vient le temps de promouvoir les jeux. Dans le film *Las Vegas 21*, Ben Campbell, étudiant surdoué du MIT, perce le mystère du black jack. Dans son film *Casino*, Martin Scorsese ne rate pas l'occasion de mettre en scène

4. S. Gravel, « Érik Cajelais frappe deux fois à Londres », Sympatico.ca sport, [en ligne]. [<http://poker.sport.sympatico.ca/nouvelle?id=266&name=Erik-Cajelais-frappe-deux-fois-à-Londreshtml>] (page consultée le 18 novembre 2009).

Robert De Niro et Sharon Stone, vedettes mythiques du cinéma américain. De plus, il existe des sites Internet de classement des joueurs de poker (notamment le site iamranked.com) dans lesquels il est facile de repérer les meilleurs joueurs à l'échelle québécoise, française ou mondiale (voir le tableau 2). La glorification du jeu est un phénomène généralisé qui influe sur toute une nouvelle génération de joueurs.

TABLEAU 2
Les meilleurs joueurs de poker au Québec et en France en 2009

RANG	QUÉBEC		FRANCE	
	NOM	POINTS	NOM	POINTS
1	George Caragiorgas	880.09	Bertrand GrosPELLIER	2,117.05
2	Samuel Chartier	660.76	Ludovic Lacay	1,738.88
3	Antoine Berube	636.17	Thomas Bichon	1,320.54
4	Marc Etienne McLaughlin	614.36	Fabrice Soulier	1,044.79
5	Érik Cajelais	610.05	Jean-Paul Pasqualini	845.56
6	Martin Lapostolle	547.43	Cedric Rossi	750.20
7	Laurence Grondin	473.43	Remy Biechel	739.60
8	Derek Lerner	365.16	Christophe Savary	728.17
9	Éric Cloutier	281.49	Éric Qu	696.45
10	Carter Swidler	244.67	François Balmigere	679.16

Source: site iamranked.com (novembre 2009).

Les adultes ne sont pas seuls à succomber aux charmes du poker. Les adolescents raffolent de ce jeu où l'adresse *rave* avec le hasard et où la stratégie donne un coup d'adrénaline à leur vie sociale. Certains disent être tombés amoureux de ce jeu comme s'il s'agissait d'un coup de foudre, d'une passion spontanée. Pour plusieurs, cette passion a été déclenchée au moment où la Ligue nationale de hockey est tombée en lock-out en 2004. Le Réseau des sports – RDS – a alors commencé à diffuser des matchs de poker en remplacement de joutes de hockey, galvanisant l'intérêt de toute une population qui assistait à des matchs entre personnalités connues.

Le poker est dorénavant perçu comme une activité « sexy » et associé à la vie des gens riches et célèbres. Plusieurs y voient une occasion de briser leur anonymat, de devenir qui ils veulent l'instant d'un bluff et de côtoyer des stars, les classes sociales n'existant pas au poker. Pour ajouter à leur engouement, les jeunes connaissent l'histoire de Chris Moneymaker, qui, après avoir misé quelques dollars sur Internet, a décroché une cagnotte substantielle de 2 500 000 \$ et le titre de champion du monde WSOP (World Series of Poker) en 2003. Or, savoir qu'un jeune de leur âge remporte des millions à ce jeu a de quoi les persuader de jouer ! Voilà peut-être pourquoi on dénombre jusqu'à 200 000 joueurs qui s'affrontent en simultané sur des sites Internet comme PokerStar. De surcroît, les joueurs ne jouent pas toujours à une seule table virtuelle à la fois. Certains affirment avoir une capacité de concentration suffisante pour orchestrer leur jeu à plus de 15 tables. C'est le cas de Bertrand « Elky » Gropellier, un célèbre joueur surnommé l'extraterrestre en raison de son allure et de ses extraordinaires facultés intellectuelles. Certains l'ont même consacré meilleur joueur du monde sur Internet !

Les jeunes écarquillent les yeux devant tant d'éblouissement. L'attrait de l'argent gagné facilement, en s'amusant de surcroît, les séduit ; c'est donc avec enthousiasme qu'ils fréquentent les écoles de poker en ligne, où la grande vie semble aller de pair avec l'aisance du caractère. Dans ces écoles de jeux virtuels, de nombreuses vidéos présentent les joueurs de poker comme étant propulsés dans le firmament de la facilité. Plusieurs y sont également dépeints comme ayant la maîtrise de tout ; ici, le calme est à l'honneur. Voici un extrait issu d'une vidéo fort animée d'un cours d'introduction au poker en ligne⁵.

5. « Comment jouer au Texas Hold'em », *888.com Pacific Poker*, [en ligne]. [<http://school.pacificpoker.com/fr/default.aspx>] (page consultée le 22 novembre 2009).

PREMIÈRE LEÇON EN LIGNE :

Il y a différents types de joueurs...

Vous pouvez être dur

Vous pouvez être branché

Mais pour commencer, vous devez faire deux choses :

Lumières !

Premièrement, apprenez à jouer au poker !

Vous aurez plus de chances de gagner si vous savez jouer au poker.

Il vous suffit de cliquer sur « Nouveau au poker », juste ici, et vous serez sur la bonne voie.

Deuxièmement...

Soyez cool.

Par ailleurs, on croit que la motivation à jouer au poker ira en s'accroissant, probablement parce que ce jeu est en quelque sorte une métaphore du rêve américain : un individu peut partir de rien et devenir quelqu'un. Le poker est aussi très accessible : on peut y jouer auprès d'autres joueurs à une table électronique, à une table traditionnelle, sur Internet ou par le moyen d'un logiciel d'apprentissage, dans les cuisines familiales, les casinos, les salons de jeux, les salons privés, les bars, les ligues de tournois, les réserves autochtones, etc. Pas étonnant que le nombre d'inscriptions aux tournois de Texas Hold'em sans limites connaisse une croissance exponentielle d'année en année ! Sur Internet, l'offre explose et parmi les milliers de sites de jeu, des centaines sont consacrés uniquement au poker. Des dizaines de milliers d'internautes y jouent chaque jour. Plus encore, chacun est libre d'organiser ses propres soirées Texas Hold'em entre amis. Bref, bien difficile aujourd'hui de contourner l'omniprésence de cette offre de jeu.

LA MOTIVATION À JOUER

On l'a vu, l'offre de jeu est variée et les jeux sont faciles d'accès. Les sites Internet et les casinos font salle comble : l'espoir qu'ils engendrent emprunte mille visages et est fondamentalement humain. Mais comment décrypter la passion des jeunes, des adultes et des

aînés, hommes ou femmes, envers l'ensemble des jeux de hasard et d'argent ?

OBSERVATION

Des discussions entre adolescents et adultes lors d'une conférence⁶ nous aident à mieux comprendre cet engouement pour les jeux. À la question « Pourquoi aimez-vous jouer ? » plusieurs ont mentionné la facilité comme étant un élément de leur motivation.

Audrey : « Il est facile de jouer sur Internet. À la différence d'une sortie en boîte de nuit, je n'ai pas à me maquiller ni à faire le moindre effort. »

Jonathan : « Jouer entre amis au casino ne demande pas de s'occuper de l'autre. Chacun est responsable de sa soirée, c'est plus facile que de recevoir chez soi. »

De nos jours, il existe plusieurs types de motivation au jeu, et il est révolu le temps où seul l'appât du gain était considéré pour expliquer le comportement des joueurs. Alors, pourquoi joue-t-on, au juste ? La motivation à jouer provient de deux grandes sources d'influence : l'une est interne, par exemple vouloir s'amuser ou espérer gagner un montant d'argent ; l'autre, externe, par exemple chercher à plaire à un conjoint ou à un ami. La motivation peut varier d'une personne à l'autre, et même d'une période à l'autre chez une personne. Ainsi, Laurence jouait au poker par plaisir avec Émilien qui, de son côté, jouait pour tuer le temps. Au début, Émilien cherchait donc simplement la détente, mais il a constaté qu'il était habile à ce jeu et a commencé à être ambitieux. Sa motivation de départ s'est transformée en désir de vaincre ou de gagner de l'argent.

6. Responsible Gambling Council, *Discovery*, Conférence, Ontario, du 13 au 16 avril 2008.