

Mme Axelle Moreau*, Mme Jennifer Delieuvin*, Mme Émeline Chauchard**, Pr Henri Chabrol*

* Centre d'étude et de recherche en psychopathologie – CERPP, Pavillon de la recherche, UFR de psychologie, Université de Toulouse II Jean Jaurès, 5, allée Antonio Machado, F-31058 Toulouse Cedex 9. Courriel : axelle.moreau.tlse@gmail.com

** Laboratoire de psychologie des Pays-de-la-Loire, Université de Nantes, France

Reçu octobre 2014, accepté mars 2015

Le “tilt” au poker en ligne

Un comportement pathologique transitoire ?

Résumé

Contexte : le poker en ligne est un jeu de hasard et d'argent reconnu comme addictif, qui a la spécificité de comporter une part d'habileté. Le “tilt” est une notion employée couramment par les joueurs et dans de nombreux forums de discussion ou documentations sur le poker. Il s'agirait d'un état émotionnel entraînant une perte de contrôle et une perte d'argent. Notre étude vise à mieux connaître ce phénomène spécifique qui n'a encore jamais été étudié dans le contexte du jeu en ligne. **Méthode :** dix joueurs de poker en ligne ont participé à un entretien semi-directif. Une fois ces entretiens retranscrits, nous avons réalisé une analyse thématique. **Résultats :** le tilt serait lié à une perte de contrôle et à des émotions négatives (colère, frustration), associées à des expériences dissociatives mais transitoires. Causé par des événements tant internes qu'externes, le tilt affecterait les processus comportementaux, émotionnels et cognitifs. Il aurait pour conséquence des émotions négatives (tristesse, culpabilité) ainsi qu'une perte d'argent. **Discussion :** le tilt est un état émotionnel et cognitif qui induit un comportement. Il pourrait être considéré comme une forme transitoire de jeu pathologique et en être une porte d'entrée (Browne, 1989). Il semble donc nécessaire d'intégrer le tilt aux recherches sur l'addiction au poker en ligne.

Mots-clés

Tilt – Poker en ligne – Jeu de hasard et d'argent – Addiction – Perte de contrôle – Jeu pathologique – Entretien semi-directif.

Le poker en ligne est l'un des jeux de hasard et d'argent (JHA) qui a la spécificité de comporter une part d'habiletés. Depuis l'ouverture réglementée du marché par la loi 2010-476 du 12 mai 2010, le poker en ligne bénéficie d'un engouement spectaculaire, en particulier auprès des jeunes adultes (1-3). Le poker est un jeu de cercle. Il est dit “actif” car l'issue peut être influencée par la maîtrise

Summary

Tilt in online poker. A transitional pathological behavior?

Context: online poker has become very popular among young adults. Identified as an addiction, this gambling necessitates a part of ability. Poker players frequently use the term 'tilt' to refer to an emotional state involving loss of control and money. This concept is mentioned in numerous discussion forums and documentations on poker. But few scientific researches have been focusing on this process. The aim of this qualitative study was to explore and better define the concept of tilt, never studied in an online context. **Method:** semi-structured interviews were performed with ten online poker players. After transcription of the interview, we made a thematic analysis. **Results:** tilt would be a consequence of a loss of control in game and negative feelings (anger, frustration), associated to transitional dissociative experiences. Determined by internal and external events, tilt affects behavioral, emotional and cognitive processes. Tilt involves negative emotions (sadness, guilt) and waste of money. **Discussion:** tilt could be a transitional form of pathological gambling behavior and be a gateway to addiction. It seems essential to include tilt in future researches on online poker addiction.

Key words

Tilt – Online poker – Gambling – Addiction – Loss of control – Pathological gambling – Semi-structured interview.

du jeu, contrairement aux jeux “passifs”, dont l'issue repose uniquement sur le hasard (4). Cette part importante d'adresse est l'une des principales raisons de l'engouement pour le poker (5-11).

Griffiths et al. (12) ont identifié quatre facteurs qui prédisaient le succès financier au poker : 1) la gestion de

l'argent ; 2) jouer à des limites élevées ; 3) ne pas sur-estimer la place de l'adresse dans le poker ; 4) se percevoir comme étant meilleur que ses adversaires. Une spécificité du poker serait cette sorte de balance entre hasard et adresse dans l'issue de la partie (13). Un "bon" joueur de poker serait un individu capable de prendre la meilleure décision en alliant des compétences en statistiques, de la psychologie humaine et la maîtrise de la théorie des jeux. D'après Boutin (14), le hasard entrerait en compte dès lors qu'il y a équivalence dans le niveau des joueurs. Ainsi, pour jouer à son meilleur niveau, un joueur aurait besoin d'une bonne maîtrise de lui-même, de ses émotions, ainsi que de concentration. Les comportements de jeu problématiques au poker seraient liés à un défaut d'inhibition comportementale et cognitive (8, 15).

Le "tilt" est une notion employée couramment par les joueurs et que l'on peut retrouver dans de nombreux forums de discussion et documentations sur le poker. Plusieurs livres spécialisés ont pour thème la lutte contre le tilt. Pour exemple, le livre *Poker mindset* (16) dont le résumé indique : "Poker mindset explore en profondeur des sujets vitaux que la plupart des livres sur le poker ne font que survoler. Le tilt : ce qu'il est vraiment, quand et pourquoi vous y êtes enclin, et comment vous pouvez l'éviter". Ce terme est également référencé dans l'encyclopédie libre Wikipédia (17) : "Le tilt est un terme de poker pour un état de confusion mentale ou émotionnelle ou de frustration, dans lequel un joueur adopte une stratégie moins optimale, résultant habituellement d'un jeu devenant plus agressif". Il s'agirait d'un état émotionnel entraînant une perte de contrôle et une perte d'argent. Un terme similaire a été proposé par Hayano (18) dans son étude sur les joueurs professionnels : le terme "steam" décrivant la perte de contrôle et le fait de jouer en se défoulant.

En 1989, Browne (15) a étudié le tilt chez des joueurs de poker sur table. Il proposait d'expliquer l'apparition d'une pratique problématique du poker par une trop grande fréquence de ce phénomène de tilt. Plusieurs situations pourraient entraîner un état de tilt : l'usage de drogue ou d'alcool, les *bad-beats* (un joueur avec une bonne main et partant comme favori se fait battre par une main de départ inférieure), le déroulement du jeu (série de résultats négatifs), le comportement non fair-play des autres joueurs (se traduisant par un jeu agressif du joueur concerné), le jeu comme échappatoire (où l'élément de frustration se trouve à l'extérieur du jeu), le fait de jouer de nombreuses heures et, enfin, de nombreuses pertes consécutives (15). Il pourrait également survenir à cause d'un état émotionnel particulier (notamment la colère ou la dépression), de la

fatigue ou de l'ennui (16). Les situations qui causeraient le tilt ont pour point commun la frustration qu'elles provoquent chez le joueur.

Le tilt implique une déviation par rapport à la façon de jouer habituelle (la stratégie et la façon de gérer son argent), ainsi qu'au niveau émotionnel (15). Autrement dit, un joueur ayant un état émotionnel négatif et un niveau de jeu moyen aura plus de risques de "tilter" qu'un joueur ayant un bon niveau de jeu et un état émotionnel positif.

Pendant le tilt, le joueur tenterait de modifier ou de contrôler ses émotions : phénomène appelé "emotion work" par Hochschild (19). Par ce contrôle des émotions, le joueur va pouvoir passer sous silence les éléments désagréables de son épisode de jeu. Browne l'a rapproché du concept de dissociation avancé par Jacobs dans sa théorie générale de l'addiction. Les deux auteurs, pour chacune de leurs observations, décrivaient plusieurs phénomènes semblables, comme par exemple le désir de modifier son identité ou encore l'impression de se sentir à l'extérieur de soi (15). Varescon (20) définit la dissociation comme la "capacité d'un sujet à se déconnecter de l'expérience présente, permettant ainsi au sujet de se sentir bien et de perdre la notion du temps ou de se sentir quelqu'un d'autre". Dans chacune de leurs observations, Browne (15) et Jacobs (21) décrivaient plusieurs phénomènes semblables, comme par exemple le désir de modifier son identité ou encore l'impression de se sentir à l'extérieur de soi. Dans le tilt, le fait de modifier certains aspects de sa personnalité revient à retrouver son style de jeu et son état émotionnel habituel.

Seulement deux études (22, 23), réalisée par la même équipe, se centrent sur le tilt dans le poker en ligne, dans une vision cognitive du phénomène, centrée sur le gain et la perte d'argent au poker en ligne. Le tilt est vu comme un phénomène émotionnel entraînant une perte de contrôle et ayant des effets négatifs sur la prise de décision au poker. La première recherche, qualitative, a été menée via des questions ouvertes posées en ligne. Le tilt est décrit comme une expérience dissociative, associée à des émotions négatives, une perte d'argent et une volonté de récupérer les mises perdues (*chasing*) (22). La seconde étude montrait un lien entre la sensibilité à la perte d'argent, l'expérience de jeu et la sévérité de l'expérience de tilt. Le fait d'être un joueur expérimenté de poker permettrait une meilleure régulation des émotions face à des pertes d'argent durant les sessions de jeu. Cette meilleure régulation émotionnelle permettrait de réduire la sévérité du tilt (23). À notre connaissance, aucune recherche en psychopathologie ne semble avoir été menée sur ce phénomène.

Malgré le nombre important de recherches récentes sur l'addiction au poker en ligne ou sur le poker en ligne en général, le concept de tilt et les conséquences qu'il peut avoir sur le joueur à court et à long termes restent méconnus. Il semble donc important d'étudier ce phénomène, ainsi que les facteurs associés et leurs effets sur les joueurs tout-venant. Cette étude qualitative a pour objectif d'explorer les caractéristiques du tilt et d'investiguer le lien existant entre le contrôle et le tilt dans le poker en ligne dans une population française.

Méthode

Population

Le recueil de données qualitatives a été mené d'octobre à novembre 2013. Les participants étaient des joueurs de poker en ligne tout-venant. Pour pouvoir participer à l'étude, les sujets devaient être âgés de 18 à 60 ans, posséder un compte de poker en ligne depuis plus d'un an et jouer au moins une fois par mois. L'échantillon a été recruté sur les réseaux sociaux (Facebook®) et des forums Internet (jeuxvideo.com, poker-academie.com) à l'aide d'un message posté dans des discussions. Les personnes voulant participer à l'étude pouvaient contacter l'attaché de recherche par courriel afin de se porter volontaires.

Procédure qualitative

Pour explorer la notion de tilt dans le poker en ligne, nous avons mené des entretiens semi-directifs basés sur l'approche cognitive-comportementale et émotionnelle. Une grille d'entretien a été spécifiquement créée pour cette étude. Trois aspects du tilt étaient explorés : cognitif, émotionnel et moteur. L'entretien débutait avec des questions permettant de recueillir des données démographiques (âge, genre, fréquence de jeu, durée des sessions). Dans un second temps, une définition subjective du tilt était demandée (Selon vous, qu'est ce que le tilt ?), ainsi que la description des situations le provoquant (Dans quelle situation tiltez-vous ?). Enfin, des questions relatives à l'expérience du tilt étaient posées (Que se passe-t-il lorsque vous êtes en tilt ? Que ressentez-vous lorsque vous tiltez ?). Cette grille n'était en aucun cas exclusive. De cette façon, les joueurs étaient libres de développer d'autres points en lien avec leur expérience du tilt. Neuf entretiens sur dix ont été menés par “chat” sur des ré-

seaux sociaux (24) ; le dernier a été mené par téléphone. Cette méthode a déjà été utilisée dans le passé sur une population similaire (25). Chaque entretien a été ensuite retranscrit pour être analysé.

Cette étude suit les recommandations éthiques dictées par la déclaration d'Helsinki. Après avoir été informés de l'objectif de l'étude, de la méthodologie et de leurs droits, tous les participants ont donné leur accord de participation et ont signé un formulaire de consentement éclairé.

L'analyse thématique

Tous les entretiens ont été analysés manuellement en regroupant les unités de discours par thème et en dénombrant le nombre d'occurrences de chacun. L'objectif de l'analyse thématique était de recenser et de décrire tous les processus entourant la notion de tilt, tels qu'ils étaient évoqués par les joueurs. Dans le but de permettre une plus grande fiabilité, une double cotation a été menée. Seuls les thèmes communs aux deux expérimentateurs cotant les entretiens ont été choisis pour les résultats de cette étude. Pour que le concept de tilt soit décrit de manière exhaustive, l'analyse thématique a mis à jour trois thèmes : la description du phénomène, les causes et les conséquences du tilt.

Résultats

Dix joueurs de poker âgés de 21 à 34 ans (moyenne = 26,3, écart type = 4,19) ont participé à cette étude. L'échantillon était composé d'une femme et de neuf hommes. La fréquence médiane de jeu était d'une fois par semaine (minimum une fois par semaine, maximum quatre fois par semaine) et la durée médiane des sessions était de trois heures et demie (minimum une heure, maximum dix heures par session). La figure 1 illustre les résultats présentés ci-dessous.

Description du tilt

Les participants considèrent le tilt comme un phénomène à caractère transitoire (n = 8), temporaire : “ça va durer le temps du jeu, après quand tu fais autre chose ça va pas te hanter du tout. T'essaieras de pas penser au fric que tu as perdu quoi, mais le tilt tu l'as déjà oublié lui”. Trois aspects seraient modifiés lors de la survenue du tilt : les émotions, les processus cognitifs et le comportement.

Au niveau émotionnel

Les émotions occupent une grande place dans la description du phénomène par les joueurs. Huit participants rapportent la colère comme un état émotionnel associé aux épisodes de tilt : “je m’énerve, perte radicale de patience, irritabilité, bref je préfère être seul quand ça arrive”. Ils reconnaissent aussi être irritables pendant leur épisode de tilt (n = 8) : “je suis irritable, je perds patience, je m’énerve” ; “tu deviens irritable alors que tu l’es pas d’habitude”.

Au niveau cognitif

Les participants étaient unanimes (n = 10), ce phénomène affecterait les capacités de décision et de concentration : “je deviens un robot dans mes décisions” ; “tu fais plus tes choix en fonction du bon sens, tu réfléchis plus intelligemment, tu fais de la merde quoi et tu perds” ; “Les choix d’un joueur de poker sont influencés par l’historique qu’il possède : il apprend sans interruption au fil des sessions. Le tilt, c’est prendre une décision en fermant les yeux sur tout cet historique”. Sept participants décrivent

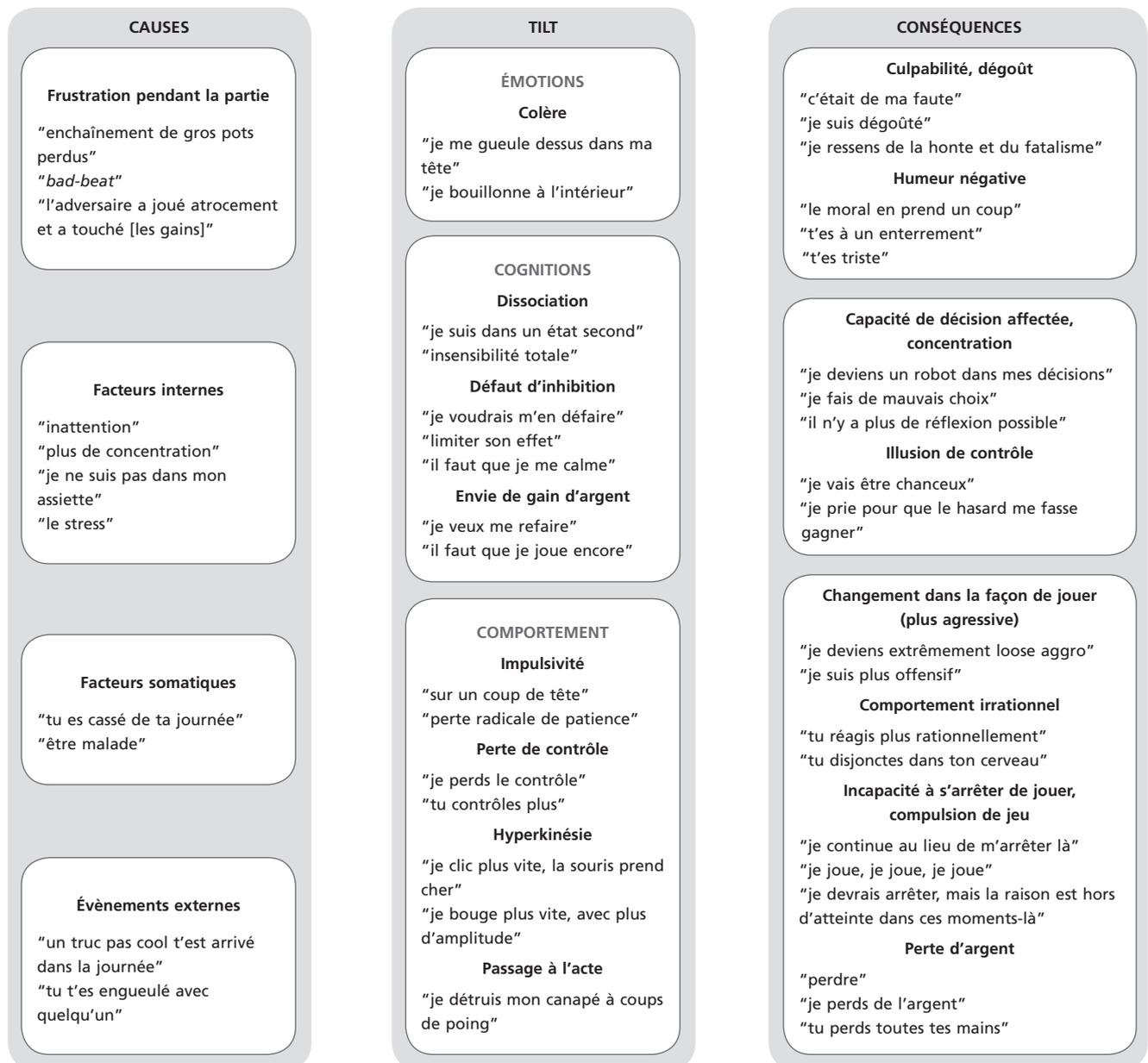


Figure 1. – Le tilt : causes, description et conséquences.

également un état dissociatif : “t’es plus toi-même, tu fais n’importe quoi” ; “tu ferais pas tout ça dans ton état normal”.

Tous les participants rapportent un défaut d’inhibition : “tu as plus le contrôle donc tu joues mal et de manière irraisonnée” ; “tu te contrôles plus, t’es dépassé de tout” ; “tu fais tes choix dans l’urgence (alors que tu pourrais prendre ton temps)” ; “tu fais tout vite et tu réfléchis pas aux conséquences”. Neuf participants rapportent un besoin d’autocontrôle pour lutter contre ce défaut d’inhibition : “me calmer ça serait bénéfique pour mon jeu, et arrêter ce serait bénéfique à mon argent à ce moment précis” ; “j’essaye de me calmer, mais je n’y arrive pas !”.

Huit participants décrivent ressentir une intense envie de gains, qui rappelle la notion de *chasing* (envie de “se refaire”) : “je pense : j’veis me refaire, j’peux pas perdre contre ces fishs” ; “ça a pu m’arriver de jouer et de pas mesurer l’ampleur de ma colère, aveuglé par cette envie de gain” ; “je voulais gagner à tout prix”. Elle est accompagnée de distorsions cognitives de type illusion de contrôle pour plus de la moitié des sujets (n = 6) : “je vais être chanceux” ; “je tente le coup à la chance” ; “je prie pour que le hasard me fasse gagner” ; “je vois que je réfléchis plus de façon mathématique mais plutôt hasardeuse”.

Au niveau comportemental

Le tilt entraîne une modification du comportement. Huit sujets rapportent que le tilt peut engendrer un passage à l’acte agressif : “je détruis mon canapé à base de coups de poing” ; “je peux aussi balancer un objet qui se trouve près de moi (pas un truc énorme hein, stylo, briquet...)”. Dans cette modification des comportements, sept des participants décrivent une mobilité accrue : “mes mouvements sont plus rapides et je clique plus rapidement et avec plus d’amplitude” ; “tu cliques plus vite, [...] tu vas plus bouger que d’habitude”.

Causes du tilt

Durant les entretiens, trois facteurs ont été rapportés comme pouvant faire survenir le tilt.

La frustration

Tous les participants (n = 10) évoquent la frustration éprouvée durant la partie : “le poker on dit qu’on se fait plaisir et tout mais c’est 98 % de frustration et 2 de

plaisir” ; “j’ai l’impression que le tilt est plutôt dû au fait de perdre des pots quand l’adversaire a joué de manière atroce et a touché” ; “un coup frustrant, genre gros bluff de l’adversaire ou accumulation de mains médiocres pendant un moment”.

Des facteurs internes

Sept participants évoquaient des facteurs internes comme la fatigue ou le stress qui mèneraient à des troubles de l’attention ou de la concentration : “il m’arrive aussi de tilter quand je suis moins dans mon assiette” ; “on va tilter sur plusieurs choses. Pour moi c’est toujours la même, fatigue, pas trop bien dans sa peau, tu lâches l’affaire quoi” ; “il y a des déclencheurs comme la fatigue, le stress, la consommation d’alcool ou de drogue, le temps de jeu...”.

Des facteurs externes

Cinq sujets évoquent un facteur externe désagréable et issu de leur quotidien comme pouvant être la cause de leur état de tilt : “un truc pas cool t’es arrivé dans la journée” ; “tu t’es engueulé avec quelqu’un”.

Conséquences du tilt

Au cours des entretiens, les conséquences du tilt ont été évoquées. Elles concernent essentiellement les champs émotionnels et financiers.

Conséquences émotionnelles

Huit joueurs ressentent un sentiment dépressif, de dégoût, de culpabilité vis-à-vis de leur comportement et d’eux-mêmes : “je suis dégoûtée, je vois que j’arrive à rien...” ; “je ressens de la honte et du fatalisme” ; “ouais fin tu vois, y’a des parties t’es à la fête foraine et t’en as d’autres t’es à un enterrement” ; “j’ai tendance à déprimer...” ; “c’était de ma faute si j’avais perdu autant, je pouvais m’en prendre qu’à moi-même”.

Conséquences financières

La principale conséquence du tilt, citée par tous les participants, est la perte d’argent : “tu perds” ; “je perds des sous” ; “je perds de l’argent” ; “tu perds toutes tes mains”. Cette perte semble être considérée par les joueurs comme une conséquence de la perte de contrôle et de la baisse du niveau de jeu. L’argent perdu est le principal souvenir que les joueurs gardent en mémoire après le tilt.

Discussion

Cette étude avait pour but d'explorer et de décrire les caractéristiques du tilt dans le contexte particulier du poker en ligne. Au travers de l'analyse des entretiens, nous avons pu mettre à jour des éléments permettant de décrire le tilt, mais également ses causes et ses conséquences perçues par les joueurs. Ces aspects ont été abordés selon trois thématiques : les émotions, le comportement et les cognitions.

Sur le plan émotionnel, les données indiquent que le tilt se caractériserait par des niveaux de colère et d'irritabilité élevés. On relève également un besoin de se contrôler (sans y parvenir) afin de stopper les effets engendrés par le tilt. On retrouve également des vécus d'expérience dissociative, comme décrites par Jacobs dans sa *Théorie générale de l'addiction* (21). Au niveau cognitif, on note l'apparition d'une envie très forte de récupérer les mises perdues ("se refaire"), accompagnée de distorsions cognitives plus intenses et d'une modification des processus de prise de décision, marquée par une tendance à prendre plus de risques. Enfin, sur le plan comportemental, on constate une impulsivité et une forte agitation motrice, accompagnée parfois de passages à l'acte agressifs.

Généralement, le tilt se caractérise par une perte de contrôle généralisée, accompagnée d'une volonté de se maîtriser sans succès, qui rappelle les critères diagnostiques du jeu pathologique. Ces observations sont concordantes avec les travaux de Holdshild (19) et de Browne (15), qui avaient rapproché la perte de contrôle et l'*emotion work* (volonté de maîtriser ses émotions) dans le tilt chez les joueurs sur table des comportements des joueurs pathologiques de poker.

Différentes causes ont été identifiées dans l'apparition du tilt. Comme décrit par Browne (15), le facteur le plus cité était la frustration durant la partie. Cette frustration peut être la conséquence d'un *bad-beat* (ou événement statistiquement improbable) ou de comportements jugés inappropriés des adversaires. La fatigue avait déjà été mise en avant comme facteur pouvant induire le tilt par Taylor et Hilger en 2010 (16). De plus, notre étude a permis d'identifier d'autres facteurs, tels que la consommation de substance ou des événements environnementaux (disputes, difficulté au travail...). Notre étude propose de nouveaux éléments à l'origine du déclenchement du tilt émanant directement de l'état de la personne, mais pouvant aussi venir de son environnement.

Dans notre recherche, les conséquences du tilt sont associées à une perte d'argent, ainsi qu'à des émotions négatives (culpabilité, dégoût, tristesse...). Cette perte d'argent serait due à une incapacité à prendre des décisions de façon rationnelle, d'un jeu plus agressif et d'une certaine compulsion dans le jeu, qui rendent le joueur vulnérable face aux autres joueurs.

Un dernier élément semble important dans la description du tilt : son caractère transitoire. En effet, la plupart des participants ont décrit ce phénomène comme étant proche du comportement du joueur pathologique inscrit dans la catégorie "Trouble du contrôle des impulsions" dans le DSM-IV-R (26), à la différence que le tilt ne serait que transitoire, ne durant au maximum que quelques heures.

Durant une session de poker en ligne, dont l'issue dépend de la chance et des habiletés, le tilt viendrait donc réduire les habiletés du joueur, ne lui permettant plus de prendre des décisions rationnelles et adaptées, lui faisant ainsi perdre de l'argent et ressentir des émotions négatives.

Cette étude présente plusieurs limites (27). C'est une recherche qualitative, sur un échantillon restreint de dix joueurs de poker en ligne. Les entretiens n'ont pas été réalisés en face-à-face, mais principalement par "chat". Cette modalité a déjà été reconnue comme un bon support de recueil de données qualitatives et était particulièrement adaptée à nos sujets (24). La population de joueurs en ligne est difficile à saisir et nous ne disposons que de peu de temps pour réaliser le recueil. Elle n'est donc pas généralisable à l'ensemble de la population de joueurs. Par ailleurs, l'expérience et le niveau des joueurs n'ont pas été contrôlés lors du recrutement. Enfin, nous n'avons pas exploré les stratégies mises en place par les joueurs pour réguler ou éviter le tilt.

Conclusion

L'objectif de notre étude était de pouvoir explorer le phénomène du tilt, très présent dans le discours des joueurs en ligne et pourtant très peu étudié dans la littérature scientifique ces 20 dernières années. L'ensemble des entretiens menés pour cette étude ne permet pas de faire le tour de ce phénomène dans un contexte en ligne, mais il permet d'en faire une première description.

Il semblerait donc que le tilt soit un phénomène transitoire, avec une perte de contrôle présentant des similarités avec les comportements observés chez les joueurs patho-

logiques, associé à des expériences dissociatives. Il serait causé par des événements tant internes qu'externes et affecterait les processus comportementaux, émotionnels et cognitifs. Il aurait pour conséquence des émotions négatives (tristesse, culpabilité), ainsi qu'une perte d'argent.

Le tilt pourrait être considéré comme une forme transitoire du comportement de jeu pathologique et en être une porte d'entrée (15). Il semble donc nécessaire d'intégrer le tilt aux recherches sur l'addiction au poker en ligne. Les recherches sur ce phénomène pourraient nous permettre de mieux connaître les relations entre le tilt et le jeu pathologique, relation qui pourrait être mise au service de la prévention de pratique problématique du poker en ligne. ■

Remerciements. – Cette étude a reçu le financement du groupe PMU.

Contributions des auteurs. – A. Moreau et J. Delieuvain ont créé le protocole, recueilli et traité les données, et rédigé la première version du manuscrit. É. Chauchard a participé à l'analyse des entretiens et à la rédaction du manuscrit. H. Chabrol a supervisé la recherche et participé à la rédaction du manuscrit. Tous les auteurs ont approuvé la version finale du manuscrit.

Conflits d'intérêt. – A. Moreau a bénéficié d'un financement doctoral de la part de PMU. J. Delieuvain, É. Chauchard et H. Chabrol déclarent l'absence de tout conflit d'intérêt.

A. Moreau, J. Delieuvain, É. Chauchard, H. Chabrol
Le “tilt” au poker en ligne. Un comportement pathologique transitoire?

Alcoologie et Addictologie. 2015 ; 37 (3) : 245-251

Références bibliographiques

- 1 - Rossé E, Codina I. Internet : un amplificateur pour les addictions comportementales. *Psychotropes*. 2009 ; 15 (1) : 77.
- 2 - Autorité de Régulation des Jeux en Ligne. État des lieux du marché des jeux en ligne au 1^{er} trimestre 2012. Communiqué de

- presse. Paris : ARJEL ; 2012.
- 3 - République Française. 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. Paris : RF ; 2010.
 - 4 - Bonnaire C, Lejoyeux M, Dardennes R. Sensation seeking in a french population of pathological gamblers: comparison with regular and no gamblers. *Psychol Rep*. 2004 ; 94 (3c) : 1361-71.
 - 5 - Dahl FA. A challenge to formal modeling of poker and bridge. *Games Econ Behav*. 2002 ; 40 (1) : 147-9.
 - 6 - Griffiths M, Parke A, Wood R, Parke J. Internet gambling: an overview of psychosocial impacts. *UNLV Gaming Res Rev Journal*. 2005 ; 10 (1) : 27-39.
 - 7 - Parke A, Griffiths M, Irwing P. Personality traits in pathological gambling: sensation seeking, deferment of gratification and competitiveness as risk factors. *Addict Res Theory*. 2004 ; 12 (3) : 201-12.
 - 8 - Dufour M, Brunelle N, Richer I. Le rôle du poker en ligne dans les trajectoires de jeu de hasard et d'argent. Québec : Université de Sherbrooke ; 2009.
 - 9 - Will Shead N, Hodgins DC, Scharf D. Differences between poker players and non-poker-playing gamblers. *Int Gamb Stud*. 2008 ; 8 (2) : 167-78.
 - 10 - Turner NE, Fritz B. The effect of skilled gamblers on the success of less skilled gamblers. *J Gamb Issues*. 2001 ; 5 : <http://jgi.camh.net/doi/abs/10.4309/jgi.2001.5.10> (consulté le 8 avril 2014).
 - 11 - Meyer G, von Meduna M, Brosowski T, Hayer T. Is poker a game of skill or chance? A quasi-experimental study. *J Gamb Stud*. 2013 ; 29 (3) : 535-50.
 - 12 - Griffiths M, Parke J, Wood R, Rigbye J. Online Poker gambling in University students: further Findings from an online survey. *Int J Ment Health Addict*. 2009 ; 8 (1) : 82-9.
 - 13 - Alon N. Poker, chance and skill. In : Noga Alon's home page, Tel Aviv University : <http://www.tau.ac.il/~nogaa/PDFS/skill4.pdf> (consulté le 5 avril 2014).
 - 14 - Boutin C. Le jeu : chance ou stratégie ? Choisir librement la place du jeu dans votre vie. Montréal : Les Éditions de l'Homme ; 2010.
 - 15 - Browne BR. Going on tilt: frequent poker players and control. *J Gamb Behav*. 1989 ; 5 (1) : 3-21.
 - 16 - Taylor I, Hilger M. *Poker mindset. La psychologie du poker*. Paris : MA Éditions ; 2010.
 - 17 - Collectif. Tilt (poker). Wikipedia, the free encyclopedia : [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Tilt_\(poker\)&oldid=620865597](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Tilt_(poker)&oldid=620865597) (consulté le 29 août 2014).
 - 18 - Hayano DM. *Poker faces: the life and work of professional card players*. Oakland : University of California Press ; 1982.
 - 19 - Hochschild A. Emotion work, feeling rules and social structure. *Am J Sociol*. 1979 ; 85 : 551-75.
 - 20 - Varescon I. *Les addictions comportementales : aspects cliniques et psychopathologiques*. Wavre : Éditions Mardaga ; 2009.
 - 21 - Jacobs DDF. A general theory of addictions: a new theoretical model. *J Gamb Behav*. 1986 ; 2 (1) : 15-31.
 - 22 - Palomäki J, Laakasuo M, Salmela M. “This is just so unfair!”: a qualitative analysis of loss-induced emotions and tilting in on-line poker. *Int Gamb Stud*. 2013 ; 13 (2) : 255-70.
 - 23 - Palomäki J, Laakasuo M, Salmela M. Losing more by losing It: poker experience, sensitivity to losses and tilting severity. *J Gamb Stud*. 2014 ; 30 (1) : 187-200.
 - 24 - Clarke P. Internet as a medium for qualitative research. *South Afr J Inf Manag*. 2000 ; 2 (2) : http://reference.sabinet.co.za/webx/access/electronic_journals/info/info_v2_n2_a2.html (consulté le 9 septembre 2014).
 - 25 - Chou C. Internet heavy use and addiction among Taiwanese college students: an online interview study. *Cyberpsychol Behav*. 2001 ; 4 (5) : 573-85.
 - 26 - American Psychiatric Association. *DSM-IV-TR. Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux*. Texte révisé. Issy-les-Moulineaux : Masson ; 2003.
 - 27 - Tong A, Sainsbury P, Craig J. Consolidated criteria for reporting qualitative research (COREQ): a 32-item checklist for interviews and focus groups. *Int J Qual Health Care*. 2007 ; 19 (6) : 349-57.