

Aymeric Brody
Docteur de l'Université Sorbonne Paris Cité
Qualifié en sociologie et en sciences de l'éducation
Chercheur associé au laboratoire [EXPERICE](#) - Université Paris 13
Membre du comité de rédaction de la revue [Sciences du jeu](#)

Adresse mail : aymericbrody@yahoo.fr

Lien vers le troisième numéro de la revue Sciences du jeu consacré aux jeux d'argent :
<https://sdj.revues.org/357>

Thèse de doctorat soutenue le 7 décembre 2015

Directeur de la thèse : Gilles Brougère

Membres du jury :

Madeleine Pastinelli, Professeure, Université Laval (Canada)

Éric Dugas, Professeur, Université de Bordeaux - ÉSPÉ d'Aquitaine

Thierry Wendling, Chargé de recherche, CNRS - EHESS

Pascale Garnier, Professeure, Université Paris 13

Gilles Brougère, Professeur, Université Paris 13

Apprendre à jouer le jeu : une ethnographie réflexive auprès des joueurs amateurs de poker

Résumé :

Cette étude porte sur la communauté des joueurs amateurs de poker en France. Qui sont-ils ? En quoi consistent leurs pratiques du jeu ? Comment se représentent-ils le poker ? Comment apprennent-ils à jouer le jeu ? Et qu'apprennent-ils en jouant ? Si ces questions de recherche renvoient essentiellement à la pratique et aux apprentissages du jeu lui-même, il s'agit bien *in fine* d'interroger les apprentissages associés à cette pratique dans la vie quotidienne des joueurs. Or, pour répondre à cette dernière question, encore nous fallait-il préalablement déconstruire l'idée selon laquelle le jeu est une activité séparée de la vie quotidienne. Tel fut l'enjeu du premier chapitre de notre thèse. Partant du traitement de la question du jeu dans l'histoire des idées, nous nous sommes d'abord tournés du côté des définitions socio-anthropologiques qui ont promu cette idée-force d'une séparation du jeu et de la vie courante. Un travail d'analyse critique fut alors nécessaire pour resituer le jeu dans l'économie des pratiques quotidiennes. Dans un second chapitre, nous nous sommes plus particulièrement intéressés au traitement de la question des jeux d'argent dans la littérature scientifique, en nous penchant sur la façon dont le poker y était étudié. Contrairement aux différentes études qui abordent la pratique de ce jeu d'argent sous l'angle de l'addiction ou de la déviance, nos propres recherches auprès des joueurs amateurs de poker nous conduisaient alors à étudier cette pratique sous l'angle du jeu lui-même. Dans un troisième chapitre, nous nous sommes donc intéressés à l'histoire et aux représentations du poker pour découvrir comment ce jeu avait progressivement produit sa propre mythologie, sa propre culture, ses propres médias, etc., jusqu'à ce qu'il devienne un loisir de masse pour des centaines de milliers de joueurs, notamment en France. Après cette plongée dans l'histoire du jeu, nous avons présenté, dans une deuxième partie de la thèse, le processus qui préside à la réalisation de notre enquête auprès des joueurs amateurs de poker. Sous la forme d'une ethnographie réflexive, nous sommes d'abord revenu sur l'enquête exploratoire que nous avons réalisée entre 2006 et 2007 auprès des joueurs de notre entourage (chapitre 4), alors que nous étions nous-même joueur de poker. Puis, nous avons successivement présenté les deux enquêtes menées en 2010 et 2011 sur les sites de poker en ligne et lors d'un tournoi de poker à grande échelle (chapitre 5). La troisième partie de notre thèse s'appuyait alors sur l'analyse des données empiriques issues de cette dernière enquête pour tenter de décrire la population des joueurs rencontrés sur le terrain (chapitre 6). Grâce à une analyse approfondie de leur trajectoire d'apprentissage et de leur récit de pratique, nous avons progressivement cherché des réponses à nos questions de recherche en nous interrogeant, d'une part, sur la façon dont ces joueurs amateurs apprennent à jouer au poker (chapitre 7) et, d'autre part, ce qu'ils en retirent dans leur vie quotidienne (chapitre 8). Nos analyses nous amènent finalement à remettre en question les définitions du jeu présentées dans la première partie de la thèse et à penser un nouveau cadre théorique pour envisager les pratiques et les apprentissages du jeu.

Mots-clés : histoire des idées, socio-anthropologie du jeu, psychopathologie du jeu, sciences du jeu, ethnographie réflexive, revisite ethnographique, ethnographie économique, jeu d'argent, poker, poker entre amis, site de poker en ligne, tournoi de poker, communauté de joueurs, communauté de pratique, apprentissage du jeu, apprentissage fortuit, socialisation ludique, socialisation économique, mathématiques ordinaires, vie quotidienne, métaphore ludique.

Learning to play the game: a reflexive ethnography with amateur poker players

Abstract:

This study focuses on the community of amateur poker players in France. Who are they? What do their practices of the game consist in? How do they picture poker? How do they learn to play the game? And what do they learn as they play? Although these research questions mostly refer to practicing and learning the game itself, they do ultimately aim at questioning the learning associated with this practice in the players' everyday lives. But answering this question involved a previous deconstruction of the idea that the game is an activity apart from everyday life. That was what the first chapter of this dissertation has been about. Based on how the question had been addressed in the history of ideas, we first turned to the socio-anthropological definitions promoting this key idea of a separation between game and everyday life. Then a critical analysis was needed to place the game in the economy of everyday practices. In the second chapter we dealt with how the question of gambling was handled in scientific literature, looking into the way poker was studied there. Unlike various studies approaching the practice of this gambling game from the standpoint of addiction or deviance, our own research with amateur poker players led us to study this practice from the standpoint of the game itself. Thus, in the third chapter, we examined the history of poker to find out how the game had gradually built up its own mythology, culture, media, etc., until it became a mass entertainment for hundreds of thousands of players, especially in France. After this journey deep into the history of the game, in the second part of the dissertation we have set out the process through which our survey with amateur poker players was conducted. As a reflexive ethnography we first went back to the exploratory survey we had performed in 2006-07 with players we knew (chapter 4) at a time when we would play poker ourselves. Then we have successively shown the two surveys we did in 2010-11 about on-line poker sites as well as during a large-scale poker tournament (chapter 5). The third part of the dissertation is based on an analysis of the empirical data from the latter survey in an effort to describe the population of players we met in the field (chapter 6). Through an in-depth analysis of their learning trajectories and accounts of practice we have gradually tried to answer our research questions wondering how these amateur players learn playing poker on the one hand (chapter 7) and what they are gaining from it in their everyday lives on the other hand (chapter 8). Finally our findings led us to challenge the definitions of the game as set out in the first part of the dissertation and to offer a new theoretical framework for considering the practices and learning of the game.

Key words: history of ideas, socio-anthropology of the game, psychopathology of gambling, play studies, reflexive ethnography, ethnographic revisit, economical ethnography, gambling, poker, poker with friends, on-line poker site, poker tournament, community of players, community of practice, learning the game, incidental learning, playful socialization, economical socialization, ordinary mathematics, everyday life, playful metaphor.