

MARTOR



Title: “La face cachée de la réussite. L’exemple du Texas Hold’em en ligne et hors-ligne”

Author: Jocelyn Gadbois

How to cite this article: Gadbois, Jocelyn. 2011. “La face cachée de la réussite. L’exemple du Texas Hold’em en ligne et hors-ligne”. *Martor* 16: 141-153.

Published by: *Editura MARTOR* (MARTOR Publishing House), *Muzeul Țăranului Român* (The Museum of the Romanian Peasant)

URL: <http://martor.muzeultaranuluiroman.ro/archive/martor-16-2011/>

Martor (The Museum of the Romanian Peasant Anthropology Review) is a peer-reviewed academic journal established in 1996, with a focus on cultural and visual anthropology, ethnology, museum studies and the dialogue among these disciplines. *Martor* review is published by the Museum of the Romanian Peasant. Its aim is to provide, as widely as possible, a rich content at the highest academic and editorial standards for scientific, educational and (in)formational goals. Any use aside from these purposes and without mentioning the source of the article(s) is prohibited and will be considered an infringement of copyright.

Martor (Revue d’Anthropologie du Musée du Paysan Roumain) est un journal académique en système *peer-review* fondé en 1996, qui se concentre sur l’anthropologie visuelle et culturelle, l’ethnologie, la muséologie et sur le dialogue entre ces disciplines. La revue *Martor* est publiée par le Musée du Paysan Roumain. Son aspiration est de généraliser l’accès vers un riche contenu au plus haut niveau du point de vue académique et éditorial pour des objectifs scientifiques, éducatifs et informationnels. Toute utilisation au-delà de ces buts et sans mentionner la source des articles est interdite et sera considérée une violation des droits de l’auteur.

Martor is indexed by EBSCO and CEEOL.

La face cachée de la réussite. L'exemple du Texas Hold'em en ligne et hors-ligne

Jocelyn Gadbois

*Jocelyn Gadbois est doctorant en ethnologie et patrimoine à l'Université Laval, en cotutelle avec l'École des Hautes Études en Sciences Sociales. En 2009, il a publié son mémoire de maîtrise en culture matérielle sous le titre *Le nain de jardin. Objet en éclats*.*

RÉSUMÉ

En se penchant sur des expériences vécues de joueurs amateurs de Texas Hold'em en ligne et hors-ligne, cet article cherche à explorer les dynamiques de la réussite à travers certains comportements ludiques. Si la réussite permet à l'individu de valoriser ce que Goffman appelle la « face », les joueurs n'hésitent pas à mettre cette dernière en jeu. Pour réussir à la maintenir, ils devront la cacher, la trafiquer, la confronter. Toute réussite, dans le poker, semble ainsi relative, car elle est constamment négociée dans et par l'interaction entre les joueurs.

MOTS-CLÉFS

Réussite; Poker; Jeux d'argent sur Internet; Face; Ethnologie des jeux de hasard et d'argent

Pour Dessislav Sabev, « l'image de la réussite est dans une grande mesure la mise en valeur d'un capital » (dans Turgeon dir., 1998 : 247). Son projet d'« ethnologie de la réussite » visait à comprendre les cadres culturels de la différenciation et de la distinction. Dans cette logique, Daniela Moisa étudiera dans sa thèse les codes culturels derrière l'opulence des nouvelles constructions à Certeze (2010). La réussite semble devoir passer ou plutôt aboutir à une suraffirmation de la face, au sens où l'entend Erving Goffman. Pour cet auteur, la face serait un des principes fondamentaux qui régirait les interactions sociales : « On peut définir le terme de face comme étant la valeur sociale positive qu'une personne revendique effectivement à travers la ligne d'action que les autres supposent qu'elle a adoptée au cours d'un contact particulier » (1998 : 9). Elle appartient à l'individu, mais c'est la société qui la lui accorde et la lui retire. Elle est par conséquent négociée à chaque interaction. De fait, la réussite se comprend également, et dans une autre mesure, dans la mise en jeu de ce capital symbolique.

Pour l'illustrer, il ne semble pas y avoir meilleur exemple que le jeu du Texas Hold'em (sans limite). Pour Goffman : « Games seem

to display in a simple way the structure of real-life situations » (1961 : 34). En s'inspirant des analyses des jeux de hasard et d'argent de Per Binde (2005), on pourrait dire que le poker consiste à créer intentionnellement un déséquilibre parmi les participants. Le but de chaque main est d'élire un gagnant et finalement (du moins, dans les tournois) un vainqueur. Le joueur, s'il aspire à réussir, devra ainsi tenter de s'enrichir (en jetons, en argent, en crédits, en expérience) en volant, en vampirisant les ressources des autres joueurs. Pour ce faire, il doit faire tomber ses adversaires, un à un, sans les aider à se relever. Il semble y avoir en filigrane une métaphore d'une certaine manière de considérer les codes culturels (capitalistes) de la réussite.

Or, réussir au Texas Hold'em ne résulte pas des seules actions du joueur sur les autres : les joueurs n'ont accès qu'aux ressources que leurs adversaires ont bien voulu mettre en jeu. Le « vol » ressemblerait de ce fait à un grignotement, où chaque joueur dépend de ce que son adversaire lui offre comme amuse-(ou casse-)gueule. À l'intérieur de sa structure ludique, le Texas Hold'em se présente comme une souricière complexe où le but n'est pas nécessairement de s'accaparer du capital sans se faire tuer, mais de narguer son assassin pour

obtenir encore plus de lui, jusqu'à ce qu'il meure d'avoir donné tout son capital.

Là où le problème (de sens) se pose, c'est que le joueur n'a aucun contrôle réel sur ses adversaires. Et c'est le défi du jeu, car tout joueur est libre de ne rien laisser à ses opposants malgré leurs stratégies (bluff, insulte, séduction, etc.). Il s'agit en fait de spéculation. Le déséquilibre devient donc aussi¹ non-intentionnel. Cela implique que le joueur est, quelque part, le propre acteur de sa réussite ou de son échec. David Hayano donnerait raison à cette lecture (1982). La double catégorisation de l'alea et de l'agôn de Roger Caillois prend ici tout son sens. Le sociologue la décrivait comme :

[...] une tentative pour substituer, à la confusion normale de l'existence courante, des situations parfaites. Celles-ci sont telles que le rôle du mérite ou du hasard s'y montre net et indiscutable. Elles impliquent aussi que tous doivent jouir exactement des mêmes possibilités de prouver leur valeur ou, dans l'autre échelle, exactement des mêmes chances de recevoir une faveur. De l'une ou de l'autre façon, on s'évade du monde en le faisant autre. On peut aussi s'en évader en se faisant autre (1967 : 60).

Cette complémentarité entre l'adresse et la chance dans la réussite est rendue ici possible par un climat extrême de rivalités : rivalités entre les joueurs, entre l'habileté et la probabilité, entre la posture et l'imposture. Mais il y aurait aussi des tensions encore plus intestines, car tout joueur doit (aussi) affronter son principal adversaire : lui-même. Ainsi, à cause du mode de réciprocité impliquant un déséquilibre non-intentionnel, le joueur doit sans cesse lutter entre son désir de paraître bon joueur et sa peur de perdre la face. Réussir au Texas Hold'em est un moment de friction intense entre la face du joueur mise en jeu et celle qu'il laisse paraître aux autres.

Ici, la face suppose deux représentations du soi, que Greg Smith associe à la distinction du « je » et du « moi » de Mead (2006). D'un côté, il y a celle mise en avant par

l'amour-propre qui cherche à se présenter (et à présenter les siens) « convenablement ». C'est une face qui s'exprime, intentionnellement ou non, en qualité d'agent. Sa performance deviendra capitale dans le « maintien de la face » et ne devra pas se borner à sa dimension émotionnelle, spontanée et pulsionnelle. Pour réussir, elle devra aussi savoir se faire manipuler pour fabriquer de bonnes impressions et prouver qu'elle sait bien se tenir. Apparaît alors l'autre face, celle animée par la considération (de soi et des siens), c'est-à-dire le personnage produit du social. Ce personnage consent à faire de la figuration pour répondre aux attentes pressenties d'autrui. Cette figuration se trouve en fait être une sorte de réalisation dramatique du soi, comme si elle s'offrait en spectacle à chaque interaction. Sa performance sera par conséquent fortement codifiée, puisqu'elle s'insère constamment dans un rituel de présentation (de soi). Mais si elle cherche à bien se (re)présenter face à un public potentiellement difficile, elle doit aussi savoir imposer son personnage afin d'assurer le respect que l'autre face exige. La face déploiera ainsi des mécanismes de défense qui se présenteront comme un imposant appareillage symbolique. C'est dans cette perspective que s'inscriraient les rites d'évitement, d'encouragement, la fabrication d'une « façade », la simulation, la falsification, etc. (Goffmann, 1973 ; 1998, Smith, 2006 ; Nizet et Rigaux, 2005).

De ce fait, le réel enjeu de la réussite, le réel investissement dans une joute de poker, semble être la face. L'argent impliqué, le costume, l'attitude ou peu importe, ne seraient que des éléments du décor. Les joueurs semblent s'amuser à mettre volontairement leur face en jeu tout en s'efforçant de faire tomber celle des autres. David Hayano a soulevé cette idée de face dans sa problématique entourant les joueurs de poker professionnels, mais l'idée n'a été pour ainsi dire traitée qu'au premier degré. En effet, pour l'ethnologue, les joueurs se préoccupent en général peu de leur image, de leur face, bien que la popularité grandissante du jeu, qui commençait à être télédiffusé à l'époque où il a fait son terrain, oblige les joueurs à revoir

1) et j'insiste sur ce mot, car le contraire serait totalement erroné.

leur « face-work », notamment en cherchant à valoriser leur « travail », en lui redonnant une touche de respectabilité et de légitimité. Il dira cependant : « Pride and ego are also included as part of the stakes » (1982 : 84).

Madeleine Pastinelli, Simon Côté-Bouchard et Élisabeth Papineau étudieront de leur côté les représentations d'aspirants joueurs de poker professionnel. Pour mériter leur identité de bons joueurs (qui ne s'acquiert qu'à long terme), ils diront s'imposer une discipline rigoureuse. Surtout, ils échangeront entre eux sur des forums de discussion afin de « [...] trouver auprès des autres la confirmation de leur conception du jeu et du rapport qu'ils entretiennent à celui-ci » (2010 : 105). Réussir, c'est principalement maintenir sa face, ne pas être le « poisson » (cf. Pastinelli et al., 2010). Mais qu'en est-il des joueurs amateurs ? Ont-ils une face ? Aspirer-ils à la réussite ?

Force sera d'éclairer par cet article de nouveaux enjeux de la réussite, c'est-à-dire des enjeux culturels et symboliques résultant du fait de mettre sa propre face en jeu. Pour explorer ce sujet, une perspective comparative entre les joutes en ligne et hors-ligne me semble tout indiquée et pertinente. En effet, comparer ces deux variantes du jeu de Texas Hold'em me permettra de dégager des éléments d'analyse entourant la face, car ces variantes présentent différents « visages » du joueur. Dans le cas des joutes hors-ligne, le visage du joueur est montré à ses adversaires. À l'inverse, la joute en ligne le cache. Il est à se demander si la face du joueur est jouée de la même façon, voire si elle y est jouée dans le cas des joutes en ligne.

Pour entamer la réflexion et explorer la valeur heuristique d'une autre lecture du Texas Hold'em, j'ai mené pendant trois mois (janvier à mars 2008) un terrain d'enquête inspiré de l'observation participante et directe de Jean-Pierre Martignoni-Hutin, qu'il a faite auprès des casinotiers jouant aux machines à sous (2000). J'ai pris part à cinq joutes hors-ligne et à un nombre inquantifiable de joutes en ligne sur Facebook, ainsi qu'observé directement dix joutes hors-ligne et deux joueurs participant à des joutes sur Facebook.



Source : Facebook review [En ligne] : www.facebookreview.com, consulté en mai 2008.

Cacher sa face et face cachée

Au Texas Hold'em, chaque joueur ne connaît que deux cartes cachées : les siennes. Pour s'assurer d'avoir la main, il devra découvrir la nature ou du moins la puissance de celles des autres. Mais, et il s'agit d'une règle impérieuse du jeu, ni lui ni les autres ne doivent les révéler. Avant la finale, les cartes et les joueurs demeurent face contre table. L'appareillage symbolique derrière la réalisation dramatique du soi se déploie dans ce jeu de cache-cache. Les joueurs cachent leurs cartes, se cachent pour les regarder et, une fois qu'ils les ont vues, ils se cachent délibérément le visage. S'ils se cachent ainsi la face, c'est pour éviter que leurs adversaires réussissent à mieux spéculer.

Dans les joutes hors-ligne, la cache est parfois aidée de nombre d'artifices faciaux : verres fumés, maquillage, chapeaux, capuche rétractable, poils et faux poils, etc.. De manière plus générale, le joueur aura recours au masque de l'impassibilité appelé « poker face ». Mécanismes de dissimulation plus subtils encore, les joueurs se cachent (volontairement ou non) le visage avec leurs mains. La main et les doigts se promènent constamment dans le visage, comme le montre la photographie ci-contre. Même si les behavioristes Krauss, Chen et Chawla rappellent que toute tentative de lexique gestuel relève essentiellement de la spéculation (dans Zanna dir., 1996), les joueurs, comme celle à gauche

Source :
Scène, partie 3.



2) Ce qui est paradoxal, car les joutes sur Facebook révèle souvent le nom complet du joueur et le profil de ce dernier peut nous apprendre des détails intimes de sa vie.

3) Tous les pseudonymes donnés aux joueurs observés ont été choisis par eux.

sur la photographie, tenteront tout de même, en silence, de décoder le langage non verbal de leurs adversaires. La joute prend dès lors des allures quasi théâtrales de jeu de regards, où chaque acteur cherche à enlever de la face des autres le voile du secret.

En outre, le joueur peut réussir à feindre de se dévoiler pour mieux se voiler. Il tente alors le bluff. Le jeu de regards est donc un jeu de miroirs où le joueur aura beau vouloir percer le mystère du visage caché par des verres fumés, il ne verra au final qu'un visage suspendu dans ses hypothèses, les siennes, soit son propre visage. Comme le verre ou l'humeur aqueuse qui réfléchit l'écho de soi, la face cachée réussira à le rester, du moins pour les bons acteurs, tout au long du jeu. Cela complexifie grandement cette quête de suraffirmation de la face. Car, et c'est sans doute le plus grand paradoxe du poker, c'est comme si cacher sa face pour jouer permettait de révéler celle du joueur, celle de la réussite. Cette dramatisation de soi spectacularise la joute, raison pour laquelle une télédiffusion de joutes, des célébrités du poker (Jonathan Duhamel, Isabelle Mercier, etc.) et une certaine mythologie pokérienne (cf. Craig, 2005 ; Alvarez, 2002 ; Blumeneau Lyons, 2004 ; Bellin,

2002 ; etc.) sont possibles. D'ordinaire, le réel drame qui se dispute sur la table n'est pas tant celui de renverser la fatalité de l'imprévisible, mais celui de « parachever son personnage ». De fait, pour réussir, il ne faudrait pas nécessairement gagner... J'y reviendrai.

Dans les joutes en ligne, cacher sa face est encore plus simple : n'y a-t-il pas de meilleure cachette qu'un écran d'ordinateur ? Là, le visage et la gestuelle des joueurs ne sont aucunement présentés aux autres joueurs. L'écran d'ordinateur agit en qualité d'écran protecteur, de cachette suprême, assurant un certain « anonymat »², une certaine négation du corps (voire du corps social). Le corps est caché, et n'intervient que peu dans le déroulement du jeu. C'est du moins ce que j'ai observé avec les deux personnes qui ont joué en ma présence.

Au premier tour du premier tournoi que Phil³ a joué en ma présence, un joueur a fait tapis avant la flop, obligeant les autres joueurs qui pensaient avoir de bonnes chances à en faire autant. Il s'agit en fait d'une pratique populaire, quoiqu'impopulaire, répandue sur Facebook, puisqu'il n'y a pas d'argent en jeu. La stratégie est de déséquilibrer le jeu dès le départ : le vainqueur peut obtenir au premier tour presque autant de jetons que tous ses adversaires réunis. Or, les réactions que suscite ce style de jeu ne sont pas élogieuses. Par exemple, Phil protestera avec virulence en me disant : « ça, c'est un gros cave qui n'a jamais joué de sa vie ». Je n'observerai aucun commentaire de ce genre lors des parties hors-ligne, et ce, même en présence de Phil. Il y a un important glissement de contexte ludique entre les joutes en ligne et hors-ligne. La situation s'explique d'une part par l'absence de cadre social et d'autre part par l'anonymat complet qui lève l'injonction de respecter « les manuels de savoir-vivre » (Goffman, 1973 : 119), y compris les plus élémentaires, et ce, de part et d'autre des écrans protecteurs. Phil peut dès lors insulter son adversaire à sa guise, et ledit « gros cave » faire tapis avant la flop dès le premier tour. Comme les faces sont bien cachées, il ne semble plus y avoir nécessité de les défendre. La dramatisation peut prendre des allures grossières : ce n'est pas sur une

table virtuelle qu'on négociera sa face. Les joutes en ligne permettraient, pour paraphraser Geertz, de miser sur la cupidité à grands coups d'irraison (1983 : 192). Cela provoque son lot de conséquences sémantiques sur le jeu. Il est même à se demander s'il peut y avoir réussite dans un tel contexte ludique, la face n'étant pas vraiment menacée. Les joueurs ne cherchant pas à gagner l'estime de la table, il n'y a alors plus vraiment de bonnes ou de mauvaises décisions. Cela donnerait raison à la lecture du jouer de Martinez et LaFranchi voulant que les « losers » s'isolent dans leur erreur jusqu'à leur perte (1969). Cela banalise le jeu, le réduit à une sorte de jeu de hasard passif où le déséquilibre est à peine intentionnel. Le Texas Hold'em en ligne semble alors assumer ses liens de parenté avec les autres loteries vidéo, soit un « pur » jeu de hasard selon la classification caillloisienne (1967).

Cette lecture expliquerait également certaines différences entre les joutes sur Facebook et les joutes hors-ligne. J'ai régulièrement assisté en ligne à des « players traffic jam » où presque toute la table décidait de revendiquer le pot, à des éliminations de plus de deux joueurs sur un seul coup, à des absences, des coups suicidaires et autres stratégies douteuses. Hors-ligne, ces pratiques ludiques sont beaucoup moins présentes, sinon absentes. Durant ces parties, on rappelait plutôt à l'ordre les joueurs légèrement distraits, on prenait le temps d'expliquer aux joueurs, après coup, leur faute, etc. Le jeu en ligne offre un contexte très différent, où la dramatisation du soi est mystifiée, comme le corps. La face trop bien cachée du joueur finit par s'effacer, comme si le joueur s'effaçait dans l'« aura de mystère » (Pastinelli, 2007 : 159) propre au médium, comme si l'interaction sur Facebook n'était que circonstancielle.

Les joutes en ligne doivent être comprises davantage comme des incursions dans des petits groupes, des gatherings. À ce propos, Goffman affirme : « there are many gatherings – for example, in set of strangers playing poker in a casino – where an extremely full array of interaction processes occurs with only the slightest development of sense of group » (1961 : 11). Or, ce n'est pas parce

que l'esprit de groupe peine à se développer que la face ne peut pas y être jouée. On peut difficilement statuer sur la désincarnation de l'expérience ludique en ligne sur la seule base de l'impossibilité de jouer en faisant complètement fi de la structure sociale. La rencontre en ligne est aussi possible, raison pour laquelle il existe une si grande diversité des expériences ludiques qui sont vécues en ligne. Madeleine Pastinelli rappelle : « [...] en l'absence de cadres dans l'interaction, en l'absence de l'injonction de sauver la face devant ces parfaits étrangers que sont les autres et dans le contexte de cette intimité radicale, il devient soudainement possible voire inévitable de devenir "soi-même", de prendre contact avec des pans de soi peut-être inconnus et inexplorés » (2007 : 166-167). On ne peut donc pas s'effacer complètement, et je dois revoir ici ma position à propos du corps. En effet, comme le soutient Pastinelli : « [...] le corps n'est jamais absent de l'interaction en ligne, la représentation de l'autre qui est ici en cause n'étant jamais celle d'un pur esprit qui serait dépourvu de corps » (2007 : 216). Le corps (et par extension le corps social) est bien présent en ligne. On le comprend entre autres par la présence de photos.

Sur les tables virtuelles de Facebook, chaque joueur est représenté (ou non) par la photo de son profil. Cette photo, « une et une seule image de soi » (Pastinelli, 2007 : 219), agit en qualité d'avatar et fait acte de présence autour de la table. Elle peut provoquer des rencontres. C'est une image de soi figée (et pas toujours le visage) qui se positionne contre huit autres images de l'Autre (ou moins). Ce sont autant de masques trafiqués et jetables qui créent des effets, des impressions. Ainsi, le moi-devant-des-jetons-de-poker affronte Sarah, l'Anglaise-qu'on-ne-voit-pas-très-bien-mais-qui-est-devant-la-tour-Eiffel, Ian, le New-Yorkais-qui-écoute-du-hip-hop-et-qui-a-cinq-étoiles, Patrick, le garçon-sûrement-timide-et/ou-complexé-car-il-a-mis-une-photo-de-son-chat, Shannon, l'Anglaise-rousse-qui-a-juste-une-étoile-mais-qui-doit-nécessairement-connaître-l'autre-Anglaise-parce-qu'elle-aussi-est-Anglaise, et Omar, qui ne ressemble à rien



4) et pas dans le but premier de jouer au poker.

parce qu'il n'a pas ajouté de photo à son profil. Toutes ces images sont sélectionnées⁴ et remplaçables à tout moment. On recherche entre la personne et le fragment d'humanité qu'il laisse à voir cette « indispensable cohérence de l'expression [qui] fait apparaître une opposition essentielle entre notre moi intime et notre moi social » (Goffman, 1973 : 59). Alors, en jouant d'archétypes, on se dira peut-être, et peut-être à tort, qu'une forte relance de Patrick ne peut présager qu'un fort jeu, puisqu'il ne semble pas avoir suffisamment confiance en lui pour bluffer ou que Shannon joue sûrement mal à cause de son inexpérience. On se dira peut-être aussi au fil de la joute qu'Omar-l'homme-sans-visage semble sympathique. La création d'impressions peut donc aussi se faire en ligne. C'est en ce sens que Phil a décidé de ne pas prendre place à une table virtuelle où l'un des joueurs ressemblait, selon lui, à un meurtrier. Comme la création d'impressions peut se faire en ligne, la face peut se jouer là aussi.



Masquer sa face et se faire démasquer

La photo sur Facebook et la « poker face » constituent ce que l'on pourrait appeler un masque de joueur. Porter un masque, c'est simultanément ainsi que nous l'avons décrit plus haut, se cacher et se révéler. En sa qualité d'image, le masque (se) conforme (à) ce que l'on veut projeter, médiatisant un rapport entre l'interne (identité personnelle) et l'externe (identité sociale). Il appartient autant à l'apparence physique qu'au registre du symbolique. Il trace un rapport ambigu entre la réalité et le fallacieux, entre la fiction et l'expérientiel, entre l'ego et l'archétype. L'acteur masqué est donc en performance. Dans ce jeu, on peut difficilement dissocier l'acteur de son masque : l'acteur l'incarne, et le masque le possède. L'acteur n'enlèvera son masque qu'à la tombée du rideau, fin du drame, fin de la représentation (Hitchcock & Bates dans Wilson dir., 1991).

Le masque est omniprésent dans la joute du Texas Hold'em. Plane d'ailleurs autour de

lui la rumeur d'un mythe. Les joutes télévisées, ainsi que tout l'attirail médiatique autour des célébrités du poker, se plaisent à dépeindre, par esthétisme ou sens du vedettariat, des masques hauts en couleur, archétypiques du joueur ayant réussi grâce au jeu. En ce sens, plusieurs émissions, publicités et sites Internet proposent des descriptifs élogieux de joueurs professionnels, décrivant leurs signatures uniques et leurs styles de jeu qui ont fait leur renommée. Par exemple, Barry Greenstein, le « Robin Hood of Poker », est un joueur méthodique qui trouve sa force dans l'observation, Phil Hellmuth, le « Poker Brat », est connu pour son exubérance, sa désinvolture et ses crises de colère, Antonio Esfandiari, dit « The Magician », se veut divertissant à une table et aime jouer les 7-9. Des déguisements caractériseront même ces personnages : Dave « Devilfish » Ulliott portera fièrement des lunettes fumées orangées et deux bagues doubles affichant les inscriptions « Devil » et « Fish », Phil Laak dit le « Unabomber » sera vêtu d'un gilet gris à capuche (qu'il refermera en faisant tapis) et de lunettes noires, etc. Dans les parties hors-ligne auxquelles j'ai assisté, la dramatisation du personnage était sans doute moins caricaturale, mais le port du masque-archétype était tout de même monnaie courante. Par exemple, René-Charles, le prévisible, était connu pour miser invariablement le même montant, Keith, dit « le mardeux », cumulait flushs et straights à la grande frustration de ses adversaires, Gimonly, l'incrédule, prenait plaisir à narguer les autres joueurs et à les obliger à montrer leur jeu, Chula, la débutante, aimait rappeler à ses victimes à quel point elle était débutante, Silent Jo, le bavard, parlait sans cesse et souvent trop, etc.

Ces masques de joueurs se retrouvent aussi, comme discuté précédemment, sur Facebook. Les joueurs projettent une certaine impression produite par leur photo, leur niveau atteint, leur style de jeu, leurs commentaires, etc. Un bon exemple d'une situation où le masque s'est révélé important s'est déroulé le 20 février 2008. Sur une table relativement petite (blinds 2/4), deux « shark » (cinquième niveau), respectivement une femme de Chicago (GL) et un homme de New York

(VR), dominaient la table en jetons, en agressivité et en conversation. Ils se permettaient même de commenter les styles de jeu de leurs adversaires. Parmi les joueurs, DR, une « playa » (deuxième niveau) du Nouveau-Brunswick relativement âgée se ruinait sans cesse, mais recavait⁵ constamment avec des jetons gratuits. Après plusieurs échecs, GL et VR ont commencé à lui dire qu'elle avait l'air d'une « cool grandma ». Une conversation amicale s'ensuivit, spécifiquement entre GL et DR. GL, plus fortunée et expérimentée, envoyait des jetons par centaines dès que DR se retrouvait sans le sou. De cette façon, DR a pu toucher à plus de 600 jetons grâce à son masque de « cool grandma » qui visiblement plaisait à GL.

Or, après le départ de DR, on vit les conséquences d'un tout autre type de masque : celui qui est ostracisé. Un joueur de l'Illinois (WS), photographié lors d'une de ses prouesses en planche à roulettes, est entré, a fait dès son premier tour un coup plutôt agressif et réussi ainsi à gruger des points à GL et à VR. Nouveau dans le gathering, ce coup d'éclat a jeté un froid de quelques minutes dans les commentaires. GL a enfin brisé le silence en parlant à WS d'une institution scolaire de Chicago apparaissant sur la photographie de ce dernier. WS n'a pas répondu, et s'est remis à jouer agressivement. GL lui a posé une autre question, cette fois sur ses compétences en planche à roulettes, question que WS a tout autant ignorée. VR a décidé de le tarabuster et devant l'insistance de son silence, il a décrété l'antipathie de WS : « must be a dumb sk8er ». Dès lors, plusieurs personnes de la table se sont mises à se moquer de lui, et de son style de jeu. Ils inventaient même des histoires peu flatteuses le mettant en scène. Il fut le seul joueur qui ne mérita aucun « nh » (nice hand), et qui fut félicité pour ses pertes. Il finit par se « suicider »⁶, avant de quitter la table. Après son départ, les autres joueurs continuèrent à l'insulter. L'insulte rituelle est certes prétexte à l'intimidation, à la domination (Hayano, 1982), mais elle avait ici pour fonction l'exclusion. S'il ne s'agit pas de la scène d'humiliation la plus intense à laquelle j'ai assisté, il n'en reste pas moins que les

masques (imposés par les impressions des joueurs) de la « cool grandma » (DR) et du « dumb sk8er » (WS) autour de la même table frappent par leur contraste. La première semblait réussir même si elle perdait, le second échouait, même lorsqu'il gagnait.

Le personnage peut ainsi réussir et/ou échouer selon son jeu et la situation, car le Texas Hold'em est (surtout) un jeu d'acteurs en interaction. Chacun d'entre eux tente de mettre en scène son personnage et de le (re) situer sans cesse par rapport aux autres. Le jeu (théâtral) déploie nombre de stratégies afin de permettre aux acteurs masqués de (re)construire le sens de leurs interactions, ou du moins de ce qui se passe autour de la table. Leur jeu se plait alors à grossir (ou à rendre grossier) la dynamique de la rencontre entre les actions, leurs rôles, leurs rapports, leurs tensions, leurs enjeux (Goffman, 1961 ; Smith, 2006). Or, au jeu de poker, tout acteur ne connaît (normalement) pas la nature des deux cartes (face cachée) de chaque joueur et ne peut par conséquent pas connaître avec certitude l'issue du jeu. Il peut en revanche tenter de la trafiquer en usant diverses stratégies. Le bluff est l'une d'entre elles.

Bluffer, c'est prétendre jouer un autre jeu. C'est tricher, non pas envers les règles, mais envers ses adversaires. Le bluff peut être de différentes natures : feindre de détenir une main plus forte (pour forcer les adversaires à se coucher), moins forte (pour les inviter à investir), feindre de bluffer (pour semer la confusion), etc. La confusion entourant la possibilité de bluffer complexifie grandement le jeu. Elle peut d'ailleurs se comprendre par l'expression à la fois simple et troublante, évoquée plusieurs fois (et de manières différentes) dans les parties observées⁷ : « Je bluffe ». On reconnaît là le plus grand paradoxe sémantique, celui d'Eubulide de Millet, « Je mens » (Vidal-Rosset, 2004). Le joueur bluffe-t-il ? Doit-on le croire quand il dit bluffer ? L'ambiguïté de l'action est forte et fortement maintenue.

Dans les joutes en ligne, le bluff est aussi partie intégrante du jeu des acteurs. Par exemple, dans un tournoi joué le 17 février 2008, les cinq cartes tirées furent un 8♠, un

5) racheter des jetons pour revenir dans la partie.

6) miser tous ses points, comme pour faire quitte ou double

7) Gimonly partie 1, Poker Face partie 3 et 4, Merlin partie 3, Colonel Sander partie 5, etc.

8) Un J donnait à VD une *straight* (suite).

10♣, une Q♦, un 2♣ et la river annonçait un 9♠. Dès lors, VD, le premier à parler, a parié 300 points, obligeant NF à faire tapis s'il voulait voir ses cartes. La situation était critique, NF avait investi beaucoup de points sur cette main. S'il était éjecté, il terminait le tournoi quatrième et ne remportait rien, alors qu'il y avait encore un joueur moins riche que lui. NF a pris beaucoup de temps avant de parler. Il a décidé de se coucher en commentant :

[NF]: *you better have had a jack*⁸

[VD]: *no*

[VD]: *lol*

[NF]: *ahhhhhhhhhhhhhhh*

[NF]: *come on*

[VD]: *lol*

[NF]: *shit*

Ici, on ne sait pas (et on ne saura jamais) si VD a vraiment bluffé, mais le fait d'avoir ce J ou de prétendre l'avoir a eu le même effet : la victoire. Dans ce cas, le bluffeur s'est (peut-être ?) lui-même « démasqué ». Le jeu n'est donc pas simplement de se masquer, il cherche aussi à démasquer.

Se démasquer, c'est révéler son intention, c'est révéler sa vraie face et ainsi éclairer rétrospectivement son jeu. Le démasquage des bluffs, monnaie courante tant dans les joutes en ligne que hors-ligne, se fait intentionnellement ou, moins fréquemment, non intentionnellement. Dans le premier cas, le bluffeur se démasque en passant volontairement en finale⁹, en révélant (entièrement ou partiellement) à ses adversaires (floués) la puissance ou la nature de ses cartes¹⁰ ou encore en insinuant avoir bluffé comme l'a fait VD. Selon les commentaires de joueurs que j'ai enregistrés, on peut volontairement se démasquer, par exemple pour des raisons stratégiques (semer la confusion), par plaisir (narguer ses adversaires) ou encore sans raison apparente (parce qu'il s'agit d'un jeu). Dans le deuxième cas, le joueur est contraint de se révéler. Le démasquage non-intentionnel peut prendre diverses formes : le bluffeur échoue et passe malgré sa stratégie en finale, il est contraint, à cause de l'incrédulité d'un ou de plusieurs adversaires (qui peuvent aussi bluffer le bluffeur), d'abandonner sa stratégie (et ses mises) en laissant planer sur son jeu la

rumeur d'un doute, un joueur force (en esquivant les règles) le présumé bluffeur à montrer ses cartes, etc. Le démasquage s'accompagne souvent de commentaires des autres joueurs sur le jeu de l'acteur (ou le jeu d'acteur). Sur Facebook, les commentaires sont élogieux (le plus souvent : « wp » pour « well played » ou « nt » pour « nice try ») ou disgracieux, s'enfonçant parfois dans l'insulte et la vulgarité. Ces démasquages et ces diverses issues dramatiques du jeu ouvrent une lecture particulière du sens des interactions : le jeu met en scène des rapports de pouvoir. Démasquer et se démasquer est une stratégie de domination de la table.

Le bluffeur n'est cependant pas le seul à pouvoir être démasqué. Démasquer, c'est faire tomber des masques, qui couvrent et protègent la face des joueurs. L'action révèle et rend vulnérable cette face cachée derrière un masque. Comme tout joueur est acteur masqué, et que le jeu impose un déséquilibre, faire tomber les masques fait partie intégrante du jeu. On cherchera alors une faille dans le masque, une information, si petite soit-elle, permettant de conforter une décision relative à la spéculation. Mais pour protéger son masque, il faut aussi démasquer les démasqueurs, en réussissant à les battre à leur propre jeu. On peut par exemple avoir une meilleure stratégie, une meilleure main, connaissance du jeu ou de la situation, ou encore, une meilleure réplique.

L'affrontement verbal est présent dans les joutes en ligne et hors-ligne et laisse place à un spectacle particulier, le face-à-face, que j'expliquerai plus loin. Concernant le démasquage, la situation observée le 22 février 2008, pourtant anecdotique, témoigne bien du poids sémantique de cette lutte contre les masques :

[KB]: *alt + F4 for more chips*

[SF]: *dont do it*

[KB]: *ya*

[SF]: *that stuff is bullshit*

[SF]: *no*

[SF]: *my room mate did that earlier*

[SF]: *and he got fucked*

[KB]: *ha ya i know it happened to me*

[KB]: *spits you out of the game*

[SF]: *alt f4 kills the screen*

9) Notamment si le bluffeur a fait semblant d'avoir une main plus basse.

10) Le bluffeur peut par exemple dire à la table « Je n'avais rien » ou « J'avais J-4 ».

En affirmant à la table qu'appuyer sur Alt + F4 offrait plus de jetons, KB cherchait à ridiculiser les joueurs ne connaissant pas (encore¹¹) cette fonction et à éliminer des adversaires par ce bluff. D'ailleurs, avant d'émettre cette proposition, KB se plaisait à commenter le style de jeu des autres joueurs, insistant sur leur « bad call », comme pour démasquer les *fishs*¹² plutôt mauvais joueurs. Or, la situation s'est retournée contre lui, car SF a tenu à le dénoncer. Pire, KB s'est démasqué lui-même en avouant à la table qu'il s'était déjà fait prendre à cette supercherie. Ce furent d'ailleurs les derniers mots qu'il a adressés à la table. Faux ; il lancera un « fuck » devant le bluff de LL, que KB avait pourtant étiqueté « fish » en début de tournoi. Ce bluff, un carré (quatre 4) joué comme deux paires, a placé KB en quatrième place. SF s'est contenté de dire « wp ». LL lancera un polysémique « now, were 3 player »¹³. Une odeur de vengeance flottait sur l'écran. SF et LL n'ont pas seulement fait tomber le masque de KB et sa place dans le tournoi ; ils lui ont aussi fait perdre la face. KB a échoué.



Faire face et face-à-face

L'affrontement est constant dans le Texas Hold'em. Les joueurs se font face(-à-face). Le Texas Hold'em serait alors une variante du combat de coqs tel que décrit par Geertz : « Le combat de coqs est « réellement réel », mais pour les coqs seulement : il ne tue personne, ne châtie personne, ne réduit personne au rang animal ; il ne change rien aux rapports hiérarchiques entre personnes, ni ne rebâtit la hiérarchie ; et même il ne redistribue pas le revenu d'une façon notable » (1983 : 203). De cette interprétation, on peut avancer l'idée que la mise en scène des interactions se déroulant lors d'un combat de joueurs de poker présente, entre autres, un rapport de force structuré par l'imprévisible. Ce combat cherche à rendre signifiant cette fatalité relative qu'on lui octroie, comme le combat entre le joueur face à son destin. Si l'agôn est soumis à l'alea, l'alea se soumet aussi à l'agôn,

comme un match sans fin et sans merci. Les éléments doivent s'affronter, se faire face. Il faut, pour rétablir l'équilibre, créer, intentionnellement ou non, un déséquilibre. Pour ce faire, il faut spéculer. Jouer se comprend presque « comme une idée platonicienne de la haine » (Geertz, 1983 : 178), où la mort semble plus tolérable que l'indifférence, que l'inaction. Réussir prend dès lors de nouvelles proportions. Le joueur est contraint à l'action (et par extension, à l'interaction), car pour réussir, il y a nécessité de faire face : face au jeu, face aux règles, face aux joueurs, face à soi-même. À ce propos, il y aurait beaucoup à dire sur les attaques (gestes, « trash-talk », etc.) dans le jeu. Deux exemples, peu agressifs, mais tout de même violents symboliquement, retiennent mon attention.

Le premier exemple s'est déroulé durant la cinquième partie hors-ligne. Whatthehec, après quelques heures de jeux, fait tapis. Elle est armée d'une paire de 10 (à laquelle s'ajoute la paire d'A déjà sur la table) et se mesure à un joueur qui a été d'une rare agressivité. Elle se dit sûre que son adversaire n'avait rien. Cependant, spéculer avec deux paires était risqué dans les circonstances : il y avait quatre cartes plus élevées que le 10 (Q, K et A) et il y avait une possibilité de straight et de flush (sinon de straight flush royale). Son opposant, plus fortuné, l'obligerait à montrer ses cartes en suivant. Il possédait un J, éliminant Whatthehec du tournoi. Cette dernière s'est tout de même dite satisfaite de sa décision. La table demeurera silencieuse, gênée par ce faux-pas spéculatif. Un joueur finit par déclarer que lui n'aurait jamais misé dans une situation semblable. Whatthehec s'est alors inquiétée de sa décision, mais n'a reçu aucun réconfort. Elle passera plusieurs minutes de silence pour réfléchir à sa décision. Ses conclusions resteront silencieuses. Il s'agit ici d'une attaque de silence, de silence désapprouvateur. Whatthehec a, pour la table et pour un instant, perdu la face.

Le deuxième exemple prend place le 16 février 2008 sur une table virtuelle où l'on joue une partie de points. Parmi les joueurs, on compte RT, une « poker pro » (troisième niveau) affichant une photo de jeune fille à la plage et GG, un « shark » (cinquième niveau)

11) La formule, en diverses variantes, est souvent répétée aux tables.

12) La métaphore du poisson est récurrente sur les tables tant en ligne que hors-ligne. On oppose deux types de joueurs, les pêcheurs ou les joueurs qui réussissent et les *fishs*, qui se font prendre aux pièges.

13) On peut lire la phrase de deux façons. La première : « il ne reste maintenant que trois joueurs », annonçant que chacun est assuré de gagner des points. La seconde : « il ne reste maintenant plus que des joueurs », car tous les *fishs* (spécifiquement KB) sont partis.

qui se présente comme un homme grisonnant, la cigarette à la main et un regard que je qualifierais de sévère. Le contraste était frappant. GG ne commente pas et joue peu de mains. De son côté, RT a accumulé plusieurs points et, « optimiste » pour parler comme Nicolas Fradet (dans Papineau et Chevalier dir., 2008), elle mise à chaque main. Dans l'espace de clavadage, elle cherche à séduire deux joueurs masculins. Elle leur demande notamment comment ils trouvent sa photo, s'ils veulent en voir davantage et s'ils ont MSN. Ces joueurs ne se montrent (par conséquent ?) pas agressifs envers elle¹⁴. RT s'enrichit facilement. De mon côté, j'assiste à la (mise en) scène avec un peu de dégoût, ma face de joueur l'emportant sur celle d'observateur. Je souhaite avoir une bonne main, et l'obtiens après le départ de l'un de ses admirateurs. Je pense la prendre au piège avec mes deux paires, mais elle touche aussi ces mêmes paires et me bat avec le « kicker » (la cinquième carte). Je suis furieux, puis me rappelle que je dois tenter de rester neutre. Son deuxième admirateur quitte sans la saluer. Nous ne sommes plus que trois. RT tente en vain de nous faire la conversation. Aux deux mains suivantes, je réussis à lui soutirer des points. GG entre enfin dans le jeu après une longue période d'abstention. Je n'aime pas mes cartes, je décide de les laisser se battre entre eux. Elle lui demande alors s'il est marié. Pour la première fois, il répond : « Im a happy husband ». La flop sort, il y a deux 8 et un A. Il mise 250 points après un moment. J'assiste, intrigué, à la scène. Elle suit et lui envoie un clin d'œil (;)). La turn montre un troisième 8; il y a déjà un brelan sur la table. Je me surprends à espérer la victoire de GG. Celui-ci mise 500. La réponse de RT est rapide : elle fait tapis. GG, plus fortuné, décide d'ajouter les points manquants (autour de 900). Le pot est considérable. La river annonce une cinquième carte que je n'ai pas notée. Comme RT a fait tapis, j'ai pu voir ses cartes : 9-K. GG de son côté, avait une paire de J, lui donnant une main pleine et la victoire. Je me contente d'écrire un « nh » poli, mais derrière mon écran, je célèbre sa réussite. RT est évacuée de la table, mais revient aussitôt avec une recave de 200 points. Elle s'adresse à GG en lui demandant de lui re-

donner ses points. GG ne répond pas. Elle lui redemande, mais cette fois en ajoutant « cum on » et « sweetie ». GG fait alors un geste que je n'avais pas soupçonné : il lui envoie 1000 points. Celle-ci rit (« lol »), mais GG lui écrit sans tarder ce message assassin : « go away, you dont know how to play ». RT partira sur ces mots, sans en ajouter.

Les circonstances et le médium ne me permettent pas de constater les états d'âme de RT suite à ce geste et ces mots, peut-être est-elle restée indifférente, voire heureuse d'avoir récupéré une partie de ses pertes. Il n'en demeure pas moins qu'une règle de base du jeu a été transgressée : l'irrévocabilité de la mise. Ainsi, les deux joueurs ont, dans une certaine mesure, triché. David Hayano affirme : « Cheating violates what Harold Garfinkel has called the « constitutive order of events » of games in an unacceptable, furtive manner » (1982 : 178). Mais la transaction frauduleuse outrepassa le non-respect des règles et de l'ordre constitutif des événements ; elle en implique un autre (règlement et ordre) encore plus impérieux. Le tas de jetons n'est qu'un sophisme, comme celui des tas de blé tel que décrit par Émile Borel (1969). On peut bien (se) fixer une limite de points ou d'argent que l'on trouve acceptable de perdre, le véritable enjeu derrière cette limite restera de réussir à maintenir sa face, de ne pas la perdre en jouant. Les jetons métaphorisent cet « investissement ». De fait, la requête de RT n'était pas tant de demander à GG de rééquilibrer ses pertes, de restituer sa mise, que d'essayer de lui montrer que sa stratégie spéculative, misant sur la faiblesse des joueurs, était justifiée. Elle se considérait, en son sens, bonne joueuse. GG le lui a en quelque sorte prouvé en lui redonnant des jetons ; il avait succombé à la pitié, au mépris ou peu importe le sentiment l'ayant guidé dans la réalisation de son geste. Le rire (de victoire ?) de RT ponctuait sa démonstration. Mais GG n'a pas lu, quoique mon analyse demeure spéculative, la situation de la même façon. Selon lui, le geste voulait sans doute octroyer à la face de RT un coup fatal ; elle a échoué. Rendu subjectif, j'ai de mon côté accordé la réussite à GG. Le départ de RT peut donc se comprendre de deux

14) Bien que l'un des deux joueurs ne se soit montré agressif envers aucun joueur, se contentant de dilapider ses points.

manières : elle a eu ce qu'elle voulait, elle a eu ce qu'elle méritait.

L'ambiguïté sémantique de ces deux pertes de face provient du principe que toute défaite est relative. À l'opposé, toute réussite l'est tout autant. Il se peut que, dans les deux cas, on interprète ces défaites comme des réussites. Pourtant, il n'y a pas nécessairement cohérence entre victoire vécue et victoire socialement accordée. Le film de poker *Lucky You* (Henson réal., 2007) l'illustre d'ailleurs clairement. Dans les deux exemples d'affrontements (Whatthehec contre sa décision, RT contre GG), les masques de joueurs, leur ultime protection, sont tombés aux yeux de la table. Le silence lourd et le geste assassin ont égratigné la face des acteurs démasqués et mis fin à leur jeu. La table ne leur a pas accordé la réussite. Mais, au Texas Hold'em, on peut aussi perdre sa place sans perdre la face. Perd-on alors ? Peut-on être un heureux perdant ?

• • • • •

Face jouée, jouer sa face

Réussir, au Texas Hold'em, c'est, quelque part, réussir à ne pas perdre. Et ce n'est donc pas parce qu'on n'a pas gagné qu'on a nécessairement, spécifiquement, perdu sa face. Il y aurait matière à réfléchir sur cette notion de perte, sur l'enjeu de perdre un enjeu, de perdre la face, mais n'ayant pas eu accès à leur vécu, à leur expérience de la perte, mes données restent limitées. Un point reste néanmoins à expliciter pour appuyer la démonstration entourant cette joute de pouvoir et la violence de faire face, et de probablement perdre la face : l'intention des joueurs.

À ce propos, la plupart des joueurs dans les parties hors-ligne auxquelles j'ai assisté ont manifesté le désir non pas de gagner et de toucher à un prix en argent, mais plus simplement de ne pas perdre. En ce sens, Franie et Yayadou (partie 3) ont par exemple formulé clairement l'objectif de ne pas terminer dernières. Plusieurs autres, notamment Nourse et Bob (partie 2 et 5), l'ont fait de manière plus indirecte en comparant régulièrement à voix haute leur « stake » à celui des autres

pour se positionner. D'autres, comme Keith, Pokerface ou le Colonel Sanders (Partie 1, 2, 3 et 5) ont ciblé des joueurs (respectivement René-Charles, Dame de trèfle et Bob) qu'ils voulaient voir perdre avant eux, alimentant ainsi une certaine rivalité amicale. La défaite signifiait dans cette perspective « mal jouer » ou plutôt « moins bien » que les autres et (ce que l'on attend de) soi. La défaite, c'est être inférieur à soi ou aux autres.

La perte peut aussi être une perte de temps et/ou d'argent. Magicman a en ce sens affirmé durant la première partie que s'il perdait, il « refusait » d'attendre dans ce qu'il a appelé le « salon des perdants » soit regarder passivement le reste de la partie. Il a ainsi décidé à la deuxième partie de prendre la place de croupier. Pokerface, aux parties 3 et 4, a préféré quitter les lieux, insatisfait de sortir le premier alors qu'il était le plus expérimenté. Merlin (Partie 3) a décrété après deux heures de jeu qu'il ne pouvait plus perdre, car il avait atteint son objectif : passer une belle soirée. Dodo et Chula, qui ne voulaient pas perdre trop d'argent dans un jeu qu'elles disaient ne pas maîtriser (même si Chula a terminé deuxième), se sont arrangées pour que l'enjeu soit de 5 \$ plutôt que 10 \$. Il y a nécessité non pas de gagner, mais de ne pas perdre. Pour certains joueurs plus compétitifs aspirant uniquement à la victoire, « ne pas gagner » est vécu comme une défaite.

En terminant quatrième à la deuxième partie, Nourse a perdu 10 \$. Puisque j'avais gagné cette partie, j'ai voulu les lui rendre, mais elle s'est dite quasi-insultée par mon offre et m'a invité à laisser tomber un instant mon masque d'ethnologue afin de savourer ma victoire. Nourse a quitté la joute, un air satisfait au visage. De mon côté, j'avais l'impression d'avoir perdu la face en tant qu'ethnologue. J'étais honteux d'avoir invité des gens à perdre leur argent pour participer à mon étude, et de m'enrichir en plus par leurs pertes. Si le joueur pouvait se satisfaire d'une défaite, il pouvait aussi se sentir insatisfait d'une victoire. Comme le véritable enjeu semble être la face, il fallait, pour vivre une réussite, savoir livrer, en tant que personnage, une bonne performance tout en satisfaisant



15) Investissement qui peut accessoirement se quantifier en enjeu, mais qui se qualifie davantage.

son public. Le rapport investissement personnel¹⁵ / reconnaissance sociale se devait donc d'être positif. Dans le cas contraire, c'était la défaite ou, comme illustré dans la section précédente, une réussite n'atteignant pas l'accord de la table. Si l'enjeu est de négocier sa face, de la mettre en jeu pour mieux la défendre et l'équilibrer, si l'enjeu est de faire bonne impression, de paraître bon joueur

à ses yeux et aux yeux d'autrui, la nécessité n'est pas tant d'agir, mais de réussir. Car, et c'est toute la métaphore du Texas Hold'em, si on ne peut pas faire face à la fois au jeu, aux autres et à soi, on perd la face. L'enjeu de maintenir la face est donc capital.

Je pourrais être tenté de résumer ici cette lecture du jeu par ce modèle analytique d'une joute individuelle :

Tableau 1 : Impressions sur le dénouement du jeu selon la face

	<i>Réussite vécue</i> (moi intime satisfait du personnage)	<i>Défaite vécue</i> (moi intime insatisfait du personnage)
<i>Réussite accordée</i> (moi social satisfait du personnage)	le joueur a dominé ce qu'il a voulu dominer. Sa face est non seulement maintenue, mais fortifiée.	le joueur a le sentiment d'avoir perdu la face, mais il la maintient pourtant aux yeux des autres.
<i>Défaite accordée</i> (moi social insatisfait du personnage)	le joueur dit maintenir sa face, mais aux yeux des autres, il l'a perdue.	le joueur a le sentiment d'avoir perdu la face, sentiment partagé par les autres.

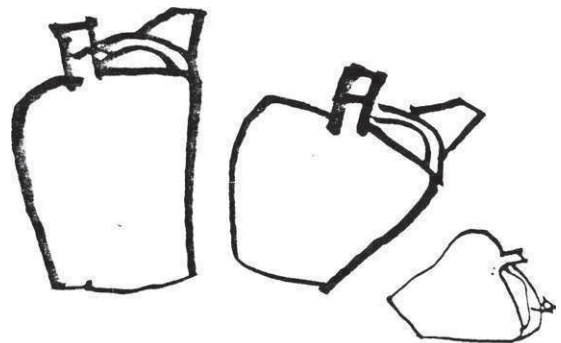
Il demeure que ce modèle ne peut être compris en catégorie exclusive. Il faut alors aussi s'intéresser aux effets de ces catégories sémantiques. Par exemple, la réussite vécue et accordée ainsi que la défaite vécue et accordée se ressemblent dans leur capacité à rendre cohérentes l'expression et la représentation (Goffman, 1973). À l'inverse, la semi-défaite et la semi-réussite impliquent une fraude, une erreur d'impression, entre ces deux mêmes pôles. Dans ce cas, une des deux faces ment à l'autre, laissant le joueur dans un puissant paradoxe. Là serait l'enjeu de l'enjeu : si le poker permet, voire récompense, le mensonge (avoué), il ne permet pas au joueur de mentir sur sa face ou de se mentir à soi-même. Car ce serait dans cette perspective tricher. Goffman parle de ce mensonge en

ces termes : « Non seulement les personnes prises en flagrant délit de mensonge perdent la face pour la durée de l'interaction, mais encore leur façade peut en être ruinée, car beaucoup de publics estiment que, si quelqu'un se permet de mentir une seule fois, on ne doit plus jamais lui faire pleinement confiance » (1973 : 64). Le mensonge non avoué menace le joueur de mystification : à force de mettre à distance l'impression du social afin de se convaincre, afin de conforter ses propres impressions, le joueur finit par se confondre. Dans le cas du Texas Hold'em, cela le conduit à sa perte. La réussite demeure encodée dans le regard que le joueur porte sur lui et sur ses adversaires, ainsi que dans le regard que ces autres portent sur lui.



Bibliographie

- Binde, Per (2005) « Gambling, Exchange Systems, and Moralities » in *Journal of Gambling Studies*. Vol. 21. #4. 445–479.
- Borel, Emile (1969) *Probabilité et certitude*. Paris : Presses universitaires de France.
- Caillois, Roger (1967) *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
- Goffman, Erving (1998) *Les rites d'interaction*. Paris : Minuit.
- Goffman, Erving (1973) *La mise en scène de la vie quotidienne. 1. La présentation de soi*. Paris : Éditions de Minuit.
- Goffman, Erving (1961) *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*. Indianapolis : The Bobbs-Merrill Company inc.
- Geertz, Clifford (1983) *Bali. Interprétation d'une culture*. Paris : Gallimard.
- Hayano, David M. (1982) *Poker Faces. The Life and Work of Professional Card Players*. Berkeley / Los Angeles : University of California Press.
- Hitchcock, Katherine et Brian Bates (1991) « Actor and mask as metaphors for psychological experience » in Wilson, Glenn D dir. *Psychology and Performing Arts*. Amsterdam / Lisse : Swets & Zeitlinger. 19–24.
- Krauss, Robert M., Yihsiu Chen et Purnima Chawla (1996) « Nonverbal Behavior and Nonverbal Communication. What Do Conversational Hand Gestures Tell Us ? » in Zanna, M. dir. *Advances in Experimental Social Psychology*. San Diego : Academic Press. 389–450.
- Martignoni-Hutin, Jean-Pierre G. (2000) *Ethno-sociologie des machines à sous*. Paris : L'Harmattan.
- Martinez, T. et R. LaFranchi. (1969) « Why people play poker. Personality and life style are often revealed in the turn of a player's cards » in *Trans-Action (Society)*. Vol. 6. #9. 30–35.
- Moisa, Daniela (2010) *Maisons de rêve au pays d'Oas : (re) construction des identités sociales à travers le bâti dans la Roumanie socialiste et postsocialiste* [Thèse en ethnologie] Université Laval.
- Nizet, Jean et Natalie Rigaux. (2005) *La sociologie de Erving Goffman*. Paris : La Découverte.
- Papineau, Elizabeth et Serge Chevalier dir. « Poker, jeu par Internet : questions de santé, de société et de culture » dans le cadre du 76^e Congrès de l'ACFAS. Colloque organisé par l'Institut National de la santé publique, l'Agence de la santé et des services sociaux de Montréal et l'Université Laval au Centre des congrès, Québec, 9 mai 2008.
- Madeleine Pastinelli, Simon Côté-Bouchard et Élisabeth Papineau (2011) « Quand le poker cesse d'être un jeu. Pratiques et discours d'aspirants joueurs professionnels » in *Ethnologies*, vol. 32, no 1. 87–112.
- Pastinelli, Madeleine (2007) *Des souris, des hommes et des femmes au village global. Parole, pratiques identitaires et lien social dans un espace de bavardage électronique*. Québec : Presses de l'Université Laval.
- Sabev, Dessimislav (1998) « L'appropriation du passé dans l'imaginaire postcommuniste » in Turgeon, Laurier, dir. *Les entre-lieux de la culture*. Québec, Paris : Presses de l'Université Laval et L'Harmattan.
- Smith, Greg (2006) *Erving Goffman*, Londres, New York : Routledge. Taylor & Francis Group.
- Vidal-Rosset, Joseph (2004) *Qu'est-ce qu'un paradoxe ?* Paris : Librairie philosophique J. Vrin.



Sources citées

- Alvarez, A. (2002) *The Biggest Game in Town*. San Francisco : Chronicle Books.
- Bellin, A. (2002) *Poker Nation. A High-Stakes, Low-Life Adventure into the Heart of a Gambling Country*. New York : HarperCollins.
- Blumenau Lyons, P., (2004) *The Greatest Gambling Stories Ever Told. Thirty-One Unforgettable Tales of Risk and Reward*. Gullford : The Lyons Press.
- Craig, M. (2005) *The Professor, the Banker, and the Suicide King*. New York : Grand Central Publishing.
- Facebook : [En ligne] www.facebook.com, consulté de janvier à mars 2008.
- Facebook review : [En ligne] : www.facebookreview.com, consulté en mai 2008.
- Hanson, C. dir. (2007) *Lucky You*. [Film] États-Unis : Lucky You Pictures Inc., Warner Bros. Pictures e.a.