Document généré le 11 juil. 2025 22:54

Drogues, santé et société

Représentation de joueurs de poker dans les médias de masse au Québec
Representation of poker players in Quebec mass media
Representación de los jugadores de póker en los medios de comunicación de masas en Quebec

Evelyne Robert Berger et Michael Cantinotti

Volume 22, numéro 2, décembre 2024

URI : https://id.erudit.org/iderudit/1115700ar
DOI : https://doi.org/10.7202/1115700ar

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Drogues, santé et société

ISSN

1703-8839 (imprimé)
1703-8847 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Robert Berger, E. & Cantinotti, M. (2024). Représentation de joueurs de poker dans les médias de masse au Québec. *Drogues, santé et société*, *22*(2), 222–249. https://doi.org/10.7202/1115700ar

Résumé de l'article

La population du Québec est exposée à une grande diversité d'informations présentées par les médias de masse. Les messages véhiculés à propos des jeux de hasard et d'argent (JHA), et plus spécifiquement l'exposition à ces messages, contribuent aux changements sur les attitudes, croyances et comportements des individus concernant ce sujet. Les joueurs de poker percevant leur jeu de prédilection comme étant distinct des autres JHA de par l'aspect stratégique qu'ils y décèlent, il semble pertinent de s'intéresser à la présentation que les médias font de ces derniers. Une meilleure connaissance du discours médiatique diffusé dans les médias en ce qui les concerne permettrait d'acquérir une meilleure compréhension d'un des éléments macrosociaux susceptibles d'influencer la construction identitaire des joueurs de poker. Ce projet vise à analyser le discours médiatique portant sur les joueurs de poker. Une stratégie de recherche documentaire dans la banque Eureka a permis de retracer 566 contenus médiatiques provenant de médias canadiens francophones locaux, régionaux, provinciaux et nationaux. Après le retrait des doublons (n = 116) et de références ne faisant pas mention de caractéristiques des joueurs de poker, 369 contenus médiatiques ont été retenus pour l'analyse thématique. Celle-ci a permis de révéler cinq principaux thèmes : la promotion de la réussite, les caractéristiques des joueurs de poker, les compétences de ces derniers, la prise de risques et les conséquences du poker. Cette connaissance des contenus médiatiques sur les joueurs de poker permettra de mieux cibler les messages préventifs à leur égard.

Tous droits réservés © Drogues, santé et société, 2024

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

DROGUES, SANTÉ ET SOCIÉTÉ

Résultats de recherche

Représentation de joueurs de poker dans les médias de masse au Québec

Evelyne Robert Berger, doctorante en psychologie, Département de psychologie, Université du Québec à Trois-Rivières

Michael Cantinotti, professeur titulaire, Département de psychologie, Université du Québec à Trois-Rivières

Correspondance
Evelyne Robert Berger
Département de psychologie
Université du Québec à Trois-Rivières
3351, boulevard des Forges
Trois-Rivières, Québec, G8Z 4M3
Courriel : evelyne.robertberger@uqtr.ca

Tous droits réservés © Drogues, santé et société, vol. 22, nº 2, décembre 2024

Résumé

La population du Québec est exposée à une grande diversité d'informations présentées par les médias de masse. Les messages véhiculés à propos des jeux de hasard et d'argent (JHA), et plus spécifiquement l'exposition à ces messages, contribuent aux changements sur les attitudes, croyances et comportements des individus concernant ce sujet. Les joueurs de poker percevant leur jeu de prédilection comme étant distinct des autres JHA de par l'aspect stratégique qu'ils y décèlent, il semble pertinent de s'intéresser à la présentation que les médias font de ces derniers. Une meilleure connaissance du discours médiatique diffusé dans les médias en ce qui les concerne permettrait d'acquérir une meilleure compréhension d'un des éléments macrosociaux susceptibles d'influencer la construction identitaire des joueurs de poker. Ce projet vise à analyser le discours médiatique portant sur les joueurs de poker. Une stratégie de recherche documentaire dans la banque Eureka a permis de retracer 566 contenus médiatiques provenant de médias canadiens francophones locaux, régionaux, provinciaux et nationaux. Après le retrait des doublons (n = 116) et de références ne faisant pas mention de caractéristiques des joueurs de poker, 369 contenus médiatiques ont été retenus pour l'analyse thématique. Celle-ci a permis de révéler cinq principaux thèmes : la promotion de la réussite, les caractéristiques des joueurs de poker, les compétences de ces derniers, la prise de risques et les conséquences du poker. Cette connaissance des contenus médiatiques sur les joueurs de poker permettra de mieux cibler les messages préventifs à leur égard.

Mots-clés : joueurs de poker, contenu médiatique, analyse thématique

Tous droits réservés © Drogues, santé et société, vol. 22, nº 2, décembre 2024

Representation of poker players in Quebec mass media

Abstract

The population of Quebec is exposed to a wide variety of information presented by the mass media. Messages conveyed about gambling, and more specifically exposure to these messages, contribute to changes in people's attitudes, beliefs and behaviors regarding gambling. Since poker players perceive their favorite game as distinct from other gambling games in terms of strategy, it seems appropriate to focus on the media's presentation of the latter. A better understanding of the media discourse about them would help to gain a better understanding of one of the macrosocial elements that may influence the identity construction of poker players. The aim of this project is to analyze the media discourse about poker players. A documentary search strategy in the Eureka database evidenced 566 media content from local, regional, provincial and national Francophone Canadian media. After removing duplicates (n = 116) and references that did not mention characteristics of poker players, 369 media content were selected for the thematic analysis. It revealed five main themes : the promotion of success, the characteristics of poker players, their skills, risk-taking and the consequences of poker. This knowledge of media content about poker players will allow better targeting of preventive messages towards them.

Keywords : poker players, media content, thematic analysis

Tous droits réservés © Drogues, santé et société, vol. 22, nº 2, décembre 2024

Representación de los jugadores de póker en los medios de comunicación de masas en Quebec

Resumen

La población de Quebec está expuesta a una gran variedad de informaciones presentadas por los medios de comunicación masiva. Los mensajes vehiculados sobre los juegos de azar y de dinero (JAD) y, más específicamente, la exposición a dichos mensajes, contribuyen a los cambios de actitudes, creencias y comportamientos de las personas con respecto a este tema. Los jugadores de póker perciben su juego de predilección como diferente de los otros JAD por el aspecto estratégico que encuentran en este, lo que hace pertinente interesarse en la presentación que los medios hacen del juego. Un mejor conocimiento del discurso mediático que se difunde en los medios en lo que les concierne permitiría adquirir una comprensión más profunda de uno de los elementos macrosociales susceptibles de influir en la construcción identitaria de los jugadores de póker. Este proyecto tiene como objetivo el análisis del discurso mediático referido a los jugadores de póker. Una estrategia de investigación documental realizada en el banco de datos Eureka permitió trazar 566 contenidos mediáticos provenientes de medios de comunicación francófonos locales, regionales, provinciales y nacionales. Luego de la supresión de los duplicados (n = 116) y de referencias que no mencionaban características de los jugadores de póker se retuvieron 369 contenidos mediáticos para realizar un análisis temático. Se establecieron así cinco temas principales : la promoción del éxito, las características de los jugadores de póker, la competencia de los mismos, la toma de riesgos y las consecuencias del juego. Este conocimiento de los contenidos mediáticos sobre los jugadores de póker permitirá definir con más precisión los mensajes preventivos que se produzcan dirigidos a ellos.

Palabras clave : jugadores de póker, contenidos mediáticos, análisis temático

Tous droits réservés © Drogues, santé et société, vol. 22, nº 2, décembre 2024

Contexte

L'exposition aux messages véhiculés par les médias peut amener des changements de nature sociale ou psychologique, ce que l'on nomme « l'effet médiatique » (Bryant et Zillmann, 2009). Celui-ci est défini par Potter (2011) comme « un changement dans un résultat au sein d'une personne ou d'une entité sociale qui est dû à l'influence des médias de masse à la suite de l'exposition à un message ou à une série de messages de médias de masse » [traduction libre] (p. 903). Chez l'individu, ces effets peuvent survenir au niveau des croyances (Potter, 2011), des comportements, des attitudes, des cognitions (Bryant et Zillmann, 2009 ; McQuail, 2005 ; Potter, 2011), de la physiologie et des émotions (Bryant et Zillmann, 2009 ; Potter, 2011).

Chaque jour, la population est exposée à de multiples informations diffusées par les médias de masse. L'exposition médiatique peut être directe ou indirecte. Lorsque les personnes sont exposées physiquement à un média, elles sont exposées de manière directe à son influence. Lorsque les messages présentés dans les médias sont véhiculés par d'autres personnes, l'influence de l'exposition médiatique est indirecte (Potter, 2011).

Des chercheurs se sont intéressés à l'effet médiatique des médias de masse présentant des contenus reliés à diverses substances psychoactives. Nunez-Smith et ses collaborateurs (2010) ont réalisé une revue systématique de 42 études portant sur la relation entre l'exposition à divers médias et la consommation d'alcool, de tabac et de substances psychoactives chez les enfants et les adolescents. Les contenus télévisuels, les films, l'Internet, la musique, les magazines ainsi que les jeux électroniques constituent les médias concernés par cette revue systématique. Ces auteurs ont relevé une association significative entre une l'exposition médiatique accrue aux divers produits tels que le tabac, l'alcool, ainsi que diverses substances psychoactives et leur consommation (Nunez-Smith et al., 2010).

Lee et ses collègues (2008) ont étudié la relation entre la représentation des jeux de hasard et d'argent (JHA) dans les médias de masse et les comportements de jeu et attitudes envers les publicités et émissions télévisuelles portant sur ce dernier. Leurs résultats établissent un lien entre l'exposition aux JHA par l'entremise des médias, les attitudes positives à l'égard des émissions télévisées et publicités portant sur les JHA et l'intention de participer aux JHA (Lee et al., 2008). Plus précisément, l'exposition des étudiants aux publicités et aux émissions télévisées portant sur les JHA est associée au développement d'attitudes positives envers ces contenus médiatiques. Ces attitudes envers les publicités et les émissions télévisées portant sur les JHA auraient à leur tour contribué au développement d'intentions de jeu chez les étudiants (Lee et al., 2008).

En outre, Gazso et Tepperman (2008) ont réalisé une analyse thématique de 150 articles provenant de cinq journaux ontariens parus entre 1998 et 2008 afin d'explorer comment y sont décrits les JHA. Quatre thèmes résultent de l'analyse du corpus de données soit : l'argent selon la perspective de l'industrie et des profits qu'elle génère, les coûts et bénéfices économiques et sociaux pour les individus, les aspects concernant le contrôle et la régulation des JHA ainsi que la culture populaire associée à ces derniers. Selon ces auteurs, les contenus médiatiques façonnent les connaissances

et la compréhension des individus concernant les JHA, ainsi que leur attitude envers le jeu et leur participation aux JHA (Gazso et Tepperman, 2008).

Miller et ses collègues (2014) se sont intéressés à la manière dont sont représentées les causes, les conséquences et les solutions reliées au problème de jeu dans les huit journaux les plus distribués en Australie. L'analyse de 339 articles révèle qu'une majorité, soit 88 %, contenait des éléments reliés aux solutions à mettre en place concernant les problèmes de jeu. Quant à eux, les éléments reliés aux causes et aux conséquences du jeu problématique se retrouvaient respectivement dans 20 % et 30 % des contenus analysés. Alors que les individus présentant des préjudices reliés aux JHA (23,7 %), les professionnels de la santé et des services sociaux (11,3 %) ainsi que les chercheurs universitaires (9 %) sont sous-représentés dans les médias, les politiciens (58 %) et les acteurs de l'industrie du jeu (31 %) y sont surreprésentés. La surreprésentation des politiciens et des acteurs de l'industrie du jeu révélée par cette étude semble paradoxale. En effet, alors que les individus avec un problème de jeu y sont sous-représentés, la responsabilité individuelle reliée à la problématique de jeu constitue le sujet sur lequel les médias semblent mettre l'accent (Miller et al., 2014).

De leur côté, McMullan et Mullen (2001) ont analysé 234 contenus médiatiques portant sur les appareils de loteries vidéo et les jeux de casino provenant des deux journaux quotidiens les plus populaires de la Nouvelle-Écosse de 1992 à 1997. Cette étude cerne le rôle de l'État, des médias et des entreprises quant à la manière dont les informations concernant les JHA sont présentées dans les médias. Les résultats mettent en lumière la dominance des propos dont le contenu est façonné par l'État et les entreprises ayant des intérêts reliés aux JHA, ainsi que la relation d'interdépendance entre ces acteurs et les journalistes (McMullan et Mullen, 2001).

Dorfman (2003) indique que l'attribution de la responsabilité concernant les problèmes de santé présentés dans les contenus médiatiques, plus précisément concernant leur prévention et leur traitement, influence le regard des acteurs politiques et du public. Selon cet auteur, l'accent mis sur la responsabilité individuelle dans les médias en ce qui a trait aux problématiques de santé publique est susceptible de créer plus de préjudices que de bénéfices pour les individus présentant ces dernières (Dorfman, 2003).

Une meilleure connaissance des contenus médiatiques liés à une problématique de santé publique est susceptible de mettre en évidence les forces et les limites de ces contenus et ainsi orienter les changements de contenus médiatiques ou l'élaboration de plaidoyers médiatiques plus efficaces (Dorfman, 2003).

Comme les joueurs de poker perçoivent que leur jeu de prédilection est distinct des autres JHA par la notion de stratégie qu'ils y décèlent (Dufour et al., 2012, 2013 ; Vines et Linders, 2016), il semble pertinent de s'intéresser à la description que les médias font des joueurs de poker. Une meilleure connaissance du discours médiatique les concernant permettrait de mieux comprendre un des éléments macrosociaux susceptibles d'influencer la construction identitaire des joueurs de poker.

Tous droits réservés © Drogues, santé et société, vol. 22, nº 2, décembre 2024

Les principaux objectifs de la présente recherche sont les suivants :

- Analyser le discours médiatique portant sur les joueurs de poker présenté dans les médias de masse québécois ;
- Décrire les thèmes présentés par les médias de masse québécois lorsqu'il est question des joueurs de poker.

Méthode

Stratégie de recherche documentaire

Les médias canadiens francophones locaux, régionaux, provinciaux et nationaux grand public sont ceux auxquels nous nous intéresserons dans le cadre de ce projet. Ces médias ont été retenus, puisqu'ils représentent ceux auxquels les individus sont les plus susceptibles d'être exposés dans leur quotidien.

Une stratégie de recherche documentaire a été élaborée en collaboration avec une bibliothécaire spécialisée en sciences sociales afin de cibler le contenu médiatique pertinent à la réalisation de l'étude. Les mots-clés « poker », « Texas Hold'em », « joueur(euse) », « professionnel(le) », « semi-professionnel(le) » et « expert(e) » (avec leurs troncatures respectives et les combinaisons pertinentes d'opérateurs booléens) ont été utilisés afin d'interroger la base de données multidisciplinaire Eureka.cc (Cision, 2022). Le contenu médiatique canadien francophone pour la période temporelle allant de janvier 2003 à septembre 2022 a été exploré. Le début de la période temporelle choisie correspond à la phase d'expansion sociale et économique du poker, soit l'année où la popularité de ce jeu a connu un accroissement important (Duncan, 2015 ; Monaghan, 2008 ; Shead et al., 2012 ; Talberg, 2019). De plus, un opérateur de recherche permettant de chercher les termes ayant une proximité de plus ou moins quatre mots a été utilisé afin de retracer, par exemple, un article qui utilise l'expression suivante : « Un joueur se spécialisant au poker ».

Constituant un des éléments essentiels de l'écriture journalistique, le *lead*[1] représente le début d'une nouvelle et permet de cerner le sujet d'intérêt du document médiatique, l'évènement concerné ainsi que le lieu et la date de son apparition, son déroulement de même que les causes et les raisons de son apparition. Il permet au lecteur de saisir immédiatement l'essence informationnelle d'un texte. Il est estimé que 80 % des informations dont il est question dans un document journalistique sont présentées dans le *lead* (Ward et Girouard, 2010).

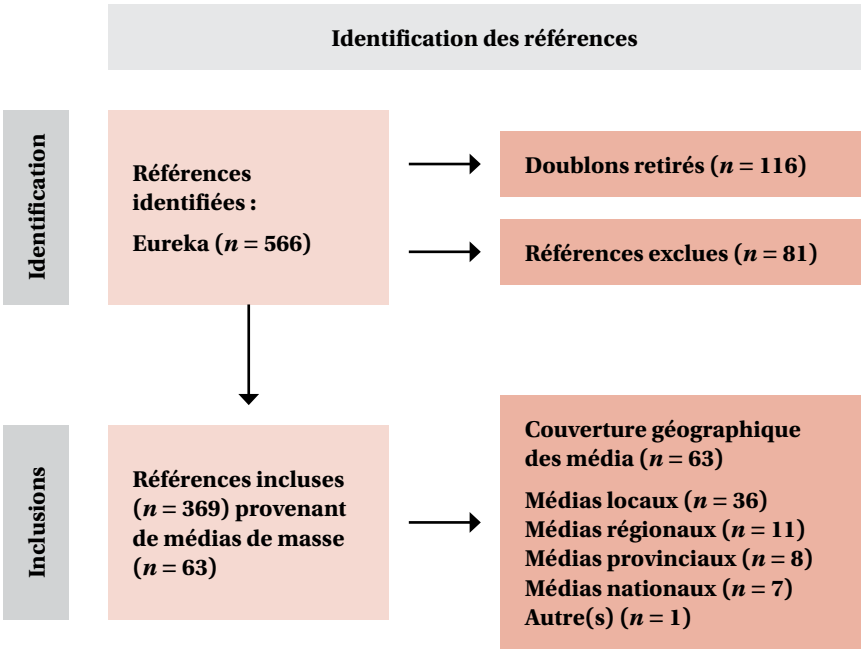
Pour cette raison, la clé LEAD a été appliquée lors de la recherche documentaire. Dans Eureka, celle-ci permet d'effectuer une recherche ciblée dans l'introduction des documents, plus précisément dans le titre, le surtitre et le sous-titre du document de même que dans le début du texte (Cision, 2022).

[1] Parfois nommé « chapeau d'un article » en français, le terme *lead* demeure fréquemment utilisé en journalisme. Pour cette raison, nous l'avons conservé dans ce texte.

Sélection des documents retenus pour analyses

La stratégie de recherche documentaire utilisée a permis de recenser 566 contenus médiatiques. La première apparition en format intégral de chacun des messages médiatiques a été conservée et les apparitions subséquentes ont été considérées comme des doublons. Étant donné que certains médias utilisent une diffusion Web de leurs contenus, cette procédure a permis de conserver les textes intégraux d'intérêt tout en évitant la redondance des données. À la suite du retrait des doublons (n = 116), 431 articles ont fait l'objet d'une première lecture. Cette première lecture a mené à l'exclusion de 81 références utilisant les termes « joueur de poker », mais ne présentant aucune caractéristique de ces derniers. Finalement, 369 contenus provenant de 63 sources médiatiques ont été retenus pour cette étude. Le processus d'identification des contenus est résumé dans la figure apparaissant ci-dessous.

FIGURE 1 – **Sélection des documents**



Le tableau 1 fait pour sa part état des sources retenues.

TABLEAU 1 – **Liste des sources médiatiques**

MarketWire	*La Voix de l'Est*	*Le Journal de Québec*	*La Presse+*
Le Soleil	*Canada Newswire*	*Le Journal de Montréal*	*24 heures Montréal*
La Presse	*Métro*	*Le Canada Français*	*Progrès-Écho*
La Tribune	*Le Trait d'Union*	*Le Richelieu*	*Hebdo Rive Nord*
Le Devoir	*Conseiller*	*La Presse Canadienne*	*Le Nouvelliste*
Les Affaires	*Le Progrès-dimanche*	*Le Journal de Sherbrooke*	*Direction informatique*
SRC Télévision	*Le Quotidien*	*Le Journal des Pays-d'en-Haut*	*ICI Radio-Canada*
L'Éclaireur-Progrès	*Le Courrier du Sud*	*Le Mirabel*	*Cyberpresse*
Le Bulletin	*Le Soleil de Châteauguay*	*Magazine Ile des Sœurs*	*La Revue du samedi*
L'Avantage gaspésien	*SRC Montréal*	*Info07*	*98,5 FM*
Québec Hebdo	*L'Action d'Autray*	*La Nouvelle Union*	*Le Reflet du Lac*
L'Action week-end	*La Voix de l'Est Plus*	*L'Hebdo du Saint-Maurice*	*L'Express Montcalm*
L'Écho Abitibien	*L'Actuel*	*L'Avantage Votre Journal*	*Brossard Éclair*
Courrier Frontenac	*Granby Express*	*Le Journal Saint-François*	*Le Guide*
La Seigneurie	*La Petite-Nation*	*Coup d'Œil*	*L'Étoile du Lac*
SRC Mauricie	*Marketwired*	*Le Lac St-Jean*	

Analyse des données

L'analyse thématique (Braun et Clarke, 2006, 2012 ; Paillé et Mucchielli, 2016) sera utilisée afin de répondre aux objectifs de recherche énoncés. Celle-ci constitue une méthode d'analyse qualitative dont la visée est descriptive (Paillé et Mucchielli, 2016). Ce type d'analyse ne vise pas à interpréter ou à théoriser une expérience vécue (Paillé et Mucchielli, 2016). Les données sont plutôt réduites afin de dégager les thèmes du corpus de données et d'en brosser un portrait complet (Ayres, 2008 ; Braun et Clarke, 2006, 2012 ; Paillé et Muccheilli, 2016).

Un thème est un « ensemble de mots permettant de cerner ce qui est abordé dans l'extrait du corpus correspondant » (Paillé et Mucchielli, 2016, p. 246). L'attribution de thèmes à un corpus de données constitue la tâche principale à réaliser lors de l'analyse thématique. Les thèmes élaborés doivent être représentatifs du corpus de données à l'étude et fournissent une réponse aux questions de recherche (Paillé et Mucchielli, 2016).

L'analyse thématique peut être réalisée de manière continue ou séquencée. La thématisation continue est l'approche privilégiée dans le cadre de la présente étude. Elle représente une démarche de thématisation des données et de la construction de l'arbre thématique sans interruption. Les

données sont codifiées tout au long de l'analyse tandis que les codes et thèmes sont regroupés au fur et à mesure, permettant ainsi de générer un arbre thématique en cours d'analyse (Paillé et Mucchielli, 2016).

En plus de pouvoir être utilisée dans le cadre d'une démarche continue ou séquencée (Paillé et Mucchielli, 2016), l'analyse thématique peut être de nature inductive ou théorique (Braun et Clarke, 2006, 2012). L'analyse théorique constitue la perspective utilisée dans cette étude. Elle est dirigée par le chercheur, ses intérêts et ses questions de recherche. Ce type d'analyse permet au chercheur de mettre l'accent sur les éléments d'intérêts pour ses questions de recherche afin d'en faire une analyse plus détaillée (Braun et Clarke, 2006, 2012). Ce type d'analyse permettra de répondre aux objectifs de recherche du projet en s'intéressant de manière plus spécifique aux éléments de discours portant sur les joueurs de poker dans les médias de masse québécois.

L'analyse thématique peut être effectuée avec des thèmes latents ou des thèmes sémantiques. L'analyse thématique sémantique constitue l'approche utilisée dans le cadre de cette étude. Le développement de thèmes sémantiques présente un niveau d'inférence moins élevé qu'une analyse de thèmes latents et génère des thèmes explicitement collés sur les données analysées (Braun et Clarke, 2006, 2012). En effet, considérant les objectifs de recherche précédemment énoncés, il est plus pertinent d'analyser les données en générant des thèmes collés aux contenus d'intérêt plutôt que de leur attribuer des thèmes présentant un niveau d'abstraction plus élevé.

Braun et Clarke (2006, 2012) proposent six étapes afin de réaliser l'analyse thématique : la familiarisation avec les données, le codage initial, la génération des thèmes, la révision des thèmes, la définition des thèmes et l'écriture des résultats. La première étape de l'analyse thématique des données qualitatives consiste à se familiariser avec les données recueillies (Braun et Clarke, 2006, 2012). L'encodage initial des données constitue la deuxième étape de l'analyse thématique. Lors de cette étape, les données sont organisées en segments d'informations auxquels des codes initiaux sont attribués. Ces codes sont associés aux données en regard du sens que le chercheur leur attribue (Boyatzis, 1998 ; Braun et Clarke, 2006, 2012). Dans le cadre de l'analyse thématique dite théorique, les données seront examinées par rapport aux questions de recherche à l'étude. L'encodage peut être effectué pour le corpus entier de données recueillies ou pour des segments du corpus qualitatif. La troisième étape consiste à regrouper différents codes afin d'élaborer des thèmes. C'est également lors de cette étape que le chercheur débute l'exploration des relations possibles entre les divers thèmes, puis les thèmes sont ensuite révisés lors d'une quatrième étape. La cinquième étape consiste à nommer et à définir les thèmes en fonction des codes qu'ils contiennent et leur signification. Finalement, la sixième et dernière étape consiste à terminer l'analyse des données qualitatives et à rédiger la synthèse des résultats (Braun et Clarke, 2006, 2012).

L'analyse thématique a fait l'objet d'une validation par une seconde personne. En effet, à la suite de l'analyse des données réalisées par la chercheuse principale du projet, une assistante de recherche a effectué une lecture complète de l'ensemble du corpus de données afin d'en analyser le contenu et ainsi attester de la pertinence de l'analyse proposée. Cette démarche a permis de générer de

nouveaux codes, enrichissant ainsi l'analyse thématique initiale. En cas de divergence concernant un code ou un thème, le désaccord était discuté jusqu'à l'obtention d'un consensus.

À la suite de l'analyse thématique, les thèmes ont été comptabilisés pour chacune des références. Plus précisément, l'apparition des principaux thèmes dans chaque contenu médiatique a été documentée selon qu'il était présent (1) ou absent (0). Ainsi, un thème retrouvé plusieurs fois dans un contenu médiatique s'est vu attribuer une valeur de « 1 », puisque l'intérêt de la démarche proposée consiste à analyser dans combien de contenus médiatiques chacun des thèmes se retrouve.

Résultats

L'analyse des contenus médiatiques recensés a permis de révéler cinq principaux thèmes dans les médias de masse québécois disponibles sur Eureka.cc entre 2003 et 2022. Ces thèmes sont : (a) la promotion de la réussite ; (b) les caractéristiques des joueurs de poker ; (c) les compétences au poker ; (d) la prise de risques et (e) les conséquences du poker.

Promotion de la réussite

La promotion de la réussite constitue le thème le plus fréquent dans les données, puisqu'il apparaît dans 78 % des contenus médiatiques recensés. Lorsque les médias consultés présentent les joueurs de poker, ils abordent généralement les aspects positifs reliés à la participation à ce jeu. La promotion de la réussite est composée de quatre sous-thèmes : les gains, la notoriété, la carrière au poker et le style de vie des personnes.

Lorsque les médias présentent des informations concernant les joueurs de poker, des gains effectués par ces derniers ou des possibilités de gains sont fréquemment présentés conjointement. Ces derniers peuvent prendre diverses formes telles que des gains financiers (de quelques milliers à quelques millions de dollars) et en prix. Certains joueurs de poker sont présentés comme étant parmi ceux qui ont réalisé les plus importants gains financiers au cours de leur parcours au poker. Les gains en prix rapportés par les médias consultés sont des items promotionnels, tels que le bracelet du champion des séries mondiales de poker, des voyages ou encore des accès pour prendre part à divers évènements prestigieux dans l'univers du poker (ex. : séries mondiales).

La notoriété constitue également un sous-thème de la promotion de la réussite. Certains joueurs sont présentés comme étant des champions du poker de renommée mondiale et bénéficient d'une réputation positive auprès de la communauté du poker. Ces personnes sont présentées comme des vedettes classées parmi les meilleurs joueurs de poker au monde. Les personnes bénéficiant de cette réputation sont parfois dépeintes comme un idéal à atteindre pour les joueurs moins expérimentés. Certaines d'entre elles sont commanditées par des sites Internet tels que PokerStars ou par des organisations présentant des offres de jeu de poker, comme les séries mondiales de poker et Loto-Québec. En outre, plusieurs joueurs ayant une réputation notoire mettent en marché des produits dérivés du poker tels que des sites Internet, des livres, des formations ou encore des services de *coaching*.

La carrière au poker constitue un sous-thème additionnel de la promotion de la réussite. Certains joueurs sont présentés comme des individus dont le poker constitue l'occupation principale et la carrière. Cette dernière est caractérisée comme un phénomène relativement peu commun auquel un nombre restreint d'individus peut accéder. Or, les joueurs réalisant une carrière au poker sont présentés comme l'élite à ce jeu et sont dépeints comme des joueurs « professionnels ».

Finalement, la promotion de la réussite au poker est caractérisée par la présentation d'un style de vie trépidant dont les joueurs de poker prolifiques bénéficient. Ces joueurs sont décrits comme étant des globe-trotteurs voyageant pour participer à des évènements de poker prestigieux aux quatre coins du monde et comme étant financièrement aisés. Ils sont parfois présentés comme des personnes prenant part à divers évènements sociaux ou philanthropiques.

TABLEAU 2 – **Extraits illustrant le thème « Promotion de la réussite »**

Sous-thème – Les gains
« Après une semaine qui lui rapporte 592 000 $ US, Negreanu a gagné le droit de relaxer. » (Gravel, 2006a)
« Deux joueurs de la Ville de Québec ont réalisé de belles prestations lors de Grand tournoi de poker Loto-Québec qui se déroulait en fin de semaine au casino du Lac-Leamy, à Gatineau. Martin Fournier-Giguère a ter miné la compétition au cinquième rang et a empoché la somme de 49 870 $. De son côté, Jean-Philippe Matte s'est classé sixième, mettant la main au passage sur 43 636 $. » (Agence QMI, 2012)
Sous-thème – La notoriété
« Jonathan Duhamel s'est de nouveau distingué sur la scène internationale du poker en se classant quatrième lors d'un tournoi majeur réunissant 16 des meilleurs joueurs de poker du monde. » (Nadeau, 2013)
« La police de Longueuil refuse de dévoiler le nom de la victime, mais l'agent du champion du monde 2010 confirme qu'il s'agit bel et bien de M. Duhamel. » (Bilodeau, 2011)
Sous-thème – La carrière au poker
« "Semi-pro", l'homme gagne sa vie avec le poker depuis deux ans, et sa passion lui rapporte annuellement 35 000 $. » (Gagnon, 2006)
« Annette Obrestad, 21 ans, a fait d'un jeu son métier. » (van Aken, 2009)
Sous-thème – Le style de vie des personnes
« La Victoriavilloise a été considérée sans domicile fixe pendant cinq ans tellement elle se promenait de ville en ville pour participer aux tournois, puis elle s'est installée à Monaco l'année dernière. Elle participe maintenant à une trentaine d'événements par année, dans des endroits plus exotiques les uns que les autres. » (Poisson, 2008)
« L'homme de 34 ans est reconnu pour son style de vie débridé. D'ailleurs, il partage régulièrement des clichés, entouré de jeunes femmes légèrement vêtues, souvent en possession d'armes à feu et bouteilles de champagne à la main. » (Beaudin, 2015)

Caractéristiques des joueurs de poker

Parmi les contenus médiatiques recensés, environ 47 % présentent des caractéristiques rattachées à des joueurs de poker. Lorsque celles-ci sont mentionnées, elles mettent en lumière des éléments de personnalité partagés par les joueurs de poker. Deux sous-thèmes permettent de documenter les caractéristiques des joueurs de poker : les types de joueurs et les caractéristiques intrinsèques de ceux-ci.

Plusieurs types de joueurs sont présentés : les amateurs, les débutants, les expérimentés et les professionnels. Une très faible proportion de contenus médiatiques, soit approximativement 4 %, fait mention des « joueurs pathologiques ». Les joueurs professionnels sont dépeints comme une catégorie distincte de joueurs qui réussissent à gagner leur vie avec le poker soit en y jouant, soit en développant des produits dérivés de ce jeu.

Lorsqu'il est question des joueurs de poker dans les médias, ces derniers mettent de l'avant plusieurs caractéristiques intrinsèques des joueurs de poker prolifiques. Le poker est présenté comme étant un univers essentiellement masculin dans lequel les joueurs, des passionnés, doivent faire preuve de persévérance, d'endurance, de patience, de discipline et d'une bonne hygiène de vie. Les adeptes qui réussissent à ce jeu sont présentés comme des individus charismatiques, courageux et rationnels. Ils sont présentés comme étant en contrôle d'eux-mêmes, avec une bonne condition physique et mentale ainsi qu'une bonne confiance en eux.

TABLEAU 3 – **Extraits illustrant le thème « Caractéristiques des joueurs de poker »**

Sous-thème – Les types de joueurs
« L'adepte du TexasHold'em ne sera pas dépaysé dans ce tournoi, puisqu'il se déroule dans ce style de jeu. » (Fournier, 2021)

Sous-thème – Les caractéristiques intrinsèques des joueurs
« Différents aspects doivent être combinés pour l'accès à la réussite : chance, discipline et gestion du portefeuille. » (Gobeil, 2014)
« Il m'est arrivé, en jouant, de rencontrer ce type de femmes qui ont 60-65 ans et qui se retrouvent dans des tournois. Elles sont très discrètes. » (Duchesne, 2012)
« Qu'il négocie un gratte-ciel ou se lance dans un bras de fer avec la Chine sur ses pratiques commerciales, il a souvent des allures de joueur de poker, à la fois flamboyant et imprévisible. » (Smith, 2020)

Compétences au poker

Parmi les contenus médiatiques recensés, environ 35 % présentent des compétences requises associées à l'excellence au poker. Ce thème se compose des six sous-thèmes suivants : la maîtrise de soi, la tentative de contrôle des adversaires, la capacité à « décoder » ces derniers, les compétences mathématiques, la capacité décisionnelle ainsi que la capacité à apprendre le poker et ses rudiments.

Tous droits réservés © Drogues, santé et société, vol. 22, nº 2, décembre 2024

La maîtrise de soi constitue une des compétences représentées dans les contenus médiatiques étudiés. La gestion des émotions (positives ou négatives) est rattachée à la maîtrise de soi en situation de jeu. Ce contrôle des émotions semble associé à la gestion du langage non verbal, lequel constitue également un aspect de maîtrise de soi. En effet, la gestion du langage non verbal semble avoir comme objectif principal de camoufler ses émotions afin d'éviter que les adversaires puissent les décoder et les exploiter dans le contexte du jeu. Finalement, la gestion du budget, c'est-à-dire la capacité d'établir un budget pour le poker et de le respecter, constitue un autre élément rattaché à la maîtrise de soi.

La tentative de contrôle des adversaires constitue un sous-thème des compétences au poker. Lors de cette tentative de contrôle de l'autre, le joueur vise à amener son adversaire à adopter des comportements au jeu qui l'avantage. Le joueur peut alors tenter de manipuler son adversaire en utilisant des stratagèmes variés pour cacher son jeu et ses stratégies. Parmi ces stratagèmes se retrouve le *bluff*, dont l'objectif consiste à flouer ses adversaires. Le joueur peut également tenter d'influencer ses adversaires en utilisant un patron de mises amenant ces derniers à croire que les cartes en sa possession sont plus ou moins fortes que ce qu'elles sont réellement dans le contexte du jeu.

Parmi les compétences abordées se retrouve aussi la capacité d'un joueur à décoder les adversaires. Le joueur tente alors d'interpréter le langage non verbal (ex. : mouvements de la bouche, mouvements des yeux, etc.) de ses rivaux afin d'y déceler des informations concernant leur état d'esprit et la force de leur main. Le joueur tente également d'acquérir une meilleure compréhension du style de jeu de ses adversaires lui permettant de spéculer sur les prochaines actions qui seront effectuées par ces derniers dans le contexte du jeu.

Les compétences mathématiques représentent également un sous-thème relié aux compétences concernant le poker. Elles relèvent de la compréhension des statistiques et des probabilités de gagner selon la force de la main dont un joueur dispose. Une bonne compréhension des statistiques et des probabilités est présentée comme étant rattachée à la capacité de prendre de bonnes décisions au poker.

La capacité décisionnelle constitue une des compétences mise de l'avant au poker. En effet, ce jeu nécessite que les joueurs prennent régulièrement des décisions en situation de pression temporelle. Ces décisions sont basées sur des informations incomplètes et dans un contexte où des ressources financières sont mises en jeu. La capacité à prendre des décisions au poker est parfois mise en relation par les médias avec le concept de « courage », c'est-à-dire que les joueurs sont présentés comme étant des individus qui font preuve de bravoure et possèdent l'audace de prendre des décisions dans ce contexte d'incertitude.

Finalement, les médias analysés présentent la capacité à apprendre le poker comme une compétence reliée à ce jeu. Le joueur est présenté comme un individu devant faire l'apprentissage des rudiments du poker et étant en mesure d'apprendre de ses erreurs afin d'obtenir des résultats plus satisfaisants ultérieurement. L'apprentissage du poker est rattaché à plusieurs manières de procéder, par exemple l'apprentissage en situation de jeu, la consultation de divers documents reliés au jeu et le *coaching* par des joueurs d'expérience.

Tous droits réservés © Drogues, santé et société, vol. 22, nº 2, décembre 2024

TABLEAU 4 – **Extraits illustrant le thème « Compétences au poker »**

Sous-thème – La maîtrise de soi
« Comme joueur de poker, René Angélil est impénétrable et fourbe. » (Aubin, 2009)
« On est confronté à des prises de décisions en permanence. Il faut aussi du contrôle de soi. » (Dostie, 2008)
« Il est possible d'apprendre beaucoup sur l'art de faire des affaires en faisant une comparaison avec le poker. Dans les deux cas, la chance joue un grand rôle, mais à long terme, le gagnant est celui qui joue de façon constante. Pour vaincre, il faut avoir une grande connaissance des règles du jeu, savoir se contrôler, et ne pas rater les occasions qui se présentent ». (Schmouker, 2008)

Sous-thème – La tentative de contrôle des adversaires
« Ils doivent apprendre à manipuler leurs adversaires, à développer des stratégies selon leur position sur la table et l'ampleur du tournoi. » (Meilleur, 2008)
« Trevor Timmins serait un très bon joueur au poker. Il a un talent naturel pour cacher son jeu en plus d'envoyer ses rivaux sur plusieurs pistes possibles. » (Chaumont, 2013)
« Chris Moneymaker, le champion du monde 2003, a sa méthode bien à lui : comme il ne parvient jamais à dominer complètement sa nervosité, il s'efforce au contraire de l'exagérer par une foule de gestes afin de brouiller le signal qu'il envoie et de le rendre impossible à déchiffrer. » (Gravel, 2006c)
« Ensuite, ça prend toutes les qualités reliées au jeu : une bonne psychologie, du courage, de l'intelligence, savoir manipuler ses adversaires et exploiter leurs faiblesses, tout ça en plus d'être en bonne forme physique. » (Dostie, 2008)

Sous-thème – La capacité à « décoder » ses adversaires
« Lorsqu'il travaillait dans le contre-espionnage au FBI, Joseph Navarro pouvait confondre un traître grâce à des tics à peine perceptibles, comme un regard. Aujourd'hui, il propose à des joueurs de poker professionnels d'apprendre, grâce à son expérience, à deviner si leurs adversaires bluffent ou pas. » (AP, 2007)
« Selon Dave Tremblay, la capacité de concentration de Duhamel explique beaucoup son succès. "Il y a toujours de la chance au poker, mais il faut aussi du talent pour bien lire tes adversaires. Jonathan a aussi pu rester concentré quand les choses ont moins bien commencé pour lui à la table finale. C'est aussi un gars qui connait bien les chiffres. Il est excellent pour calculer les probabilités de chaque main", précise-t-il. » (Landry, 2010)

Sous-thème – Les compétences mathématiques
« Le magistrat conclut que "les joueurs de poker experts s'appuient sur un éventail de talents, incluant la facilité avec les nombres, la connaissance de la psychologie humaine, et les pouvoirs d'observation et de tromperie […] l'influence de la compétence devient évidente et majoritaire". » (Néron, 2012)
« Simon est extrêmement froid lorsqu'il parle poker. Au moment de l'entrevue, il a souvent eu référence aux mathématiques pour expliquer ses choix. » (Belley-Murray, 2010)

Sous-thème – La capacité décisionnelle
« Duhamel ajoute : "Après tout, il y a 52 cartes dans un jeu et chaque joueur en obtient le même nombre. Pour le reste, il s'agit de prendre les bonnes décisions." » (Nadeau, 2011)
« Dans son livre "*Thinking in Bets : Making Smarter Decisions When You Don't Have All the Facts*", l'ex-joueuse de poker professionnelle Annie Duke rappelle que la qualité d'un projet stratégique dépend de deux facteurs : la qualité de la décision prise, et la chance. » (Gosselin, 2019)

Sous-thème – La capacité à apprendre le poker et ses rudiments
« Les plus grands joueurs de poker connaissent non seulement les règles du jeu, mais observent aussi les autres joueurs afin de découvrir leurs stratégies. » (Dallaire, 2016)
« Baignant dans l'univers du poker depuis son tout jeune âge, Isabelle Mercier a rapidement appris les rudiments de ce jeu de cartes. » (Sylvestre, 2008)

Prise de risques

Le thème de la prise de risques a été retracé dans approximativement 16 % des contenus médiatiques recensés. En effet, les médias étudiés présentent des joueurs de poker ayant décidé d'abandonner une profession (ex. : avocat) afin de se consacrer totalement au poker. Le poker étant un JHA dont les résultats sont incertains, la carrière au poker constitue un risque qui est mentionné dans le corpus à l'étude. Alors que certains abandonnent leur profession pour entreprendre une carrière au poker, d'autres abandonnent leurs études afin de se consacrer pleinement à ce jeu en espérant y faire carrière.

La prise de risque est également mentionnée en ce qui concerne les décisions en situation de jeu. Le poker étant présenté comme une activité dont les résultats sont influencés, entre autres, par les habiletés des joueurs qui s'y adonnent, la prise de décisions en situation de jeu constitue un aspect par rapport auquel les joueurs de poker sont caractérisés comme devant faire preuve de courage. En effet, les joueurs de poker doivent prendre des décisions sur la base d'informations incomplètes. Ils risquent ainsi d'y perdre l'argent qu'ils ont mis en jeu.

Finalement, les comportements à risques adoptés par certains joueurs de poker sont représentés dans les contenus médiatiques étudiés. On retrouve notamment dans les médias des contenus concernant des épisodes de conduite automobile avec les facultés affaiblies, la consommation de substances psychoactives, la participation à des activités extrêmes (ex. : sauts d'hélicoptère), l'adoption d'une sexualité à risque et de comportements illégaux (ex. : exploitation d'un salon de poker clandestin).

TABLEAU 5 – **Extraits illustrant le thème « Prise de risques »**

« Il y a évidemment un risque à mettre 12 000 $ en jeu, comme le fait régulièrement Le Prince. "J'ai déjà perdu 50 000 $ en un mois et demi, il y a quelques années, un tiers de mon fonds de roulement, dit-il. J'ai pris une pause." » (Gravel, 2007)
« Ces litiges lèvent le voile sur l'univers de ces trois jeunes millionnaires qui ont abandonné leurs études universitaires pour devenir des pros du poker. » (Brousseau-Pouliot, 2021)
« L'avocate de formation, a rapidement laissé la pratique du droit pour suivre les tournois de poker à travers le monde. » (Toupin, 2008)

Conséquences du poker

Les conséquences liées au poker constituent le thème le moins souvent retracé dans les articles recensés (environ 13 % des contenus médiatiques). Parmi ce thème, on retrouve trois sous thèmes : les conséquences financières, les conséquences relationnelles et les conséquences personnelles.

Les conséquences financières se rattachent aux pertes financières liées au poker et aux difficultés financières auxquelles font face certains joueurs de poker professionnels en début de carrière. Parmi ces pertes financières se retrouvent les pertes réalisées en situation de jeu, ainsi que les sommes utilisées pour payer les droits d'entrée de divers évènements de poker comme les séries mondiales de poker, plus connues sous leur appellation anglophone World Series of Poker (WSOP).

En plus des conséquences financières, certains joueurs de poker sont présentés comme étant confrontés à des conséquences relationnelles. Parmi ces conséquences se retrouvent la perte de relations avec des membres de la famille et la perte de relations amoureuses. Alors que les relations avec les membres de la famille semblent perdues à la suite d'une perte de confiance de ces derniers envers la personne qui s'adonne au poker, les relations amoureuses semblent elles perdues en lien avec la compétitivité au poker, un conjoint en quittant un autre qu'il n'est pas en mesure de battre au jeu.

Finalement, le dernier sous-thème de cette catégorie se rattache aux joueurs qui font face à des conséquences personnelles liées à leur pratique du poker. Les émotions négatives rattachées à la pratique du poker, plus particulièrement celles découlant des pertes financières encourues au jeu, constituent une de ces conséquences. Certains joueurs font aussi état de difficultés psychologiques pouvant mener à une tentative de suicide. Des démêlés avec la justice semblent également vécus par certains joueurs et concernent des comportements à risque tels que la conduite automobile avec facultés affaiblies et des poursuites judiciaires de nature diverses.

TABLEAU 6 – **Extraits illustrant le thème « Conséquences du poker »**

Sous-thème – Les conséquences financières
« L'univers du poker en est un où les bénéfices peuvent être nombreux, mais les investissements ou pertes tout aussi importants. » (Gobeil, 2014)
Sous-thème – Les conséquences relationnelles
« Lorsqu'on aborde le sujet du poker, on entend souvent parler d'histoires d'horreur où les joueurs perdent tout ce qu'ils ont, argent, famille et amis. » (Sylvestre, 2010)
« Par rapport aux joueurs en salle, les joueurs de poker en ligne signalent également plus de conséquences négatives sur leur vie sociale et familiale. » (Côté, 2010)
Sous-thème – Les conséquences personnelles
« Les cartes arrivent vite et les jetons de 25 $ repartent aussitôt. L'homme se fait marteler. Il se lève, on dirait qu'il va pleurer. Il n'a vraiment pas l'air bien. Il prend un compte de huit debout, l'arbitre devrait intervenir, non, l'homme se rassoit et continue à jouer. » (Gravel, 2006b)
« Un des plus importants casinos des États-Unis, le MGM Grand Hotel de Las Vegas, poursuit un joueur de poker montréalais pour 1,8 million, pour une dette contractée il y a deux ans qui n'aurait pas été remboursée. » (Ducas, 2019)

Discussion

Alors que des joueurs de poker interrogés au sujet de leur jeu de prédilection sont d'avis que les médias entretiennent une représentation négativement connotée du poker et des méfaits qui y sont associés (Dufour et al., 2012), le corpus de données analysé suggère une représentation à connotation principalement positive des joueurs de poker dans les médias de masse francophones québécois. En effet, l'apparition du thème de la promotion de la réussite témoigne de cette représentation médiatique positive des joueurs de poker. Quatre sous-thèmes composent le thème de la promotion de la réussite : les gains, la notoriété, la carrière au poker et le style de vie des personnes qui s'y adonnent.

Les gains au poker constituent un élément fréquemment rencontré dans l'univers médiatique québécois entourant les joueurs de poker. Le corpus étudié présente régulièrement des gains monétaires ou sous forme de prix divers. Il est intéressant de constater que le désir de faire des gains constitue une motivation mise de l'avant dans quelques études lorsque les joueurs sont interrogés sur leurs motivations à jouer au poker (Brochu et al., 2015 ; Dufour et al., 2013 ; Kim et al., 2013 ; Matros, 2005, cité dans Siler, 2010 ; Mitrovic et Brown, 2009 ; Shead et al., 2008). Dans le cadre de leur étude, Martinez et Le Floch (2008) se sont intéressés à l'influence que peut avoir le fait de savoir qu'une autre personne a effectué des gains reliés aux JHA sur l'illusion de contrôle d'un individu. Les résultats de leur étude indiquent que les individus sont plus enclins à prendre des risques reliés aux JHA lorsqu'ils sont informés qu'un tiers a effectué des gains reliés à un JHA dont il était en contrôle (Martinez et Le Floch, 2008). Considérant que la maîtrise de soi est présentée

comme une compétence nécessaire afin de performer au poker, il serait pertinent de s'intéresser à la prise de risque au jeu chez des joueurs de poker ayant été exposés à des contenus médiatiques présentant les gains effectués par d'autres joueurs comparativement à la prise de risque au jeu chez des joueurs n'y ayant pas été exposés.

Le sous-thème de notoriété au poker découlant de l'analyse du corpus médiatique à l'étude constitue un élément rencontré dans la littérature scientifique concernant le poker. En effet, plusieurs auteurs suggèrent la médiatisation de célébrités s'adonnant au poker (Hardy, 2006 ; Kim et al., 2013 ; McCormack et Griffiths, 2012). De plus, une étude réalisée par Bradley et Schroeder (2009) révèle que l'obtention d'un statut de joueur régulier, bénéficiant d'une certaine notoriété au sein d'une communauté de joueurs de poker, constitue une importante source de motivation à prendre part à une offre de jeu gratuite au poker (Bradley et Schroeder, 2009).

La représentation de joueurs de poker dans les médias suggère la possibilité de gagner sa vie et de faire carrière au poker. Ces résultats semblent cohérents avec les résultats de Dufour et ses collègues (2012, 2013), McCormack et Griffiths (2012) et Vines et Linders (2016) qui indiquent que certains joueurs abordent le poker comme étant un « travail ».

Les résultats suggérés par la présente étude sont également en adéquation avec le discours des joueurs de poker présenté par Dufour et ses collaborateurs (2012, 2013) et Vines et Linders (2016) quant à la distinction entre leur jeu de prédilection et les autres JHA. En effet, les joueurs de poker interrogés dans le cadre de cette étude insistent sur le caractère distinctif du poker en raison, entre autres, de la part d'habiletés et de stratégies qu'ils y décèlent (Dufour et al., 2012, 2013 ; Vines et Linders, 2016).

Les discours médiatiques analysés dans ce projet représentent les joueurs de poker comme des personnes aux compétences particulières et utilisant des stratégies variées pour gagner au jeu. La maîtrise de soi constitue une compétence documentée dans le cadre de la présente étude. Plusieurs auteurs mentionnent que la gestion des émotions (Browne, 1989 ; Palomäki et al., 2020 ; Parke et al., 2005) et la gestion du budget de jeu (Browne, 1989 ; Hardy, 2006 ; Palomäki et al., 2020) constituent des compétences nécessaires pour réussir au poker. Faisant référence à une tentative de contrôler les autres joueurs, le *bluff* constitue une compétence discutée dans la littérature scientifique concernant le poker (Browne, 1989). La capacité à « décoder » et à comprendre ses adversaires représente un aspect retracé dans le corpus médiatique et se retrouve également parmi les compétences des joueurs relevées dans la littérature portant sur le poker (Browne, 1989 ; Hardy, 2006 ; Palomäki et al., 2020 ; Parke et al., 2005). Les compétences mathématiques des joueurs de poker présentées par les médias étudiés sont également documentées par plusieurs auteurs comme étant des compétences requises afin de bien performer au poker (Browne, 1989 ; Palomäki et al., 2020 ; Parke et al., 2005 ; Siler, 2010).

Il est intéressant de constater la présence de la maîtrise de soi parmi les contenus médiatiques recensés. La maîtrise de soi implique que l'individu soit en contrôle de ses émotions et de ses actions. Ce contrôle de soi est opposé à la perte de contrôle qui constitue un des critères

diagnostiques du trouble lié au jeu d'argent dans la cinquième édition du *Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux* (DSM-5 ; APA, 2015). Les distorsions cognitives semblent jouer un rôle important concernant le jeu pathologique (Fortune et Goodie, 2012). En effet, il semble que la présence de distorsions cognitives soit un des facteurs susceptibles de mener au développement d'une problématique reliée aux JHA (Johansson et al., 2009). L'une de ses distorsions cognitives est l'illusion de contrôle qui amène un individu à concevoir qu'il existe une réelle possibilité de prédire les résultats issus de la participation à un JHA ou d'influencer ces derniers plus que ce qui est possible (Brochu et al., 2022 ; Lambos et Delfrabbro, 2007 ; Langer, 1975 ; Smith et Giroux, 2019). Il semble pertinent de questionner la notion de compétence au poker que l'on retrouve dans les contenus médiatiques à l'étude dans un contexte où cette notion coexiste dans les médias avec les divers messages de prévention appelant l'individu à demeurer rationnel en situation de jeu et à éviter des illusions de contrôle. En effet, le poker étant perçu comme un jeu d'habileté, il semble raisonnable de croire que les messages préventifs concernant les illusions de contrôle soient peu considérés par les joueurs de poker.

De plus, la récente bataille juridique impliquant le fisc et des joueurs de poker professionnels semble contradictoire en ce qui concerne l'aspect législatif relié aux JHA. En effet, le fisc canadien a gagné sa cause face à deux joueurs de poker considérés comme étant des hommes d'affaires dont la profession rapportée était le poker (Larocque, 2023). Alors que le fisc considère certaines activités de poker comme étant des activités de la sphère professionnelle, le poker est selon les lois actuelles catégorisé comme un jeu dominé par le hasard (Cabot et Hannum, 2005). Ceci amène un questionnement quant aux perceptions que peuvent développer les Québécois quant aux JHA et plus particulièrement le poker. Toutefois, il semble que l'Agence du revenu du Canada, de manière générale, ne considère pas la participation aux JHA comme étant une activité commerciale bien qu'elle soit considérée comme telle dans de rares exceptions (Borden Ladner Gervais, 2023).

La présence de la notion de prise de risques dans les références étudiées, plus particulièrement la recherche de sensations fortes, semble en cohérence avec les résultats obtenus par Barrault et Varescon (2013) indiquant que les joueurs de poker sont à la recherche de sensations fortes (Barrault et Varescon, 2013). Il serait intéressant de se questionner quant à la présentation de la prise de risques chez les joueurs de poker et l'attrait potentiel envers le jeu que cela pourrait engendrer chez les individus.

Les conséquences liées au poker étaient peu présentées dans les contenus médiatiques auxquels nous nous sommes intéressés. Bien que des conséquences de nature financières, personnelles et relationnelles aient été abordées, elles étaient sous-représentées par rapport à la promotion de la réussite. Les conséquences au poker pouvant être plus difficiles à évaluer que pour d'autres JHA, il serait pertinent de s'y intéresser sous un angle populationnel de jeu préjudiciable (Adams et al., 2009 ; Francis et Livingstone, 2021). Le jeu préjudiciable s'intéresse aux conséquences liées à la participation aux JHA du joueur et également aux conséquences vécues par les proches (Adams et al., 2009). En effet, alors que les principes préventifs reliés au « jeu responsable » (Blaszczynski et al., 2004, 2008, 2011) contribuent à la responsabilisation de l'individu, cette perspective préventive

semble s'éloigner de la perspective de santé publique s'intéressant aux préjudices vécus au niveau populationnel (Biron et al., 2020 ; Francis et Livingstone, 2021). Alors que le poker constitue un jeu impliquant de multiples apprentissages de la part des individus qui s'y adonnent, il serait intéressant d'en apprendre davantage quant aux divers préjudices sociaux pouvant en découler (ex. : absentéisme et abandon scolaire, criminalité, etc.).

Plusieurs études indiquent que les comportements de jeu des individus sont susceptibles d'être façonnés par les contenus médiatiques auxquels ils sont exposés (Bryant et Zillmann, 2009 ; Wardle et al., 2024). En octobre 2024, The Lancet Public Health Commission on gambling, dont les membres proviennent de douze pays différents, recommandait à l'Organisation mondiale de la santé d'adopter une résolution portant, entre autres, sur l'interdiction ou la restriction globale de la promotion et du marketing des JHA (Wardle et al., 2024). Cette recommandation s'inscrit en continuité des préoccupations soulevées récemment par le Centre canadien sur les dépendances et l'usage de substances à propos de la diversification de l'offre de JHA, leur promotion et la banalisation susceptible d'en découler, en particulier chez les personnes mineures ainsi que les personnes en situation de vulnérabilité (Young et al., 2024).

La présente étude comporte plusieurs forces. Tout d'abord, elle s'intéresse à un aspect macrosocial du poker en étudiant les représentations médiatiques des joueurs de poker, permettant ainsi d'avoir une meilleure compréhension des messages véhiculés dans les médias susceptibles d'influencer la population québécoise. À notre connaissance, il s'agit de la seule étude québécoise portant sur le sujet. De plus, la méthode utilisée dans le cadre de cette étude a permis l'analyse d'une importante quantité de contenus de médias de masse francophones (n = 369). Finalement, la validation des analyses thématiques par une tierce personne constitue une force de l'approche utilisée.

Cette étude comporte plusieurs limites. Tout d'abord, bien que la population québécoise soit quotidiennement exposée aux contenus diffusés dans les médias de masse francophones, elle est également exposée à divers contenus provenant d'autres sources (ex. : réseaux sociaux). Il aurait été intéressant, afin d'avoir un portrait plus complet du sujet qui nous intéresse, de faire l'analyse des contenus provenant de ces sources. De plus, cette étude est descriptive et ne constitue pas une étude de l'impact médiatique. En effet, elle ne permet pas d'en apprendre davantage quant à l'effet médiatique comparatif produit par les contenus médiatiques sur les joueurs de poker et sur la population générale. Cette connaissance permettrait de peaufiner des stratégies préventives spécifiquement adressées aux joueurs de poker. La réalisation d'une ethnographie institutionnelle permettrait d'acquérir une meilleure compréhension quant à la façon dont les comportements des joueurs de poker sont coordonnés par les discours médiatiques auxquels ils sont exposés (Smith et Griffith, 2022).

Conclusion

La population du Québec est quotidiennement exposée aux médias de masse francophones et à leurs contenus. L'effet médiatique que ces derniers sont susceptibles d'exercer sur les individus nous a menés à nous intéresser aux représentations médiatiques des joueurs de poker. Cette étude visait à analyser le discours médiatique portant sur les joueurs de poker présenté dans les médias de masse québécois et à décrire les thèmes concernant les joueurs de poker qui y sont présentés. L'analyse thématique effectuée a permis de mettre en lumière cinq thèmes principaux concernant les joueurs de poker : (a) la promotion de la réussite ; (b) les caractéristiques des joueurs de poker ; (c) les compétences au poker ; (d) la prise de risques ; et (e) les conséquences du poker. Il serait intéressant d'étudier l'effet médiatique des contenus présentés dans les médias sur la construction identitaire des joueurs de poker et sur les attitudes de la population envers ce jeu et les joueurs qui s'y adonnent.

Tous droits réservés © Drogues, santé et société, vol. 22, nº 2, décembre 2024

Références

Adams, P. J., Raeburn, J. et de Silva, K. (2009) A question of balance: Prioritizing public health responses to harm from gambling. *Addiction, 104*(5), 688-691. https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2008.02414.x

Agence QMI. (2012, 21 mai). Bonne performance pour deux joueurs de poker de Québec. *Le Journal de Québec*, 60.

American Psychiatric Association. (APA, 2015). DSM-5 : Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (5e éd.) (version internationale) (Washington, DC, 2013). Traduction française par J. D. Guelfi et al. Masson.

Associate Press. (2007, 26 octobre). Poker face. *Le Journal de Montréal*, 50.

Aubin, B. (2009, 21 février). Des mots qui sonnent. *Le Journal de Montréal*, W89.

Ayres, L. (2008) Thematic coding and analysis. Dans L. M. Given (dir.), *The Sage encyclopedia of qualitative research methods* (p. 868-869). Sage Publications.

Barrault, S. et Varescon, I. (2013). Impulsive sensation seeking and gambling practice among a sample of online poker players: Comparison between non pathological, problem and pathological gamblers. *Personality and Individual Differences, 55*(5), 502-507. https://doi.org/10.1016/j.paid.2013.04.022

Beaudin, M. (2015, 20 juin). Le roi d'Instagram débarque à Montréal. *Le Journal de Montréal*, W8.

Belley-Murray, K. (2010). Objectif : devenir champion du monde. *Progrès-dimanche*, 4.

Bilodeau, E. (2011, 22 décembre). Jonathan Duhamel victime d'une invasion de domicile. *La Presse*. https://www.lapresse.ca/sports/201112/21/01-4480049-jonathan-duhamel-victime-dune-invasion-de-domicile.php

Biron, J-F., Fournier, M., Papineau, É., Houle, V., Nanhou, V., Lasnier, B., Lemétayer, F., Nadon, S., Dufour, C., Cantinotti, M. et Nguyen, C. T. (2020). *La mesure populationnelle de jeu préjudiciable (MPJP) - Un instrument de surveillance des méfaits associés aux jeux de hasard et d'argent à l'échelle de la population*. Centre intégré universitaire de santé et de services sociaux du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal, Direction régionale de santé publique. https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/4159835

Blaszczynski, A., Collins, P., Fong, D., Ladouceur, R., Nower, L., Shaffer, H. J., Tavares, H. et Venisse, J. (2011). Responsible gambling: General principles and minimal requirements. *Journal of Gambling Studies, 27*(4), 565-573. https://doi.org/10.1007/s10899-010-9214-0

Blaszczynski, A., Ladouceur, R., Nower, L. et Shaffer, H. (2008). Informed choice and gambling: Principles for consumer protection. *The Journal of Gambling Business and Economics, 2*, 103-118. https://doi.org/10.5750/jgbe.v2i1.527

Blaszczynski, A., Ladouceur, R. et Shaffer, H. J. (2004). A science-based framework for responsible gambling: The reno model. *Journal of Gambling Studies, 20*(3), 301-317. https://doi.org/10.1023/B:JOGS.0000040281.49444.e2

Borden Ladner Gervais. (2023, 6 juillet). *Gagner le pot affecte-t-il vos impôts ? Jeux de hasard et imposition au Canada*. https://www.blg.com/fr/insights/2023/07/texas-hold-em-or-taxes-hold-em-taxes-and-gambling-in-canada#:~:text=En%20règle%20générale%2C%20les%20gains,%2C%20d%27une%20entreprise

Boyatzis, R. E. (1998). *Transforming qualitative information : Thematic analysis and code development*. Sage Publications.

Bradley, C. et Schroeder, R. D. (2009). Because it's free poker! A qualitative analysis of free texas hold'em poker tournaments. *Sociological Spectrum, 29*(3), 401-430. https://doi.org/10.1080/02732170902762006

Braun, V. et Clarke, V. (2012). Thematic analysis. Dans H. Cooper, P. M. Camic, D. L. Long, A. T. Panter, D. Rindskopf et K. J. Sher (dir.), *APA handbook of research methods in psychology, Vol. 2. Research designs: Quantitative, qualitative, neuropsychological, and biological* (p. 57-71). American Psychological Association. https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/13620-004

Braun, V. et Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology, 3*(2), 77-101. https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa

Brochu, P., Giroux, I., Dufour, J., Fortin-Guichard, D., Gagnon, É., Paquet, D., Smith, I. et Sévigny, S. (2022). Erroneous beliefs verbalized while playing online poker. *Journal of Gambling Issues, 49*, 129-157. https://doi.org/10.4309/jgi.2022.49.6

Brochu, P., Sévigny, S. et Giroux, I. (2015). Raisons de jouer, émotions et perceptions relatives au hasard et à l'habileté de joueurs pratiquant le poker Texas Hold'em en ligne. *Journal of Gambling Issues, 31*, 78-111. https://doi.org/10.4309/jgi.2015.31.7

Brousseau-Pouliot, V. (2021, 1 novembre). Le fisc réclame des millions de dollars à trois joueurs de poker. *La Presse+*. https://www.lapresse.ca/actualites/2021-11-01/le-fisc-reclame-des-millions-de-dollars-a-trois-joueurs-de-poker.php#:~:text=L%27Agence%20du%20revenu%20du,Bérubé%20et%20Martin%20Fournier%2DGiguère

Browne, B. R. (1989) Going on tilt : Frequent poker players and control. *Journal of Gambling Studies, 5*, 3-21. https://doi.org/10.1007/BF01022134

Bryant, J. et Zillmann, D. (2009). A retrospective and prospective look at media effects. Dans R. L. Nabi et M. B. Oliver (dir.), *The Sage handbook of media processes and effects* (p. 9-17). Sage Publications.

Cabot, A. et Hannum, R. (2005) Poker : Public policy, law, mathematics, and the future of an American tradition. *Cooley Law Review, 22*, 443-513.

Chaumont, J.-F. (2013, 30 juin). Pas de boule de cristal. *Le Journal de Montréal*, 93.

Cision, (2022). *Eureka une solution de cision. Dossiers - Guide d'utilisation*. https://us1img.churnzero.net/2195/files/20210302/7487a879c6e24e96a381c3ab4fffa8df_Guide%20d'utilisation%20Eureka%20-%20DOSSIERS%20(ecran).pdf

Côté, É. (2010, 30 janvier). Poker en ligne. *La Presse*. https://www.lapresse.ca/affaires/techno/internet/201001/30/01-944719-poker-en-ligne.php

Dallaire, Y. (2016, 15 février). Femmes heureuses en amour. *Le Journal de Montréal*, 45.

Tous droits réservés © Drogues, santé et société, vol. 22, nº 2, décembre 2024

Dorfman, L. (2003). Studying the news on public health: How content analysis supports media advocacy. *American Journal of Health Behavior, 27*(Suppl 3), S217-S226. https://doi.org/10.5993/ajhb.27.1.s3.5

Dostie, J. (2008, 17 janvier). Bluffeuse de profession. *Métro*, 26.

Dufour, M., Petit, S. et Brunelle, N. (2013). Pourquoi le poker est-il si attirant ? Étude qualitative des motivations auprès des joueurs en salle et sur Internet. *Drogues, santé et société, 12*(2), 120-135. https://doi.org/10.7202/1026881ar

Ducas, I. (2019, 9 février). Un casino poursuit un Montréalais pour 1,8 million. *La Presse+*. https://plus.lapresse.ca/screens/01d1ebee-b444-494a-8b60-a86f5ae3eed2%7C_0.html

Duchesne, A. (2012, 10 octobre). La mise à l'aveugle : la vie d'une joueuse de poker. *La Presse*. https://www.lapresse.ca/cinema/cinema-quebecois/201210/10/01-4581769-la-mise-a-laveugle-la-vie-dune-joueuse-de-poker.php#

Dufour, M., Petit, S. et Brunelle, N. (2012). La perception du poker selon les joueurs adeptes : un jeu qui les distingue. *Criminologie, 45*(2), 7-25. https://doi.org/10.7202/1013718ar

Duncan, A. M. (2015). *Gambling with the Myth of the American Dream*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315718262

Fortune, E. E. et Goodie, A. S. (2012). Cognitive distortions as a component and treatment focus of pathological gambling: A review. *Psychology of Addictive Behaviors, 26*(2), 298-310. https://doi.org/10.1037/a0026422

Fournier, M. (2021, 27 octobre). Une première participation au World Series of Poker pour Thierry Veilleux. *L'Éclaireur-Progrès*, 27.

Francis, L. et Livingstone, C. (2021). Discourses of responsible gambling and gambling harm: Observations from Victoria, Australia. *Addiction Research & Theory, 29*(3), 212-222. https://doi.org/10.1080/16066359.2020.1867111

Gagnon, J. (2006, 18 décembre). Poker de haut calibre. *Le Nouvelliste*, 7.

Gazso, A. et Tepperman, L. (2008). *Media discourse, public attitudes, and gambling practices*. Ontario Problem Gambling Research Centre.

Gobeil, L. (2014, 19 novembre). Univers du poker : les joueurs ne gagnent pas toujours. *Le Lac-St-Jean*.

Gosselin, F. (2019, 14 août). La planification stratégique est une fiction (et c'est une bonne chose). *Les Affaires*. https://www.lesaffaires.com/blogues/francis-gosselin/la-planification-strategique-est-une-fiction-et-c-est-une-bonne-chose/612037

Gravel, S. (2007, 4 mars). Gérez votre fonds de roulement avec Le Prince. *La Presse*, S4.

Gravel, S. (2006a, 24 décembre). Daniel Negreanu, « Kid Poker ». *La Presse*, S6.

Gravel, S. (2006b, 15 octobre). Le poker du Casino de Montréal : 5 % de vrai jus. *La Presse*, S4.

Gravel, S. (2006c, 1 octobre). Regarde-moi dans les yeux. *La Presse*, S4.

Hardy, T. W. (2006). A minute to learn and a lifetime to master: Implications of the poker craze for college campuses. *New Directions for Student Services, 113*(113), 33-41. https://doi.org/10.1002/ss.193

Tous droits réservés © Drogues, santé et société, vol. 22, nº 2, décembre 2024

Johansson, A., Grant, J. E., Kim, S. W., Odlaug, B. L. et Götestam, K. G. (2009). Risk factors for problematic gambling: A critical literature review. *Journal of Gambling Studies, 25*(1), 67-92. https://doi.org/10.1007/s10899-008-9088-6

Kim, Y., Lee, W.-N. et Jung, J.-H. (2013). Changing the stakes: A content analysis of Internet gambling advertising in TV poker between 2006 and 2010. *Journal of Business Research, 66*(9), 1644-1650. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2012.12.010

Lambos, C. et Delfabbro, P. (2007). Numerical reasoning ability and irrational beliefs in problem gambling. *International Gambling Studies, 7*(2), 157-171. https://doi.org/10.1080/14459790701387428

Landry, M.-A. (2010, 16 novembre). Jonathan Duhamel a réalisé le rêve de tout joueur de poker. *Abitibi Express Vallée-de-l'Or/Amos-Harricana*, 14.

Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology, 32*(2), 311-327. https://doi.org/10.1037/0022-3514.32.2.311

Larocque, S. (2023, 31 janvier). Ottawa gagne contre deux pros du poker qui ont remporté plusieurs millions de dollars. *Le Journal de Montréal*. https://www.journaldemontreal.com/2023/01/31/ottawa-gagne-contre-deux-pros-du-poker

Lee, H.-S., Lemanski, J. L. et Jun, J. W. (2008). Role of gambling media exposure in influencing trajectories among college students. *Journal of Gambling Studies, 24*(1), 25-37. https://doi.org/10.1007/s10899-007-9078-0

Martinez, F. et Le Floch, V. (2008). *La connaissance du gain d'autrui: une incitation au risque ? Psychologie Française, 53*(1), 25-38. https://doi.org/10.1016/j.psfr.2007.03.003

McCormack, A. et Griffiths, M. D. (2012). What differentiates professional poker players from recreational poker players? A qualitative interview study. *International Journal of Mental Health and Addiction, 10*(2), 243-257. https://doi.org/10.1007/s11469-011-9312-y

McMullan, J. L. et Mullen, J. (2001). What makes gambling news?. *Journal of Gambling Studies, 17*(4), 321-352. https://doi.org/10.1023/a:1013691813978

McQuail, D. (2005). *McQuail's mass communication theory* (5e éd.). Sage Publications.

Meilleur, P. (2008, 13 septembre). Pour eux, c'est un nouveau défi à relever. *Le Journal de Montréal*, W6.

Miller, H. E., Thomas, S. L., Robinson, P. et Daube, M. (2014). How the causes, consequences and solutions for problem gambling are reported in Australian newspapers: A qualitative content analysis. *Australian and New Zealand Journal of Public Health, 38*(6), 529-535. https://doi.org/10.1111/1753-6405.12251

Mitrovic, D. V. et Brown, J. (2009). Poker mania and problem gambling: A study of distorted cognitions, motivation and alexithymia. *Journal of Gambling Studies, 25*(4), 489-502. https://doi.org/10.1007/s10899-009-9140-1

Monaghan, S. M. (2008). *Internet and wireless gambling - A current profile*. Report prepared for the Australasian Gaming Council, Melbourne, Victoria. Australian Gaming Council.

Nadeau, P. O. (2011, 25 octobre). Duhamel se révèle. *Le Journal de Québec*, 49.

Nadeau, P. O. (2013, 26 mars). Jonathan Duhamel, 4e. *Le Journal de Québec*, 25.

Néron, J.-F. (2012, 30 septembre). Hasard ou habileté ? *Le Soleil*, 3

Nunez-Smith, M., Wolf, E., Huang, H. M., Chen, P. G., Lee, L., Emanuel, E. J. et Gross, C. P. (2010). Media exposure and tobacco, illicit drugs, and alcohol use among children and adolescents: A systematic review. *Substance Abuse, 31*(3), 174-192. https://doi.org/10.1080/08897077.2010.495648

Paillé, P. et Mucchielli, A. (2016). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Armand Colin.

Palomäki, J., Laakasuo, M., Cowley, B. U. et Lappi, O. (2020). Poker as a domain of expertise. *Journal of Expertise, 3*(2), 66-87. https://www.journalofexpertise.org/articles/volume3_issue2/JoE_3_2_Palomaki_etal.html

Parke, A., Griffiths, M. et Parke, J. (2005). Can playing poker be good for you? Poker as a transferable skill. *Journal of Gambling Issues*, (14). https://doi.org/10.4309/jgi.2005.14.12

Poisson, Y. (2008, 22 décembre). La vie trépidante d'une joueuse de poker professionnel. *La Voix de l'Est*, 10.

Potter, W. J. (2011). Conceptualizing mass media effect. *Journal of Communication, 61*(5), 896-915. https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2011.01586.x

Schmouker, O. (2008, 2 août). Peut-on jouer sa vie professionnelle sur un coup de poker ? *Les Affaires*, 10.

Shead, N. W., Derevensky, J. L., Fong, T. W. et Gupta, R. (2012). Characteristics of Internet gamblers among a sample of students at a large, public university in southwestern united states. *Journal of College Student Development, 53*(1), 133-148.

Shead, N. W., Hodgins, D. C. et Scharf, D. (2008). Differences between poker players and non-poker-playing gamblers. *International Gambling Studies, 8*(2), 167-178. https://doi.org/10.1080/14459790802139991

Siler, K. (2010). Social and psychological challenges of poker. *Journal of Gambling Studies, 26*(3), 401-420. https://doi.org/10.1007/s10899-009-9168-2

Smith, I. et Giroux, I. (2019). L'illusion de contrôle liée au jeu auprès d'universitaires : le bénéfice du doute ? / The illusion of Control in gambling among university students: The benefit of the doubt? *Journal of Gambling Issues, 42*, 107-129. https://doi.org/10.4309/jgi.2019.42.6

Smith, D. et Griffith, A. (2022). Simply institutional ethnography: Creating a sociology for people. University of Toronto Press. https://doi.org/10.3138/9781487528072

Smith, S. (2020, 7 janvier). Trump : à la guerre comme en affaires. *Le Soleil*, Le Monde-21.

Sylvestre, M. (2008, 8 mars). Reine dans un monde d'hommes. *L'Hebdo du Saint-Maurice*, 5.

Sylvestre, M. (2010, 7 juillet). Joueur de poker professionnel, un métier payant ? *L'Hebdo du Saint-Maurice*, 5.

Talberg, N. W. (2019). Learning poker in different communities of practice: A qualitative analysis of poker players' learning processes and the norms in different learning communities. *Journal of Gambling Issues, 42*, 8-41. https://doi.org/10.4309/jgi.2019.42.2

Toupin, M. (2008, 6 février). Isabelle Mercier : bluffeuse et ambitieuse. *La Nouvelle Union*, 16.

van Aken, D. (2009, 26 novembre). Professionnelle du poker. *Métro*, 45

Vines, M. et Linders, A. (2016) The dirty work of poker: Impression management and identity. *Deviant Behavior, 37*(9), 1064-1076. https://doi.org/10.1080/01639625.2016.1169740

Young, M.M., McKnight, S., Kalbfleisch, L., Leon, C. Lusk, E., Smit Quosai, T. et Stark, S. (2024). *Gambling availability and advertising in Canada: A call to action*. Canadian Centre on Substance Use and Addiction. https://www.ccsa.ca/sites/default/files/2024-06/Gambling-Availability-and-Advertising-in-Canada-en.pdf

Ward, N. et Girouard, Y. N. (2010). *L'écriture journalistique de base : écrire pour un journal communautaire*. Association des médias écrits communautaires du Québec. https://amecq.ca/wp-content/uploads/2019/07/ecriture-journalistique-de-base-amecq.pdf

Wardle, H., Degenhardt, L., Marionneau, V., Reith, G., Livingstone, C., Sparrow, M., Tran, L. T., Biggar, B., Bunn, C., Farrell, M., Kesaite, V., Poznyak, V., Quan, J., Rehm, J., Rintoul, A., Sharma, M., Shiffman, J., Siste, K., Ukhova, D., … Saxena, S. (2024). *The Lancet Public Health Commission on gambling. The Lancet Public Health, 9*(11), e950 e994. https://doi.org/10.1016/S2468-2667(24)00167-1