



LEÇON

Années scolaire : 3^e et 4^e secondaire

Au sujet de l'auteur : Matthew Johnson, Directeur de l'éducation, HabiloMédias

Durée : 2 heures

Le jeu dans les médias



Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et mobiliser : Un cadre de littératie media numérique pour les écoles canadiennes* : <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique>.

Aperçu

Cette activité d'une durée de deux jours examine la présence croissante du jeu dans les médias, particulièrement dans les films et à la télévision. Les élèves sont amenés à poser un regard critique sur la façon dont le jeu y est présenté comparativement à la réalité et à réfléchir sur l'effet de cette représentation sur la perception qu'ont les gens des risques et des gains liés au jeu.

Intentions

Les élèves :

- élaboreront et mettront à l'épreuve des hypothèses ;
- examineront l'influence des médias sur les perceptions ;
- examineront le rôle des facteurs commerciaux et leur influence sur la création média ;
- liront un article et répondront à des questions de compréhension ;
- débattront et défendront une opinion.

Préparation et documents

Lisez le document suivant :

- *Le jeu et les jeunes : vue d'ensemble pour les enseignants et les parents*

Photocopiez les documents suivants :

- *Quelles sont les probabilités ?*
- *Le jeu au cinéma*
- *Faire du poker un sport*

Déroulement

Quelles sont les probabilités?

Distribuez la fiche *Quelles sont les probabilités?* Expliquez aux élèves que vous allez regarder comment nous percevons le risque par rapport à la probabilité – quels événements sont plus probables à comparé aux autres. Lisez la liste d'événements et demander aux élèves de deviner les probabilités pour chacune en les jumelant aux pourcentages dans la colonne à droite. Donnez-leur cinq minutes pour tout faire et ensuite révélez aux élèves les réponses à l'aide de la clef de réponses.

Avec la classe, discutez des événements qui avaient moins de probabilités que prévu. Lesquels en avaient plus? Comparez les événements les moins probables (comme un meurtre ou gagner le gros lot) avec d'autres (comme un \$ 0.25 qui tombe sur "face" dix fois de fil) qui sont beaucoup plus probables. Nos attentes ne coïncident pas toujours avec la réalité. Par exemple, il est beaucoup plus commun d'avoir deux personnes dans un groupe de 30 avec le même anniversaire (70 %) ou qu'un adolescent Canadien soit un joueur compulsif (4 %) qu'on le constaterait.

Le jeu compulsif

Demandez aux élèves ce que veut dire, selon eux, l'expression *jeu compulsif*. Les éléments les plus susceptibles d'être cités sont qu'un joueur compulsif est incapable de réguler le temps qu'il passe à jouer, l'argent qu'il y investit et les conséquences du jeu sur sa vie.

Soulignez le fait que 4 % représente un peu moins d'une personne sur 20. Si la classe est un échantillon typique, combien de joueurs compulsifs pourrait-il y avoir ? (Un, avec environ cinquante pour cent de chances qu'un autre joueur compulsif soit présent dans une classe de trente élèves.)

Le jeu au cinéma

Distribuez le document *Le jeu au cinéma*. Lisez le texte d'introduction et le synopsis des films; demandez ensuite aux élèves de deviner si chacun des films a une fin heureuse ou non et quelle image du jeu y est présentée. Allouez aux élèves 5 minutes pour faire l'exercice et discutez-en ensuite tous ensemble :

- *Les joueurs* : Fin heureuse, le jeu en tant qu'habileté (un joueur de poker chevronné gagne la cagnotte).
- *Rain Man* : Fin heureuse, le jeu en tant qu'habileté (un homme surdoué utilise ses habiletés mathématiques pour gagner beaucoup d'argent).
- *Double mise* : Fin triste, le jeu en tant que chance (le joueur croit avoir une avance, mais perd gros).
- *Lady Chance* : Fin heureuse, le jeu en tant que chance (la chance tourne contre le joueur, mais tout est bien qui finit bien).
- *21* : Fin heureuse, le jeu en tant qu'habileté (des étudiants utilisent leurs habiletés mathématiques pour gagner gros).
- *Mississippi Grind* : Fin malheureuse, le jeu en tant que chance (la chance du joueur tourne, mais il n'est toujours pas heureux).



Une tendance se dessinera rapidement : sans surprise, les films qui avaient une fin heureuse ont engrangé beaucoup plus de profits que celui qui se terminait mal; toutefois, les films qui présentaient le jeu en tant qu'habileté ont eu un plus grand succès commercial que les films qui présentaient le jeu en tant qu'affaire de chance. Même dans le cas du film *Lady Chance*, la « chance » est présentée comme une caractéristique absolue (une personne est soit chanceuse ou malchanceuse), plutôt que de manière réaliste. Donc, en gros, les films sont plus susceptibles de présenter le jeu comme une affaire de chance et de raconter des histoires de jeu qui finissent bien, puisque ces deux éléments auront impact positif sur leur succès commercial.

(Un élève perspicace pourrait suggérer que vous mélangez des pommes avec des oranges : *Double mise* est un film d'auteur et le premier long métrage de son réalisateur, tandis que *Les joueurs* et *21* proviennent des grands studios de cinéma. Dans ce cas, vous pouvez admettre que cela est certes vrai, mais que cela prouve d'autant plus la thèse : *Double mise* a été choisi comme exemple puisqu'*aucun* film de grand studio produit dans les trente dernières années n'a présenté le jeu comme une affaire de chance de manière réaliste.)

Le jeu dans les médias

Discutez avec la classe des raisons pour lesquelles cette conception du jeu est si marquante. Les réponses peuvent inclure que les films sont une affaire d'illusions et de rêves, non pas de réalité et que le film sera plus excitant si l'action semble être caractérisée par l'habileté plutôt que par la chance.

S'ils ne sont pas relevés par les élèves, deux éléments doivent être mentionnés :

Nous sommes enclins à percevoir la chance comme une caractéristique personnelle. Demandez aux élèves combien d'entre eux croient que certaines personnes sont chanceuses et d'autres tout simplement malchanceuses (comme suggéré dans le film *Lady Chance*). Plusieurs, sinon la plupart, lèveront la main. Soulignez qu'il s'agit là d'une idée erronée : nous pensons de cette façon parce que dans tout système de hasard, des événements ou séries d'événements improbables surviendront à l'occasion (rappelez que de la liste des probabilités, obtenir « face » dix fois de suite était un des événements les plus susceptibles de survenir) et parce que nous sélectionnons les événements que nous garderons ou non en mémoire afin d'appuyer nos perceptions (de cette manière, une personne qui se considère « malchanceuse » se souviendra des événements malheureux et oubliera ou ignorera les événements heureux).

La chance est perçue comme un signe d'honorabilité. Les héros des westerns, du temps de John Wayne et de Gary Cooper, étaient toujours des joueurs experts, un modèle qui a été appliqué pour des héros cinématographiques tels que James Bond (lequel joue dans pratiquement tous ses films et gagne par ailleurs toujours) et Han Solo (qui avait gagné son vaisseau, le *Millenium Falcon*, à un jeu de cartes). Même Bugs Bunny est présenté comme un maître joueur, gagnant au blackjack avec une seule une carte!

Demandez aux élèves s'ils peuvent trouver un exemple de héros de film ou de la télévision gagnant au jeu ou tout simplement très chanceux. Demandez s'ils peuvent trouver un exemple contraire.

Terminez la discussion en demandant aux élèves quels peuvent être, selon eux, les effets d'une telle représentation du jeu. Est-ce que de voir le jeu présenté comme une affaire d'habileté ou de croire que certaines personnes sont plus chanceuses que d'autres a une incidence sur la façon dont on perçoit le jeu dans la réalité? Pourquoi oui et pourquoi non? (Il n'est pas nécessaire de tirer de conclusions au cours de cette discussion, vous ne faites que relever des éléments qui seront abordés dans la prochaine section.)



Le jeu : un sport

Demandez aux élèves s'ils ont déjà regardé un match de poker à la télévision (quelques élèves devraient lever la main). Demandez combien connaissent une personne qui joue au poker en ligne (dites qu'ils n'ont pas besoin de nommer la personne; plusieurs élèves devraient lever la main). Demandez s'ils connaissent une personne qu'ils croient être un joueur compulsif (il est probable qu'aucun élève ne lèvera la main).

Distribuez le document *Faire du poker un sport*. Demandez aux élèves de lire l'article et de répondre aux questions. (Pour la dernière question, vous pourriez vouloir leur demander de prendre en note quelques idées de réponse et leur donner en devoir la rédaction d'un paragraphe étoffé.)

Discutez ensemble de la dernière question : le poker est-il un sport ? Devrait-il être diffusé en tant que tel ? Est-ce que le fait de présenter le poker comme un sport encourage les jeunes à jouer ?

Évaluation

L'évaluation des élèves peut porter sur le paragraphe qu'ils auront rédigé en réponse à la question numéro 4.

Activités supplémentaires

Voici quelques activités supplémentaires :

1. Vous pouvez demander aux élèves de rédiger une composition étoffée portant sur différents sujets, dont la télédiffusion de jeux tel le poker, la représentation du jeu en tant que sport ou la représentation du jeu dans les médias.
2. Vous pouvez organiser un débat portant sur les différents enjeux traités au cours de cette activité.
3. Vous pouvez demander aux élèves de faire une recherche sur les représentations du jeu dans des films autres que ceux déjà donnés en exemples. La tendance se maintient-elle avec un plus grand échantillon ? Le jeu est-il présenté de manière différente selon les époques ?
4. Vous pouvez demander aux élèves de décrire un film dans lequel les éléments de jeu et de chance sont présentés de manière réaliste. Est-il possible de faire cela et de créer un film divertissant ?



Le jeu et les jeunes : vue d'ensemble pour les enseignants et les parents

Les études sérieuses au sujet des jeunes et du jeu en ligne n'en sont qu'à leurs balbutiements, mais certains éléments sont déjà évidents : les jeunes s'adonnent au jeu en ligne. Plusieurs le font avec de l'argent réel et certains sont déjà sur la pente de la dépendance.

Les recherches de HabiloMédias ont révélé qu'environ un enfant Canadien sur cinq, âgé de 9 à 17 ans, joue à des jeux de casino ou de hasard en ligne¹. Jon Kelly, directeur général du Conseil du jeu responsable en Ontario, affirme que le jeu est des plus prédominants dans la culture des jeunes : « Même des enfants de 9 ans font l'apprentissage du jeu. Ils ne jouent peut-être pas d'argent, mais ils apprennent les principes du jeu. »²

Les applications et les sites de « casino social » où vous ne pouvez pas gagner d'argent ne sont pas plus sûrs que les sites payants. Ils utilisent souvent les mêmes techniques pour vous inciter à continuer de dépenser de l'argent, notamment en vous encourageant à acheter des jetons pour pouvoir continuer de jouer ou en récompensant les joueurs qui dépensent beaucoup par des avantages et des adhésions à des clubs sociaux. Les sites de pratique servent à entraîner les jeunes au jeu en leur offrant toute l'excitation et tous les gains, sans les frais. Selon le Dr Lawson Bernstein, neuropsychologue et expert en matière de dépendance au jeu, « Les modifications biochimiques du cerveau découlant du jeu ne sont pas dissemblables des effets biochimiques provoqués par les drogues utilisées par les toxicomanes, telle la cocaïne. Chez certaines personnes, le jeu engendrera un état d'euphorie qu'elles commenceront à rechercher. »³

De plus, les sites de pratique offrent aux jeunes une vision déformée du jeu. D'abord, comme il ne s'agit que « d'argent factice », gagner ne coûte rien. Ensuite, les sites de pratique offrent un ratio de gains plus élevé que les sites payants.⁴ Mais plus important encore, ces sites – qui sont couramment annoncés à la télévision – introduisent les jeunes au jeu électronique, lequel est généralement jugé être la forme de jeu générant le plus d'accoutumance de par ses gains instantanés, l'isolement et l'absence de temps limite.⁵

Malheureusement, le jeu est particulièrement néfaste pour les jeunes qui sont plus susceptibles que les adultes de devenir dépendants. Selon M. Jeff Devernsky, directeur du Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, les adolescents « se sentent invincibles et invulnérables. Ils n'ont généralement pas les responsabilités qu'ont les adultes et n'ont pas le devoir de soutenir leurs familles, ce qui les rend d'autant plus susceptibles d'adopter ce comportement. »⁶

Outre le fait qu'ils soient plus à risque de développer une dépendance au jeu, les jeunes sont également plus susceptibles de souffrir de ses conséquences néfastes. M. Mark Potenza, professeur agrégé de psychologie à la faculté de médecine de l'Université Yale, a constaté que les « joueurs adolescents sont plus susceptibles de souffrir de dépression et de problèmes liés à la consommation d'alcool et de drogue. »⁷

Les jeunes rencontrent également dans les jeux vidéo des éléments qui s'apparentent à des jeux d'argent. Les coffres aux trésors et les achats similaires intégrés au jeu donnent une chance aléatoire de gagner différents articles, certains étant plus courants et d'autres extrêmement rares et précieux. Puisque 80 % des revenus des jeux proviennent des jeux gratuits⁸, les sociétés de jeux s'efforcent d'inciter les joueurs à continuer de dépenser de l'argent, et les fonctions qui s'apparentent à des jeux d'argent sont l'un des meilleurs moyens d'y parvenir. Comme pour les jeux d'argent, les jeux tirent l'essentiel de leurs revenus des joueurs qui dépensent beaucoup d'argent. La moitié de l'argent dépensé dans les coffres aux trésors est déboursé par seulement 5 % des joueurs⁸.

1 Brisson-Boivin, K. (2022). *Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase IV : La vie en ligne*.

2 CBC News (6 avril 2006). « Online gambling snagging children as young as 9 ».



- 3 Fox News (12 janvier 2004). « Vegas, Baby: TV Bets on Gambling ».
- 4 McBride (2006).
- 5 « Online Gambling and Youth », *Problem Gambling Prevention*. http://www.co.lane.or.us/prevention/gambling/youth_online.htm
- 6 « Logging On And Losing Out: Dealing Addiction to America's Kids », *American Radio Works*.
- 7 <http://americanradioworks.publicradio.org/features/gambling/d2.html>
- 8 Kersley, A. (2021). « Loot boxes are dead. What comes next will be worse ». *Wired*. Consulté à l'adresse <https://www.wired.co.uk/article/loot-boxes-new-gambling>.
- 9 Close, J., et Lloyd, J. (2020). « Lifting the Lid on Loot-Boxes: Chance-Based Purchases in Video Games and the Convergence of Gaming and Gambling ». *Gamble Aware*.



Quelles sont les probabilités?

Il est rare que nous ayons une juste idée des probabilités qu'un événement survienne ou non. Voici une liste d'événements qui sont plus ou moins susceptibles de survenir. Essayez de relier chaque événement au pourcentage de probabilité qu'il survienne.

- a. Le vol d'une voiture à Columbus en Ohio.
- b. Obtenir une main pleine au poker fermé.
- c. Être victime d'un meurtre au Canada.
- d. Être frappé par la foudre.
- e. Tirer à pile ou face et obtenir « face » au premier essai.
- f. Tirer à pile ou face et obtenir « face » 10 fois de suite.
- g. Naviguer sans encombre à travers un champ d'astéroïdes (selon C-3P0).
- h. Dans un groupe de 30 personnes, deux d'entre elles ont la même date d'anniversaire.
- i. Gagner un gros lot au keno.
- j. Gagner le gros lot d'une loterie traditionnelle.
- k. Un adulte canadien s'étant adonné à un jeu d'argent au cours de la dernière année.
- l. Un adolescent canadien souffrant d'une dépendance au jeu.

| Événement | Probabilité |
|-----------|-----------------|
| | 0.000000625 % |
| | 50 % |
| | 0.56 % |
| | 0.000176 % |
| | 75 % |
| | 0.00000333333 % |
| | 0.003 % |
| | 4 % |
| | 70 % |
| | 0.144 % |
| | 0.00011 % |
| | 0.0098 % |



Quelles sont les probabilités ? Réponses

1. Le vol d'une voiture à Columbus en Ohio : 0,56 %.
2. Obtenir une main pleine au poker fermé : 0,144 %.
3. Être victime d'un meurtre au Canada : 0,000176 %.
4. Être frappé par la foudre : 0,00000333333 %.
5. Tirer à pile ou face et obtenir « face » au premier essai : 50 %.
6. Tirer à pile ou face et obtenir « face » 10 fois de suite : 0,0098 %.
7. Naviguer sans encombre à travers un champ d'astéroïdes (selon C-3P0) : 0,003 %.
8. Dans un groupe de 30 personnes, deux d'entre elles ont la même date d'anniversaire : 70 %.
9. Gagner un gros lot au keno : 0,00011 %.
10. Gagner le gros lot d'une loterie traditionnelle : 0,000000625 %.
11. Un adulte canadien s'étant adonné à un jeu d'argent au cours de la dernière année : 75 %.
12. Un adolescent canadien souffrant d'une dépendance au jeu : 4 %.¹

1 Youth Gambling International. <http://www.education.mcgill.ca/gambling/en/problemgambling.htm>



Le jeu dans les films

« Pourquoi crois-tu que les mêmes cinq mecs se rendent chaque année à la ronde finale de la Série mondiale de poker? Quoi? Ils sont les mecs les plus chanceux de Las Vegas ? »

Ainsi parle le personnage de Matt Damon dans le film *Les joueurs*, tentant de convaincre sa petite amie de le laisser participer à un grand tournoi de poker. Seulement, voilà, il a tort : au cours des vingt dernières années, seuls deux joueurs se sont rendus en Série mondiale de poker deux années de suite,¹ parce que dans la vraie vie, le jeu est principalement une affaire de chance; mais puisque nous sommes censés prendre le parti du héros du film, le jeu est rarement présenté pour ce qu'il est réellement, soit le fait du hasard. Au lieu de cela, le jeu est généralement présenté comme une habileté ou encore plus simplement comme un pouvoir (James Bond trouve toujours le moyen de gagner à n'importe quel jeu, que ce soit la roulette ou le baccara). Dans la réalité, c'est la maison qui finit toujours par gagner, mais dans la plupart des films, le héros obtient une fin heureuse, quand c'est l'objectif visé.

Pour chacun des films suivants, essaie de deviner s'il a une fin heureuse ou non et si on y présente le jeu comme une habileté ou comme une affaire de chance :

Les joueurs. Un maître du poker qui tentait de prendre sa retraite est ramené au jeu afin de payer la dette d'un ami. Recette totale : 22 912 409 \$

Fin heureuse ? Chance ou habileté ?

Rain Man. Un homme profite du génie mathématique de son frère autistique pour déjouer la chance dans les casinos de Las Vegas. Recette totale : 172 825 435 \$

Fin heureuse ? Chance ou habileté ?

Double mise. Un joueur professionnel prend un perdant sous son aile afin de lui apprendre les trucs du métier. Recette totale : 222 559 \$

Fin heureuse ? Chance ou habileté ?

Lady Chance. Un joueur perdant est recruté dans un casino pour ses incroyables capacités à mettre fin aux séries de revers des autres joueurs; lorsque sa propre chance tourne, il connaît alors des démêlés. Recette totale : 8 291 572 \$

Fin heureuse ? Chance ou habileté ?

21. Des étudiants du MIT utilisent leurs habiletés mathématiques pour déjouer la chance dans les casinos de Las Vegas. Recette totale : 69 984 000 \$

Fin heureuse ? Chance ou habileté ?

Mississippi Grind. Gerry, un courtier immobilier avec de grosses dettes de jeu, perd presque tout avant de gagner un demi-million de dollars sur un seul lancer de dés. Même quand il gagne, cependant, il n'est jamais content parce qu'il ne peut s'empêcher de penser à la façon dont un pari différent aurait pu lui rapporter plus. Billetterie totale : 422 746 \$

Histoire heureuse? Chance ou talent?

1 Matt Egan (27 mars 2008). « A Sucker Bet: As Hollywood Revels In Vegas Glitz, Films Show A False View Of Gambling », *Hartford Courant*.



Faire du poker un sport

L'une des tendances les plus marquantes en matière de diffusion sportive au cours de la dernière décennie a été l'explosion des tournois de poker présentés à la télévision. Du *World Poker Tour* au *Celebrity Poker Showdown*, le jeu n'a jamais été aussi populaire en tant qu'événement spectacle, récoltant des cotes d'écoute souvent supérieures aux matchs de basketball de la saison régulière sur le réseau des sports américain ESPN.

Il n'y a là qu'un seul problème : le poker n'est pas un sport, du moins pas au sens traditionnel de la chose. Tout d'abord, peu, voire aucune capacité physique n'est nécessaire : personne ne s'émerveillera des prouesses physiques ou de l'agilité des champions de poker, visière au front, café à la main. Par conséquent, d'un point de vue visuel, le poker n'est pas des plus intéressants, ce qui a longtemps limité son attrait à la télévision.

Ensuite, le poker est à la base un jeu de chance. Ce n'est d'ailleurs pas sans raison que les joueurs considérés comme les « stars » du poker ne participent souvent pas aux plus importantes joutes : aussi grande que soit votre maîtrise du poker, à la longue, vous n'êtes pas meilleur que les cartes qui vous sont données. Imaginez si au baseball le nombre de joueurs sur le terrain était déterminé par le hasard ou si une équipe de basketball devait jouer les yeux bandés au cours d'un match. Les téléspectateurs perdraient probablement patience devant des sports où le résultat ne dépendrait que de facteurs découlant assurément du hasard. Ils ne parieraient certainement pas sur eux, les parieurs sportifs comptant par ailleurs pour une grande portion de l'auditoire des sports télévisés.

Considérant ces deux prises au batteur, le poker semble un bien mauvais pari pour la télévision. Alors, que s'est-il passé ? Selon Steve Lipscomb, fondateur du *World Poker Tour* et l'homme principalement responsable du succès du poker télévisé, « Si vous l'avez filmé comme un sport, alors il apparaîtra et se visionnera comme un sport. »¹

Un des éléments employés par Lipscomb pour y parvenir est d'avoir créé la notion de « stars » du poker, soit des joueurs qui seraient mis en vedette et ce, même si la chance devait tourner et qu'ils ne participent pas aux principales joutes. Plus important, toutefois, est le changement dans la façon dont le jeu était filmé : l'ajout d'une « caméra du carton troué », laquelle permet au téléspectateur de voir les cartes, face contre table, des joueurs. En offrant au téléspectateur tous les éléments d'information du jeu, on réduit ainsi le rôle apparent de la chance et on met l'accent sur l'habileté de chaque joueur à obtenir une main, à miser et à bluffer. Le poker donne alors l'impression de ce que les théoriciens du jeu appellent un « jeu à information parfaite », tels les échecs, plutôt qu'un jeu où le perdant ou le gagnant est principalement déterminé par les cartes qui lui sont distribuées.

Voilà comment Lipscomb a su convertir une autre faiblesse du poker – le manque de capacité physique nécessaire – en atout : parce que les téléspectateurs détiennent beaucoup plus d'informations que les joueurs, ils peuvent ainsi croire qu'ils pourraient en faire tout autant. « On peut regarder un match de la NBA et même participer à un match des étoiles, on se sentira quand même humble et gêné face à l'habileté des joueurs. Mais en se renseignant un peu, en lisant quelques livres sur le sujet et en regardant le *World Poker Tour*, vous pouvez vous présenter à un tournoi et devenir un adversaire redoutable. »²

Ces deux notions, soit que le poker est un jeu d'habileté et que tout un chacun peut devenir un joueur sérieux avec un peu de pratique, se contredisent l'une et l'autre, mais cela ne semble toutefois pas être un problème pour les

1 Asher Garonzik (21 février 2006). « Man Behind Poker's Popularity Reveals His Strategy », *McCombs Schools of Business*.

2 Idem.



télespectateurs du poker. Il s'agit, après tout, du fantasme de tout fervent téléspectateur sportif, autrement appelé « athlète du dimanche » : il pourrait être meilleur juge que l'arbitre, imaginer de meilleures stratégies que l'entraîneur et jouer aussi bien *s'il le voulait*.

Toutefois, tout le monde n'est pas d'accord avec l'idée que le poker soit considéré comme un sport. Tout d'abord, dans la culture nord-américaine, les sports sont perçus comme une chose absolument positive : vous n'entendrez pratiquement jamais un père dire qu'il s'inquiète du fait que son fils joue trop au hockey. En qualifiant le poker de sport, on balaie de la main plusieurs des préoccupations rattachées au jeu. Comme pour tous les autres sports, le poker devient alors une activité prestigieuse et ses stars deviennent des héros et des modèles pour les jeunes. Un étudiant de la Ryerson University décrivait ainsi sa vision de la vie des joueurs de poker professionnels : « Vous gagnez de l'argent et tout ce que vous faites c'est de jouer aux cartes. Et gagner des millions de dollars. »³

Comme observé plus haut, une part de la conversion du jeu en sport requiert d'atténuer le rôle de la chance et de mettre l'accent sur le rôle de l'habileté. La façon dont le poker est télévisé, les téléspectateurs ayant accès à des informations que les joueurs ne détiennent pas, incite les téléspectateurs à surestimer leurs propres habiletés. Ceci ne serait peut être pas un problème si les jeunes ne pouvaient jouer au poker pour de l'argent, mais ils y ont malheureusement accès et ils s'y adonnent de plus en plus en ligne. Selon Peter Roby, directeur du Center for the Study of Sport in Society à la Northeastern University, « En matière de jeu en ligne, beaucoup de jeunes enfants ne peuvent faire la différence entre ce qu'ils voient à la télévision et ce qui se passe hors du contexte télévisuel. »⁴ Il en résulte que les jeunes perçoivent de plus en plus le poker en ligne comme l'équivalent d'un match de basketball improvisé, soit un prolongement inoffensif des sports qu'ils aiment regarder à la télévision. Le problème est que les sports physiques ne créent pas de dépendance et qu'on n'y joue pas normalement pour de l'argent; il n'existe certainement pas d'industrie milliardaire dont le but est d'amener les gens à miser leur argent dans des matchs de hockey de rue. En traitant le poker comme un sport, monsieur Lipscomb et ESPN pourraient en fait inciter les jeunes à mettre leur avenir en jeu.

Questions

1. Quels sont les obstacles qui ont empêché le poker d'être considéré comme un sport ?
2. Comment monsieur Lipscomb a-t-il modifié la façon dont le poker était filmé? De quelle manière ces modifications ont-elles réussi à transformer le poker en sport ?
3. De quelle façon la perception du public face au poker a-t-elle changé (surtout chez les jeunes) ? Pourquoi certaines personnes croient-elles qu'il s'agit là d'une mauvaise chose ?
4. Crois-tu que le poker devrait être diffusé en tant que sport ? Pourquoi oui ou pourquoi non ? Si oui, que dirais-tu à ceux qui pensent que cela incite les jeunes à jouer ? Si non, quelle serait ta définition d'un « sport » ? Quelle que soit ton opinion, écris un paragraphe complet dans lequel tu incluras au moins deux éléments qui supporteront ta thèse.

3 CBC News (6 avril 2006). « Online gambling snagging children as young as 9 ».

4 Mike Dodd (28 avril 2006). « Popularity of poker begs question: Sport or not? », *USA Today*.

