

Gamers-Assembly 2009

Général

Vanessa Lalo: "Ils ont pris les images qui les arrangeaient"

par Laurent daycay Prost

le Dimanche 12 Avril 2009 - 19:55

Suite au reportage controversé réalisé par TF1 sur la Gamers-Assembly et l'addiction aux jeux vidéo (Cf. [News](#)), nous sommes allés à la rencontre de la psychologue qui est intervenue dans le reportage pour en savoir plus...

Esportsfrance : Pouvez-vous commencer par vous présenter ?

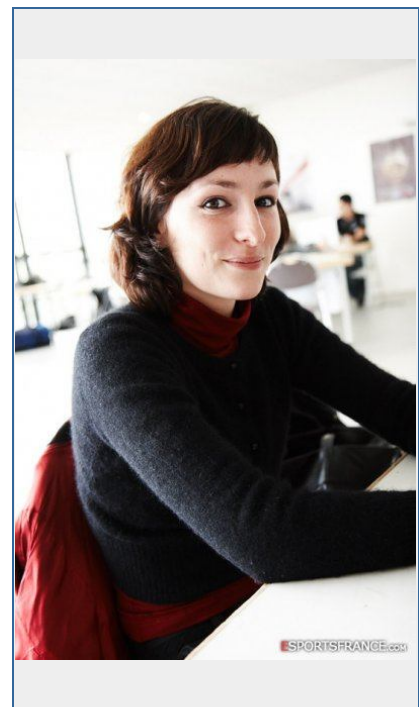
Vanessa Lalo : Je suis psychologue clinicienne, je m'appelle Vanessa Lalo, j'ai fait mes études à Paris 7 et je fais aussi de la recherche depuis quelques années. On a mis en place depuis un an une recherche sur les jeux vidéo, une recherche comparative entre les adolescents et les adultes, pour comprendre ce qui motive les joueurs à jouer. C'est la première recherche nationale qui est mise en place sur ce sujet pour réellement voir le fonctionnement des joueurs. À terme, le but serait de voir si on parle d'*addiction* ou pas, sachant qu'à l'heure actuelle aucune étude ne peut parler d'*addiction* vu que rien n'a été prouvé. Tout ce qui est dit dans les médias ne sont que simples spéculations, et finalement on parle d'*addiction* un peu à la légère.

C'est donc une étude qui s'intéresse au comportement des joueurs de manière générale, pas uniquement au côté addictif ?

Oui, bien sûr, notre but c'est d'être complètement neutres, de ne pas du tout forcer le résultat dans le sens ou non de l'*addiction*. Nous cherchons à voir quelle est la manière réelle de jouer des joueurs, quel intérêt ils peuvent avoir à jouer, quel plaisir ils trouvent dans le jeu... On se place beaucoup plus d'un point de vue qualitatif que quantitatif, parce que de manière quantitative on ne peut strictement rien voir, il y a toujours des exemples et des contre-exemples.

Comment êtes-vous venue à vous intéresser aux jeux vidéo en particulier ?

Ça fait déjà quatre ans que je travaille sur les *addictions* en règle générale, beaucoup plus spécifiquement sur l'héroïne. J'ai travaillé après sur l'*addiction* à la télé, ce qui m'a permis de voir les *addictions* avec substance et sans substance, et c'est finalement en rencontrant Serge Tisseron qui est psychiatre, psychanalyste et directeur de recherche, que je me suis vue proposer cette recherche. J'ai immédiatement saisi l'opportunité car je trouvais ça très intéressant. C'est justement un sujet à la mode, et comme tout sujet à la mode, il vaut mieux s'y intéresser pour que ce ne soit pas repris de manière abusive par les médias. Aujourd'hui, le mot *addiction* est tellement à la mode que c'est devenu un fourre-tout, on essaye de faire rentrer les gens dans des cases au lieu de voir une souffrance plus profonde. Mon travail, c'est



d'essayer de défaire les préjugés et de voir ce qu'il y a derrière.

Quel est le type de joueurs que vous avez rencontré ici, à la Gamers-Assembly ? Cela correspond-il à ce qu'on voit dans le reportage ?

Par rapport au reportage, pas du tout, je pense qu'ils n'ont absolument pas été fidèles à ce qui pouvait se passer, ils ont pris les images qui les arrangeaient... Un des joueurs avec qui j'étais s'est fait piéger par rapport aux questions, et un autre, tout ce qu'il a dit c'était tout simplement qu'il n'y avait pas d'*addiction* par rapport au jeu. Ils ont tout de même pris les 5 secondes où il parlait du fait qu'il avait une fois joué jusqu'à l'épuisement et ils n'ont gardé que celles-là. Ce n'était pas du tout représentatif, ils n'ont pas du tout respecté l'objectivité et la neutralité qui auraient dû être les leurs.

Au niveau des rencontres que j'ai pu faire, que des gens sympa, des gens qui savent se sociabiliser, des gens qui sont d'abord ici et pas chez eux enfermés derrière leur ordinateur. Ce sont des gens qui n'ont pas forcément une phobie sociale, qui savent communiquer, qui savent parler. (*sourire*)

Donc au final, pas de cas pathologique ?

Je n'en ai pas vu pour l'instant, après ça ne fait que 24 heures que je tourne dans la Gamers-Assembly, ce n'est pas encore fini, les joueurs ne sont pas non plus à bout. On n'en est pas à 48 heures sans sommeil et sans manger, on verra peut-être demain soir ce qu'il en est, s'il y a des PCs jetés sur les murs ou pas... (*rires*)

Pour l'instant tout va bien, je trouve plutôt que c'est sympa qu'il y ait un gros rassemblement comme ça, que ce soit un peu médiatisé, malheureusement pas forcément dans le bon sens... C'est bien qu'on laisse la possibilité à des gens de pouvoir se retrouver tous ensemble et de pratiquer leur loisir comme n'importe quel loisir. Quand le dimanche les gens passent leur journée dans leur jardin ou à bricoler, on ne va pas leur mettre une étiquette d'*addict*, donc jusqu'à maintenant je ne vois pas pourquoi je collerais une étiquette d'*addict* aux joueurs qui s'amusent tout simplement entre eux, qui sont là pour passer un bon moment.

Vous allez rencontrer les joueurs, vous leur posez des questions, vous leur faites remplir des questionnaires... En quoi cela consiste-t-il exactement ?

Je n'ai pas le droit d'en parler, et ce que je dis n'engage que moi car cette recherche est en cours. Je la commence ce week-end et on aura les résultats d'ici deux ans. À ce moment, nous pourrions peut-être vous donner une vraie réponse.

Revenons au reportage avec TF1 donc : avez-vous l'impression d'avoir été piégée ? Les journalistes vous ont-ils fait croire qu'ils voulaient réaliser un reportage objectif ?

Ils se sont présentés en me disant "Ne vous inquiétez pas, nous sommes là pour questionner, on n'a aucun *a priori*...", et je leur ai dit "Ce qui est très important pour moi, ce qui doit apparaître, c'est qu'à l'heure d'aujourd'hui l'*addiction* au jeu vidéo n'a pas été prouvée, aucune recherche n'a pu le prouver, et il ne faut pas parler d'*addiction* à tort. Après, faites le montage que vous voulez, mais je ne veux pas que ça apparaisse comme ça".



Vanessa Lalo avec les joueurs et la caméra de TFI

Au final, ce qui est apparu, c'est le seul moment où ils m'ont forcée en quelque sorte à répondre à la question "Est-ce qu'on pourrait parler d'*addiction* ?", et là j'ai répondu ce que je devais répondre, c'est-à-dire qu'on peut peut-être parler d'*addiction*, selon certains critères psychiatriques. Mais si on dit ça, ça devient compliqué, parce que quand on parle d'*addiction* sur un joueur, c'est susceptible d'être repris et généralisé à tous les autres joueurs. On arriverait alors à quelque chose de très compliqué au niveau des médias avec beaucoup d'enjeux politiques et sociétaux.

Pourquoi un tel acharnement des médias sur les joueurs de jeux vidéo ?

Je pense qu'il s'agit plus d'une méconnaissance de la part de journalistes qui font partie d'une génération qui n'a pas connu les jeux vidéo. Les nouvelles technologies inquiètent et il faudra du temps pour que les mentalités évoluent. Les jeux vidéo sont un phénomène que les médias comprennent mal, et ils semblent préférer ranger dans la case *addiction* des comportements qui leur semblent abusifs, comme si ça réglait le "problème". Je pense que ça les rassure d'avoir un semblant d'explication, mais en employant à tort ce type d'expression scientifique, de plus en plus de parents ou d'adultes sont paniqués face aux comportements des plus jeunes. Nous sommes plus dans une "hypocondrie médiatique" que dans une volonté de compréhension de fonctionnements plus profonds.

Et par rapport aux recherches que vous avez pu faire jusqu'ici, en quoi le jeu vidéo est-il différent d'autres types d'*addiction*, si *addiction* il y a ?

Déjà, le jeu vidéo n'est pas une substance, donc on parle d'*addiction* au sexe, au poker, à MSN, au chat, au sport, à la nourriture, à plein de choses... Finalement, on met en exergue un comportement spécifique qui peut être considéré comme de la dépendance, mais la spécificité du jeu vidéo c'est que la personne est active. Elle ne subit pas le produit comme dans l'alcool, le cannabis, l'héroïne, elle est active et elle joue.

Ce qui pour moi est très important, c'est qu'un enfant se construit à travers le jeu, et qu'un adulte qui joue se retrouve dans un espace dans lequel il y a des conflits qui se rejouent. Je prends comme référence les théories psychanalytiques, et il y a un très grand auteur qui s'appelle Winnicott qui a beaucoup écrit sur le jeu et il a développé une théorie qu'il appelle le "playing". Il explique qu'un enfant a besoin du jeu pour se construire, pour évoluer, et pour finalement se situer dans un "espace transitionnel", c'est-à-dire un espace où il peut se différencier et créer son identité propre. Dans le jeu, les joueurs peuvent se permettre de rejouer beaucoup de leurs pulsions agressives, beaucoup de leurs conflits, et ne pas justement avoir à les agir dans la réalité.

Quand on dit en permanence "Regardez, il est allé tuer je ne sais combien de personnes parce qu'il a joué aux jeux vidéo", je pense qu'il faut prendre le problème à l'envers : il y aurait peut-être plus de tueries s'il n'y avait pas autant de gens qui pouvaient tuer tout plein de personnages au travers des ordinateurs. Bon, je dis ça sans aucun fondement scientifique, mais il ne faut pas considérer un joueur comme quelqu'un de psychotique qui ne fait pas la différence entre la réalité et la fiction. Je pense que quand un joueur joue, il sait que c'est du

"comme si".

On a peut-être tendance à inverser cause et conséquence : les gens susceptibles de devenir des tueurs vont jouer à des jeux violents parce qu'ils ont cette tendance, et non pas l'inverse ?

Oui, bien sûr, quelqu'un qui va se retrouver à faire des meurtres en série, quand bien même il aura joué aux jeux vidéo, il a déjà une pathologie psychiatrique qu'on appelle psychopathie. Ou alors ça peut être quelqu'un de complètement schizophrène, ou qui a des troubles bipolaires, etc... Mais en général, un bon névrosé comme Freud les aimait ne va pas du tout reproduire ça dans la réalité, il ne va pas se comporter comme dans un jeu vidéo.

Merci beaucoup pour vos réponses, si vous voulez ajouter quelque chose...

Il y a deux choses que j'aimerais dire. Tout d'abord, on a beaucoup parlé de l'*addiction* à la télé ces derniers temps puisque les recherches ont prouvé que ça y est, on peut parler d'*addiction* à la télé, et on a fait un énorme amalgame entre la violence subie par le spectateur à la télé et la violence des jeux vidéo. On a considéré que comme les scènes violentes à la télé étaient dangereuses, ou susceptibles de l'être, ça allait être exactement la même chose dans les jeux vidéo. Et encore une fois, dans les jeux vidéo, on n'est pas passif devant son écran et c'est ça qui va faire toute la différence. C'est ça qui va faire qu'on ne va pas pouvoir calquer un comportement sur un autre.

Deuxièmement, Keith Bakker, un spécialiste hollandais, a mis en place une structure spécifique pour les *addicts* aux jeux vidéo, en voulant les soigner comme des toxicomanes, pour voir. Il se trouve qu'il s'est totalement trompé, et il a eu l'honnêteté et l'humilité de dire que ça ne marchait pas : on ne peut pas sevrer un joueur de jeux vidéo de la même manière qu'on sevrer un héroïnomane. Si ça ne marche pas, on peut poser la conclusion rapide qui est peut-être qu'il n'y a pas d'*addiction* aux jeux vidéo.

*Vous pouvez aussi retrouver une interview vidéo de Vanessa Lalo réalisée par France 3 ici :
Cf. [Lien](#)*

Si beaucoup d'entre vous ne seront pas étonnés par ces propos, il est toujours rassurant d'entendre de la part d'une spécialiste de la question que les jeux vidéo ne sont pas une maladie et qu'ils peuvent même avoir des côtés positifs. Malheureusement les médias traditionnels semblent avoir du mal à se défaire de leurs préjugés, comme en témoigne une nouvelle fois le reportage réalisé par TF1 (Cf. [News](#)).

Au final, ce qui est réellement inquiétant, ce ne sont pas tellement les conclusions de ce reportage, mais plutôt la manière dont il a été réalisé : prenant la Gamers-Assembly comme prétexte (le nom de l'événement n'a pas été cité une seule fois), les journalistes de la première chaîne française se sont visiblement obstinés sur le côté "*addiction* au jeu" alors que tout leur montrait le contraire. Afin d'avoir un autre point de vue sur la manière dont le reportage a été mené, nous sommes allés poser quelques questions à HaRts, qui apparaît également dans le reportage de TF1 :

Esportsfrance : Pourquoi les journalistes de TF1 ont-ils choisi de t'aborder ? Est-ce qu'ils connaissaient déjà l'esport et l'équipe emuLate ?

HaRts : Je crois qu'ils sont venus parce que les admins de la GA leur ont dit qu'il fallait aller voir emuLate.

Par rapport à ce qu'on a vu à l'écran, t'ont-ils posé plus de questions, se sont-ils plus intéressés ? De quoi avez-vous parlé ?

Ils m'ont posé pas mal de questions, on a pu voir un peu le jeu, ils m'ont demandé ce qu'il y avait de bien dans Counter-Strike, après j'ai parlé un peu de notre activité semi-professionnelle avec emuLate... Ils ont pas mal insisté sur le côté "Est-ce que c'est la chose la plus importante de votre vie ?", et je leur ai expliqué que oui et non : c'est une chose importante parce que quand on veut être bon quelque part, il faut y passer du temps. Par exemple, quand on veut être un bon footballeur, il y a des entraînements réguliers, etc. Je crois que je leur ai fourni une réponse qui ne les a pas suffisamment satisfaits pour me faire passer pour un gros geek, j'ai bien expliqué la chose en insistant sur le côté professionnel.

Le reportage ne correspondait donc pas à votre discussion ?

C'est sûr qu'il donne une mauvaise image, mais en ce qui me concerne ça allait, parce que j'ai donné mes réponses en sachant très bien ce qu'ils attendaient. Peut-être que si j'avais dit un truc de travers ils en auraient profité, mais j'ai fait attention à ce que je disais, je sais très bien comment ça marche.

On a beau savoir que les reportages des journaux télévisés ne sont pas toujours objectifs, il est toujours désolant de constater à quel point c'est le cas... Espérons que cet article aidera à rétablir une part de vérité pour les personnes qui auraient pu prendre TF1 au pied de la lettre.

Partagez cet article

 [Delicious](#)  [Facebook](#)  [Digg](#)  [Reddit](#)  [Twitter](#)  [Google](#)

Aide : Le sport électronique de A à Z

Commenter cet article

▸ [AJOUTER UN COMMENTAIRE](#)

[Il y a actuellement 30 commentaires sur cet article.](#)

<http://www.esportsfrance.com/reportage/reaction/1183/#com>