

Comment la TV et les jeux vidéo apprennent aux enfants à tuer

**Tuer n'est pas naturel à l'être humain.
Tuer s'apprend.**

Note sur le cas américain

DAVID GROSSMAN, lieutenant-colonel à la retraite de l'armée américaine, spécialiste militaire de la psychologie préalable nécessaire à l'acte de tuer, auteur de *On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society* (New York, Little, Brown and Co., 1996) et, avec Gloria DeGaetano, de *Stop Teaching our Kids to Kill* (New York, Crown Books, 1999), professeur émérite de psychologie de l'Université d'Etat de l'Arkansas, dirige, à Jonesboro, le Killology Research Group.

Je suis né à Jonesboro, Arkansas, mais passe mon temps à voyager autour du monde pour enseigner à des médecins, des policiers et même des militaires, ce qu'est la guerre et ce que tuer veut vraiment dire. J'ai beau être un expert international ès "sciences de tuer", j'ai été atterré comme n'importe qui, le 24 mars 1998, lorsque deux garçons de 11 et 13 ans ont massacré, dans ma propre ville, quatre écolières et une enseignante, et blessé dix autres élèves.

Avant de prendre ma retraite militaire, j'étais officier d'infanterie et psychologue. J'ai passé près d'un quart de siècle à étudier comment tuer les gens. Les soldats américains sont très bons à ce jeu-là. Pourtant, tuer son prochain n'est pas un geste naturel. On doit apprendre à le faire. La thèse que je défends ici est que nous conditionnons nos enfants à tuer de la même manière que l'armée conditionne ses soldats à tuer. J'éclairerai ce propos de mon expérience militaire.

La TV brutalise et désensibilise les enfants comme le sergent-major brutalise et désensibilise ses recrues

Lorsque des animaux à bois ou à cornes se battent, ils entrechoquent leurs têtes mais évitent de se blesser mutuellement. En revanche, lorsqu'ils se battent avec des individus d'autres espèces, ils s'en prennent à leurs flancs pour tenter de les étripier et de les saigner. Les piranhas plantent leurs dents dans tout ce qui se présente, en revanche ils se battent entre eux à coups de queue. Les serpents à sonnette mordent toutes les espèces étrangères, mais se battent entre eux au corps à corps.

Il en va de même pour les êtres humains. Lorsque la colère ou la peur les submerge, à moins qu'ils ne soient sociopathes, le cerveau moyen les retient de tuer leurs semblables. C'est pourquoi ils se battent en faisant beaucoup de cinéma, en produisant des bruits effrayants, en prenant de grands airs, en essayant de s'intimider mutuellement — jusqu'à ce que l'une des parties fuie ou se soumette... A vrai dire, les batailles de l'Antiquité n'étaient guère que des jeux de pousse-toi-de-là-

que-je-m'y-mette. Les massacres, s'il y en avait, ne se produisaient que lorsqu'une des parties fuyait et était frappée dans le dos.

A l'époque moderne, le taux d'usage des armes à feu sur le champ de bataille a commencé par être incroyablement bas. Patty Griffith démontre, dans *The Battle Tactics of the American Civil War*, qu'un régiment de la Guerre civile américaine avait la capacité théorique de tuer, à chaque minute, de cinq cents à mille adversaires, mais qu'il n'en tuait, dans la réalité, qu'un ou deux. Après la bataille de Gettysburg, on put constater que 90% des 27 000 mousquets pris sur les soldats morts ou mourants étaient encore chargés, ce qui veut dire que le soldat moyen chargeait son arme, épaulait, mais au moment de vérité ne parvenait pas à tirer pour tuer. Même parmi ceux qui tiraient, la plupart visaient au-dessus de la tête de l'ennemi.

Durant la Seconde Guerre mondiale, le brigadier-général S.L.A. Marshall confia à une équipe de chercheurs la mission d'interroger les soldats sur ce qu'ils avaient réellement fait pendant les combats. L'équipe découvrit que lorsqu'ils avaient un adversaire en ligne de mire, seuls 15 à 20% des fusiliers tiraient vraiment. Seul un petit pourcentage des soldats étaient donc naturellement capables de tuer — quand bien même la plupart d'entre eux étaient prêts à mourir pour leur patrie.

Des fusiliers dont le taux de tir est de 15% ne valaient pas mieux que des bibliothécaires dont 15% seulement sauraient lire. Lorsque l'armée prit conscience de ce "problème", elle s'y attaqua systématiquement. Avec succès, puisque le taux de tir est monté à 55% durant la guerre de Corée et à plus de 90% durant la guerre du Vietnam.

Les méthodes mises au point par l'armée sont la brutalisation des soldats, leur mise en condition classique, leur mise en condition opératoire, et l'usage de modèles.

**Les enfants associent
la violence télévisuelle
au plaisir du Coca,
du pop-corn et des rigolades...**

La brutalisation et la désensibilisation sont les méthodes privilégiées des *boot camps*, camps destinés à "dégrossir" les jeunes recrues. Dès l'instant qu'elles descendent du bus, les recrues sont malmenées physiquement et verbalement. On les contraint à des "pompes" sans fin, à des heures de garde-à-vous, à des courses innombrables avec paquetage complet, toujours sous les hurlements de sergents professionnels. On leur rase la tête, on les rassemble toutes nues, on leur colle sur le dos le même uniforme, on leur fait perdre leur personnalité. Cette brutalisation vise à casser leurs habitudes et leurs normes, à leur injecter un nouveau style de vie et à leur faire révéler de nouvelles valeurs: la destruction, la violence, la mort. Au bout du compte, les recrues perdent toute sensibilité à la violence, qu'elles acceptent comme un savoir-faire normal, essentiel pour survivre dans le monde brutal qui est désormais le leur.

Or, nos enfants subissent un traitement de désensibilisation à la violence très similaire. Pas à partir de l'âge de 18 ans, comme les recrues, mais de 18 mois, c'est-à-dire dès qu'ils sont capables de discerner ce qui se passe sur un écran de télévision et commencent à imiter certains mouvements qu'ils y voient. L'enfant ne commence toutefois à comprendre d'où vient cette action qu'à partir de l'âge de 6 ou 7 ans. Mais même là, s'il comprend ce que faire semblant veut dire, son degré de développement mental est encore insuffisant pour lui permettre de faire clairement la distinction entre la fiction et la réalité.

Lorsque de jeunes enfants voient, à la télé, tuer, poignarder, violer, brutaliser, humilier ou assassiner, pour eux c'est comme si cela se produisait vraiment. Lorsqu'un gamin de 3, 4 ou 5 ans regarde un film et passe la première heure et demie à établir un rapport avec l'un des personnages, puis voit, dans les trente dernières minutes, sans rien pouvoir faire, son nouvel ami poursuivi et assassiné sauvagement, cela équivaut, moralement et psychologiquement, à lui faire faire connaissance d'un petit camarade, à le laisser jouer longuement avec lui, puis à égorger son nouvel ami sous ses yeux. Les enfants, aujourd'hui, sont soumis à ce genre de brutalisation non pas une fois, mais des centaines de fois. On leur dit, bien sûr: "C'est pour rire! Regarde, c'est juste la télé." Les gamins hochent de la tête et répondent que c'est OK, mais la vérité est qu'ils ne sont pas encore capables de faire la différence.

Dans son numéro du 10 juin 1992, le *Journal of the American Medical Association* a publié une étude épidémiologique décisive sur l'impact de la violence à la télé, qui compare des pays et des régions ethniquement et démographiquement similaires. Dans les uns la télévision n'existe pas encore, dans les autres elle est en place depuis longtemps. Le résultat est sans appel. Dans les pays ou régions avec télévision, on a observé, dès l'apparition du nouveau média, une explosion de violence sur les terrains de jeux pour enfants, puis, quinze ans plus tard, un doublement du nombre des meurtres. Pourquoi ce laps de temps de quinze ans? Parce que c'est le temps qu'il faut à un enfant brutalisé à l'âge de 3 à 5 ans pour atteindre "l'âge premier du crime".

Le *Journal* concluait qu'"à long terme, l'exposition des enfants à la télévision est un facteur causal dans la moitié environ des homicides qui sont commis aux Etats-Unis, soit dans quelque 10 000 cas chaque année". L'article concluait: "Si, par hypothèse, la télévision n'avait jamais été introduite aux Etats-Unis, ceux-ci connaîtraient chaque année 10 000 homicides de moins, 70 000 viols de moins, 700 000 agressions de moins."

Le conditionnement classique est celui qui fait saliver les célèbres chiens de Pavlov chaque fois qu'ils entendent une cloche, parce qu'ils ont appris à en associer le tintement avec la mise à disposition de nourriture.

Durant la Seconde Guerre mondiale, les Japonais étaient passés maîtres dans l'art de mettre leurs soldats en condition. Les officiers faisaient agenouiller des prisonniers chinois dans une fosse, les mains liées derrière le dos, puis sélectionnaient un certain nombre de leurs soldats, auxquels ils ordonnaient de descendre tuer "leur" prisonnier à coups de baïonnette. Les autres soldats, restés au bord de la fosse, étaient obligés de regarder et d'applaudir, ce qui les conditionnait à

associer la notion de plaisir à la souffrance et à la mort d'un être humain. Après les exécutions, les soldats-spectateurs étaient d'ailleurs conviés à boire du saké, à manger un repas comme ils n'en avaient point fait depuis des mois, et à passer un peu de temps avec une "femme de réconfort".

Les jeux vidéo exercent les enfants au tir instinctif ultra-précis

Au fil des années de guerre, les officiers japonais purent constater que cette technique était extraordinairement efficace pour donner aux soldats la capacité de commettre des atrocités. Alors que la mise en condition opératoire (dont je parlerai plus bas) apprend aux soldats à tuer, la mise en condition classique est une technique, subtile mais puissante, qui leur apprend à aimer tuer.

La technique est si répréhensible, moralement, que l'on n'en trouve guère d'exemples dans l'entraînement des soldats américains. Or, elle est appliquée à nos enfants par la télévision, qui leur inflige l'inverse de la thérapie rendue célèbre par le film *Orange mécanique*, où l'on voit un sociopathe brutal, meurtrier en série, attaché sur un fauteuil et obligé de regarder des films violents cependant qu'on lui injecte une drogue nauséuse. Le sociopathe étouffe, se sent mal, et après que la thérapie a été répétée une centaine de fois, finit par associer instinctivement violence et nausée, ce qui réduit sa capacité de violence. A l'inverse, nos enfants plantés devant la télé apprennent à associer la souffrance et la mort au plaisir de leur boisson gazeuse préférée, de leur barre de chocolat ou du parfum de leur petite amie.

Après le massacre de Jonesboro, l'une des enseignantes m'a dit que ses élèves, informés de la tuerie, "ont ri". En vérité, on observe tout le temps des réactions semblables dans les salles de cinéma lorsque se produisent sur l'écran des scènes d'une extrême violence: les jeunes gens rient, applaudissent — et continuent joyeusement à manger leur pop-corn et à boire leur bière. Nous avons formé une génération de barbares qui associent violence et plaisir, comme les Romains applaudissaient et mangeaient lorsque les chrétiens se faisaient massacrer dans l'arène.

On pourrait parler de syndrome d'immuno-déficience à la violence, qui, à l'égal du sida, ne tue jamais personne. Mais détruit les défenses naturelles que les enfants opposent normalement à la violence, et les conditionne à trouver au contraire du plaisir dans cette violence. Lorsque les enfants se trouvent à distance adéquate d'un autre être humain, avec un pistolet et le doigt sur la gâchette, ce syndrome annihile la résistance à tuer de leur cerveau moyen.

La mise en condition opératoire, quant à elle, joue puissamment sur le couple stimulus-réaction, stimulus-réaction. La technique de simulation de vol illustre bien le phénomène. Le pilote à l'entraînement dans un simulateur reste assis des heures devant son écran. Lorsque telle lumière d'alarme s'allume, il doit réagir d'une certaine manière, lorsque telle autre lumière s'allume, il doit réagir d'une autre

manière. Stimulus-réaction, stimulus-réaction, stimulus-réaction. Cet apprentissage garantit que le jour où son vrai Jumbo perdra brutalement de l'altitude, cependant que 300 passagers affolés hurleront dans son dos et que lui-même tremblera de terreur et mouillera son siège, le pilote fera d'instinct les gestes justes, qui sauveront l'appareil et ses passagers.

Lorsque les gens ont peur ou qu'ils sont furieux, ils font ce qu'ils ont été conditionnés à faire. Dans leurs exercices d'incendie, les enfants apprennent à se mettre en file indienne et à sortir de l'école en bon ordre. Le jour où le feu éclatera vraiment, ils trembleront comme des feuilles, mais feront exactement ce qu'ils ont été conditionnés à faire et sauveront leur peau.

L'armée et la police apprennent à leurs hommes à tuer de la même manière, grâce à quoi, je l'ai dit, le taux de tir a considérablement augmenté sur les champs de bataille modernes. Mais alors qu'en 39-45, l'infanterie apprenait à tirer sur des cibles abstraites, les soldats apprennent aujourd'hui à tirer sur des silhouettes humaines réalistes surgissant à l'improviste dans leur champ de vision; les recrues n'ont qu'une fraction de seconde pour tirer. Stimulus-réaction, stimulus-réaction, stimulus-réaction, soldats et policiers répètent ces exercices des centaines de fois. Plus tard, lorsqu'ils sont sur le champ de bataille ou qu'ils patrouillent dans la ville, et que quelqu'un surgit une arme à la main, ils vont tirer instinctivement, tirer pour tuer. Quelque 75 à 80% des tirs sur les champs de bataille modernes résultent de ce type d'entraînement.

Or, un enfant, chaque fois qu'il joue à un jeu vidéo du style viser-tirer, apprend les mêmes réflexes conditionnés, exerce la même dextérité motrice.

***Oui, nous sommes en train
d'élever des
générations entières
de barbares***

Il y a un certain temps, j'ai été appelé en Caroline du Sud comme expert dans un procès pour meurtre. Dans l'espoir d'éviter au jeune accusé d'être condamné à mort, j'expliquai au jury que sa longue pratique des jeux vidéo interactifs — il avait dépensé des centaines de dollars pour l'achat de cassettes qui lui avaient appris à viser-tirer, viser-tirer, viser-tirer — l'avait conditionné à utiliser une arme pour tuer. Un jour qu'il était avec un copain, en effet, il s'était dit qu'il serait amusant de cambrioler l'épicerie locale. Les deux jeunes sont donc entrés dans le magasin, l'accusé pointant un pistolet de 38 à canon court en direction de la tête du vendeur. Ce dernier s'étant tourné pour regarder ce qui se passait, l'accusé, à 2 mètres, a instinctivement appuyé sur la gâchette. La balle a frappé l'employé entre les deux yeux — une précision remarquable à une telle distance — et tué net ce père de deux enfants. J'ai demandé plus tard à l'accusé ce qui s'était passé et pourquoi il avait tiré (les vidéos de la scène, enregistrées par six caméras sous six angles différents, montraient à l'évidence qu'il n'avait pas le projet de tuer), il m'a répondu: "Je ne sais pas. C'était une erreur. Cela n'aurait pas dû arriver."

Dans la réalité de l'armée et de la police, la décision correcte est souvent de ne pas tirer. Mais un gamin qui glisse une pièce dans la fente d'un jeu vidéo, ne le fait

jamais avec l'intention de ne pas tirer. Le jeu vidéo produit toujours des stimuli déclencheurs de réactions. C'est pourquoi, lorsque, dans l'épicerie, l'excitation est montée en lui, que son cœur s'est mis à battre la chamade et que la vasoconstriction a bloqué son cerveau frontal, le garçon a fait exactement ce pourquoi il avait été conditionné: il a appuyé sur la gâchette, et a tiré avec la même précision que dans ses jeux.

Le processus de mise en condition opératoire est puissant et effrayant. Il produit de plus en plus de sociopathes autodidactes, qui tuent d'instinct et n'éprouvent aucun remords. L'un des deux garçons accusés d'avoir participé au massacre de Jonesboro avait une certaine habitude du tir à l'arme réelle, mais l'autre, de ce que l'on sait, n'en avait pratiquement aucune. Pourtant les deux garçons, qui ont tiré 27 coups d'une distance de plus de 100 mètres, ont touché 15 personnes: un score renversant. Le fait est que je vois souvent des gamins qui n'ont jamais touché une arme réelle, mais, lorsqu'ils en tiennent une dans leurs mains, font du premier coup des cartons d'une incroyable précision. La raison? D'évidence, leur longue pratique des jeux vidéo.

Dans l'armée, la recrue est confrontée enfin à des modèles de violence et d'agression: son sergent et les héros militaires, qui influencent grandement leur esprit jeune et impressionnable. La télévision joue le même rôle pour les enfants.

Des recherches conduites dans les années 70 ont montré que lorsqu'un adolescent se suicidait et que la tragédie était rapportée par la télévision, de nombreux autres adolescents impressionnables étaient tentés de faire comme lui, parce qu'ils se disaient: "Je vais montrer à tous ces gens qui ont été salauds avec moi, que moi aussi je peux avoir ma photo à la télé." Depuis lors, d'ailleurs, la plupart des stations de télévision américaines ont renoncé à évoquer les cas de suicide dans leurs journaux.

Dans le même registre, il existe dans toute population des enfants potentiellement violents qui, lorsqu'ils voient à la télé des films de gamins meurtriers, se disent: "Je vais montrer à tous ces gens qui ont été salauds avec moi, que moi aussi je peux avoir ma photo à la télé." Il en résulte aussitôt une épidémie de meurtres infantiles, comme sous l'effet d'un virus diffusé par les journaux télévisés.

C'est ainsi que pour comprendre la filiation de Jonesboro, il faut remonter six mois en amont du massacre, lorsque, à Pearl, dans le Mississippi, un jeune de 16 ans fut accusé d'avoir tué sa mère, puis d'être allé à l'école, d'avoir tiré sur neuf élèves, dont deux — son ancienne petite amie notamment — sont morts de leurs blessures. Deux mois plus tard, la contagion avait atteint Paducah, dans le Kentucky; un garçon de 14 ans y fut arrêté pour avoir tué trois élèves et en avoir blessé cinq autres. Le mouvement s'accéléra, puisque quinze jours plus tard, à Stamps, dans l'Arkansas, un autre garçon de 14 ans, fâché contre ses camarades de classe, se cacha dans un petit bois et tira sur des enfants qui sortaient de l'école; deux d'entre eux furent blessés. Cette affaire, ignorée par les chaînes de télévision nationales, fut en revanche amplement couverte par les chaînes régionales. On peut penser qu'elle a donné aux deux garçons de Jonesboro, également en Arkansas, l'idée d'organiser leur propre massacre. On pourrait citer bien d'autres exemples. En tout état de

cause, cela semble cher payer le "droit" que les chaînes de télévision s'arrogent de transformer certains délinquants juvéniles en célébrités et en modèles.

L'enfant préscolaire américain regarde la télé vingt-sept heures par semaine en moyenne. L'enfant américain moyen reçoit de la télévision un volume de communication plus important que de ses parents et de ses maîtres réunis. Dans ces conditions, comment s'étonner que l'ambition ultime de nos enfants soit de paraître à la télé? La solution s'impose: il faut que les télévisions se convainquent elles-mêmes que leur droit et leur devoir d'informer ne leur donnent pas le droit de glorifier les tueurs en les faisant parader sur le petit écran.

Nous nous sommes enfoncés ainsi dans des terres sombres et solitaires. Comment faire pour en revenir?

Une première méthode, répressive, est celle que la ville de New York a choisie pour réduire son taux de criminalité. Elle contrevient aux libertés civiles.

Une deuxième méthode, plus simple, consiste à éteindre son poste si l'on n'aime pas ce que l'on voit à la télé. Hélas, même si tous les parents des 15 victimes de Jonesboro avaient empêché leurs enfants de subir les violences de la télévision, cela n'aurait rien changé, puisque ailleurs dans la même ville, les parents de deux gamins violents n'avaient, eux, pas jugé nécessaire de tourner le bouton.

Une troisième méthode est celle du contrôle des armes. Mais je crains que l'Amérique ne soit, là, prisonnière d'un cercle vicieux. Les Américains ne se fient guère à leur gouvernement. Ils sont convaincus que chaque individu doit prendre soin de lui-même et soin de sa famille — c'est là l'une des grandes forces du pays, mais aussi l'une de ses grandes faiblesses. Les gens, effrayés par le climat général de violence qu'entretiennent les médias, s'arment pour se protéger. Mais plus il y a d'armes, plus il y a de violence. Et plus il y a de violence, plus les gens veulent des armes pour se protéger. Tant que leur peur ne sera point apaisée, ce qui prendra des décennies, peut-être même un siècle, aucun progrès ne sera possible et les Américains refuseront de renoncer à leurs armes.

D'autres mesures pourraient être utiles. On pourrait lutter plus efficacement contre la maltraitance des enfants, le racisme et la pauvreté; on pourrait tenter de reconstruire les familles défaites — quand bien même les études montrent que la violence augmente aussi dans les pays où le taux de divorce est plus faible qu'en Amérique; on pourrait décourager le développement de familles monoparentales, dans lesquelles la télé tend à devenir baby-sitter, si ce n'est à jouer le rôle de second parent.

Mais il faut, désormais, me semble-t-il, s'en prendre surtout aux producteurs et aux diffuseurs de violence télévisuelle, et travailler à faire adopter des lois interdisant aux enfants les jeux vidéo qui exercent à tuer. Un jour, peut-être, les jurys américains se décideront aussi à frapper les chaînes de télé là où cela leur fera mal: leur portefeuille.

Mais le plus important est que chacun de nous entende les leçons de Jonesboro: la violence n'est pas un jeu; la violence n'est pas amusante; la violence n'est pas une forme d'entraînement sportif; la violence tue.

Les gentils, les méchants, le sang qui gicle

Les jeux vidéo violents mettent en scène des bagarres à mains nues ou des combats armés.

Dans les jeux de lutte, le joueur choisit son héros, homme ou femme, en fonction de ses qualités de pugiliste et le place ensuite face à son adversaire pour un combat, généralement à mains nues, semblable à ceux qu'on rencontre au cinéma dans les films de Bruce Lee.

Les jeux de combat armé sont plus complexes. Le héros, doté d'armes de tir, a généralement pour mission de sauver l'humanité d'invasisseurs étrangers. Il passe souvent dans des labyrinthes peuplés d'agresseurs à abattre. La mise en scène, très réaliste, montre blessures et sang qui gicle. Le joueur est au cœur de l'action, c'est lui le héros.

Les personnages des jeux sont manichéens. Les gentils sauvent l'humanité et les méchants, la plupart du temps des personnages non humains, empêchent les gentils de remplir leur mission. L'univers et la qualité du décor (rue, scène d'opéra, centrale nucléaire, planète lointaine) varient à l'infini et contribuent à la séduction du jeu.

Abattre pour gagner. Musée suisse du jeu, château de La Tour-de-Peilz, 1998.

Ce qui se passe dans le cerveau lorsque l'on a peur

Joseph LeDoux, professeur à l'Université de New York, auteur notamment de *The Emotional Brain* (New York, Simon & Schuster, 1998), spécialiste en neurosciences, a consacré une grande partie de sa carrière à l'étude de la peur et du stress. Il a prouvé en particulier le rôle déterminant que joue l'amygdale dans l'apprentissage du danger.

Selon lui, les perceptions visuelles et les sons signalant un danger atteignent l'amygdale en ligne droite, court-circuitant le néocortex où sont élaborés les processus supérieurs du raisonnement. Alors que le cortex est encore en train d'analyser ce qui se passe, l'amygdale a déjà expédié les messagers chimiques qui déclenchent une cascade de réactions. Elle demande à l'hypothalamus d'envoyer un message à l'hypophyse, laquelle met en jeu la glande surrénale, qui commence aussitôt à sécréter de l'adrénaline et de la noradrénaline. Ces puissantes hormones, ainsi que d'autres, les glucocorticoïdes et le cortisol (hydrocortisone), obligent les systèmes organiques à entrer en action et à produire une réaction de combat ou de fuite.

Les réactions d'urgence

La tension artérielle monte, le rythme cardiaque s'accélère et le sang afflue dans la musculature des quatre membres, mobilisés pour la défense ou la retraite. Les processus digestifs sont momentanément interrompus et les récepteurs de la douleur réprimés. Ce système de réaction d'urgence continue d'inonder l'organisme d'hormones jusqu'à ce que le cerveau perçoive que le danger est passé.

Lorsque le danger est passé, le système est désactivé et le taux d'hormones redevient normal. C'est l'hippocampe (sorte de carrefour du stress, responsable de la mémoire, de l'apprentissage et des aspects cognitifs des émotions) qui détecte la quantité d'hormone d'urgence présente dans le sang et ordonne à l'hypothalamus d'endiguer le flot. Mais si l'amygdale continue à percevoir un danger, la cascade d'hormones ne peut cesser et le système de défense naturel de l'organisme s'emballe.

Les phobies qui ne s'oublient pas

LeDoux a également montré que la mémoire émotionnelle est indélébile, probablement parce que les réactions émotionnelles sont importantes en situation de survie. Les neurones de l'amygdale "enregistrent" les émotions pour les utiliser au cours de situations ultérieures analogues. C'est ce qui pourrait expliquer pourquoi il est si difficile de se débarrasser de phobies et d'états anxiogènes: sous la pression de l'amygdale, les hormones continuent à être sécrétées dans l'organisme et enferment l'individu dans un cercle vicieux dont il est difficile de sortir.

Sources: "Parallel Memories: Putting Emotions Back Into the Brain. A Talk With Joseph LeDoux", par John Brockman, in: www.edge.org et Neurobiologie du stress (Lausanne, The European Dana Alliance for the Brain, 1999).

Bill Clinton part en guerre contre la violence au cinéma, à la télévision et dans les jeux vidéo

Le 1er juin 1999, Bill Clinton a signé une loi obligeant l'industrie des médias à élaborer un code de conduite pour limiter la violence au cinéma et à la télévision (*The Violent and Repeat Juvenile Offender Accountability and Rehabilitation Act of 1999*). Le président américain a rappelé à cette occasion que la plupart des Américains, lorsqu'ils atteignent l'âge de 18 ans, ont visionné près de 200 000 actes de violence et 40 000 meurtres. Les directeurs de Hollywood, directement visés par Bill Clinton, sont immédiatement montés au créneau en invoquant le Premier Amendement de la Constitution américaine, qui protège la liberté d'expression.

Faisant référence à une publicité très connue pour un jeu vidéo, qui montre un pistolet et promet au joueur de prendre "davantage de plaisir à ce jeu qu'à tuer le chat du voisin", le président américain a en outre débloqué 1 million de dollars pour une enquête gouvernementale destinée à montrer de quelle manière l'industrie des loisirs vend les films et jeux violents aux enfants.

CONTREPOINT

La violence à l'écran purge parfois l'enfant de ses pulsions brutales

Source: <http://www.media-awareness.ca/fre/parents/gestion/diaboli.htm>

L'effet de la violence à l'écran dépend du type de programme dans lequel sont insérées les scènes de violence et du contenu des scènes elles-mêmes. La violence, dans un récit de fiction, peut avoir un effet de *catharsis*.

Bruno Bettelheim et la catharsis

La théorie de la catharsis, selon laquelle en regardant un spectacle horrible on éprouve une libération émotionnelle qui purifie de toute impulsion violente, fut très en vogue dans les années soixante-dix. Le célèbre psychiatre Bruno Bettelheim affirmait que la violence télévisée est une nécessité sociale et que "les enfants ont besoin de ces représentations agressives qui leur permettent d'extérioriser des pulsions qui ne gagnent pas à être systématiquement refoulées". Bettelheim modérait son propos en expliquant que la médiation des parents est fondamentale afin que les enfants reconnaissent la violence comme une réalité de la vie, faisant partie de l'être humain, et non comme un tabou excitant.

Les images de violence décontextualisées déclenchent en revanche une grande anxiété, surtout chez les très jeunes enfants. Les actes de violence qui sont proches du quotidien (bagarres au poing ou au couteau) sont plus inquiétants que d'autres qui sont perçus sur un mode imaginaire. La violence dans les dessins animés n'est pas vécue sur un mode aussi réaliste que celle des programmes pour adultes. Les effets négatifs de la violence médiatique augmentent quand l'agresseur n'est pas puni, quand l'agression est valorisée ou justifiée, et quand les souffrances de la victime ne sont pas montrées. Ils augmentent également quand le héros est séduisant, que le comportement peut être facilement imité, qu'il y a une grande similarité entre la situation à l'écran et celle de spectateur, que des armes sont à portée de main.

L'effet de la violence à l'écran dépend du contexte socioculturel dans lequel vit l'enfant: Si l'enfant vit dans un univers social et familial où la violence est déjà fortement présente, il aura plus facilement tendance à utiliser les images de la violence à la télévision comme une justification ou une banalisation des comportements agressifs. Les relations qu'il entretient avec ses parents et plus généralement avec le monde des adultes sont aussi très importantes. Toutes les études ont montré que lorsque les parents regardent un programme avec les enfants, leur présence désamorce considérablement l'impact des scènes de violence, ne serait-ce que parce que l'enfant peut s'exprimer à leur propos.

L'effet de la violence à l'écran dépend enfin du développement psychologique de l'enfant lui-même. Les images de violence sont relayées par trois filtres: l'équipement cognitif de l'enfant, c'est-à-dire ce que le stade de son développement intellectuel va lui permettre de comprendre; le stade du développement de sa personnalité, qui fait qu'il est plus ou moins sensible ou réactif;

et son histoire relationnelle, c'est-à-dire l'ensemble des éléments personnels qui l'amèneront à décoder d'une manière ou d'une autre les messages télévisuels.

Lectures violentes

Research into Effects of Television Violence: An Overview. Par H. Barwick. Wellington, Broadcasting Standards Authority, 1990.

Children and Media Violence Research. A Selection (1989-). Bibliographie monumentale menée pour l'Unesco par Johan Cronström. The Unesco International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen, 1999. [www.nordicom.gu.se/unesco/bibliography.html]

Mediascope [www.mediascope.org]

Organisation américaine indépendante fondée en 1992 pour l'étude des effets sociaux des médias, Mediascope encourage un comportement éthique des réalisateurs de films et de l'industrie des médias. Elle a publié, entre autres:

National Television Violence Study (1996).

The Social Effects of Electronic Interactive Games: An Annotated Bibliography (1996), bibliographie commentée de plus de 200 études scientifiques (1980-1993) sur les effets des jeux vidéo.

Video Games & Their Effects (1997).

Mediascope, 12711 Ventura Boulevard, Suite 440, Studio City, California 91604, tél. (818) 508-2080, fax (818) 508-2088.

Paru dans « Le Temps Stratégique ». 92 (mars-avril 2000)