

ANNALES 2017

1^{ER} CONCOURS EXTERNE

***POUR L'ACCES AU CORPS DES
ASSISTANTS DE CONSERVATION***

**DU CADRE DU PATRIMOINE ET
DES BIBLIOTHEQUES DE LA
NOUVELLE-CALEDONIE**

1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT LE 19 AOUT 2017 POUR LE RECRUTEMENT
D'ASSISTANTS DE CONSERVATION DU CADRE DU PATRIMOINE ET DES
BIBLIOTHEQUES DE LA NOUVELLE-CALEDONIE

-----«»-----

EPREUVE ECRITE D'ADMISSIBILITE : REPONSES A 3 A 5 QUESTIONS DE CULTURE
GENERALE OU D'ACTUALITE EN RAPPORT AVEC LA SPECIALITE ARCHIVES

DUREE : 3 HEURES

COEF : 1

SUJET

- 1°) Pensez-vous que l'insertion professionnelle des jeunes s'est détériorée ?
- 2°) Stocker est-il archiver ?
- 3°) Le numérique peut-il être considéré comme une opportunité pour réaffirmer le rôle des archivistes ?

**1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT LE 19 AOUT 2017 POUR LE RECRUTEMENT
D'ASSISTANTS DE CONSERVATION DU CADRE DU PATRIMOINE ET DES
BIBLIOTHEQUES DE LA NOUVELLE-CALEDONIE**

-----«**«**»-----

**EPREUVE ECRITE D'ADMISSIBILITE : REPONSES A 3 A 5 QUESTIONS DE CULTURE
GENERALE OU D'ACTUALITE EN RAPPORT AVEC LA SPECIALITE
BIBLIOTHEQUE ET METIERS DU LIVRE**

DUREE : 3 HEURES

COEF : 1

SUJET

- 1°) Pensez-vous que l'insertion professionnelle des jeunes s'est détériorée ?
- 2°) Pourquoi dit-on que les publics dit « empêchés » sont encore trop éloignés des bibliothèques ?
- 3°) Peut-on affirmer que le jeu vidéo est culturel ?

Concours externes d'assistant de conservation

Patrimoine et bibliothèque 2017

Epreuve de 3 à 5 questions – Bibliothèques et métiers du livre

Sujet 2nd concours :

1. *Pensez-vous que l'insertion professionnelle des jeunes s'est détériorée ?*

I. La qualification, une construction sociale

Depuis les années 1970, l'écart entre le taux de chômage des jeunes et celui de l'ensemble des actifs a augmenté de façon plus ou moins régulière. Il correspond en gros au double de celui de l'ensemble des actifs, touchant près d'un actif de 15 à 24 ans sur quatre de nos jours.

A. Plus de précarité

L'entrée dans la vie active s'effectuait traditionnellement par l'accès aux postes les moins gratifiants, laissant ensuite la possibilité aux jeunes de progresser dans la hiérarchie professionnelle. Désormais, l'entrée sur le marché du travail signifie un emploi précaire pour près d'un quart des jeunes actifs occupés, sans compter ceux qui doivent se contenter d'un emploi à temps partiel. Le fait d'échapper au chômage pour occuper une forme particulière d'emploi est souvent une première étape de l'insertion. Ensuite, l'accès à un emploi typique marque souvent le début de l'indépendance économique des jeunes.

B. Des salaires d'embauche en baisse

Durant les Trente Glorieuses, les jeunes commençaient leur carrière avec un salaire plus élevé que les générations qui les avaient précédés. Aujourd'hui, même plus diplômés, les jeunes actifs débutent leur carrière avec des salaires en moyenne plus faibles, en particulier ceux qui sont entrés sur le marché du travail dans les années de récession. Les observations menées sur les premières générations concernées par cette évolution montrent qu'elles traînent ce fardeau pendant plusieurs années et que leur rémunération et leur carrière peuvent être durablement affectées par le déclassement.

II. Explications de cette dégradation

Les difficultés d'insertion professionnelle des jeunes s'entretiennent : plus exposés au chômage, les jeunes sont davantage contraints d'accepter un emploi, même au rabais (ils ne sont souvent pas indemnisés, car ils n'ont pas toujours assez cotisé pour cela).

Par ailleurs, alternant emplois précaires ou à temps partiel et périodes de chômage, les jeunes ont des revenus plus faibles que leurs aînés au même âge.

A. Les jeunes victimes de la flexibilité

Confrontées à une concurrence plus rude, les entreprises cherchent à comprimer leurs coûts de production. Comme elles ne peuvent baisser les salaires des salariés en place, qu'elles doivent au contraire fidéliser pour conserver leur potentiel productif intact, elles font porter le poids de la flexibilité aux derniers embauchés.

Ceux-ci sont donc davantage exposés aux diverses formes de flexibilité de l'emploi, se traduisant par une précarité plus fréquente et des salaires d'embauche plus faibles, d'autant que les employeurs peuvent mettre en concurrence des jeunes plus nombreux pour les postes exigeant un niveau de formation élevé.

B. Une sélectivité accrue du marché du travail

La relative abondance de main d'œuvre entraîne une concurrence plus forte entre les salariés potentiels. Ainsi, sauf en période d'expansion, où toutes les catégories de salariés bénéficient d'une amélioration de l'emploi, certaines catégories de salariés subissent plus que d'autres les aléas du marché du travail : les immigrés, les femmes, les handicapés... et les jeunes!

Comme les employeurs ont un large choix lorsqu'ils procèdent à un recrutement, ils calculent un rapport qualité-prix, et compte tenu du coût salarial qu'ils sont prêts à payer, ils peuvent recruter un actif plus ou moins diplômé, plus ou moins expérimenté, etc. Les jeunes diplômés acceptent alors des emplois pour lesquels ils sont surqualifiés.

Ce phénomène participe à la dévalorisation des diplômes car il incite à prolonger les études pour se prémunir contre le chômage et la précarité... Et les diplômés protègent de moins en moins. À ce jeu, les jeunes sont perdants, et en particulier, les jeunes sans qualifications.

2. Pourquoi dit-on que les publics dits « empêchés » sont encore trop éloignés des bibliothèques ?

Une étude du Credoc dresse l'état des lieux des actions menées par les bibliothèques auprès des personnes handicapées, emprisonnées ou hospitalisées. Les communes sont très engagées, mais les marges de progression sont importantes..

87 % des bibliothèques municipales (BM) et les trois-quarts des bibliothèques départementales de prêt (BDP) agissent en faveur des publics empêchés. Ces chiffres, issus de l'étude « Lecture publique et publics empêchés », réalisée par le Credoc (Centre de recherche pour l'étude et l'observation des conditions de vie) pour le ministère de la Culture et publiée le 25 janvier 2017, semblent, à première vue, refléter une situation satisfaisante.

Cependant, à la lecture du détail des actions et des partenariats, il apparaît qu'il est possible de faire mieux.

I. L'engagement des collectivités territoriales

Pour intervenir auprès des personnes handicapées, des individus privés de liberté et des personnes en établissements publics de santé, l'Etat « s'appuie sur l'engagement des collectivités territoriales, ainsi que sur les 16 000 bibliothèques et points d'accès au livre ».

Mais, si des actions en faveur de l'accès au livre et à la lecture des publics empêchés sont développées, celles-ci « ne sont actuellement ni homogènes sur le territoire, ni généralisées ». Ce sont principalement les personnes atteintes d'un handicap qui bénéficient de ce service public de la lecture (dans 80 % des bibliothèques municipales [BM] et 50 % des bibliothèques départementales de prêt [BDP]). Le public en établissement de santé n'est une cible que dans 62 % des BM et 40 % des BDP, et celles emprisonnées dans 55 % des BM et la moitié des BDP. Des résultats obtenus à partir d'un échantillon de 443 BM desservant plus de 10 000 habitants (sur 1 001 sollicitées) et 38 BDP (sur 90 contactées).

II. Quatre freins identifiés

Le Credoc a cerné les difficultés rencontrées, qui sont de quatre ordres différents :

- faiblesse des moyens humains
- insuffisance des moyens financiers
- absence de formalisation des projets
- mauvaise identification des besoins

Le développement d'actions en direction des publics empêchés est entravé par l'insuffisance des moyens humains dans 9 bibliothèques sur 10, qu'il s'agisse de personnel dédié, ou de sensibilisation ou de formation. Moins de la moitié des BM (46 %) et les deux tiers des BDP ont au moins un membre de leur équipe formé.

Curieusement, le manque de moyens financiers est également cité alors que les coûts associés sont plutôt faibles selon l'étude : plus du tiers des répondants consacrent moins de 1 000 € par an, soit moins de 2 % du budget total de fonctionnement des BM dans plus de sept cas sur dix. Ce sont les BM les plus modestes ou situées dans les communes les plus petites qui agissent le moins.

3. Peut-on affirmer que le jeu vidéo est culturel ?

Alors qu'une majorité de Français considère que le jeu vidéo n'est pas de la culture, certains équipements de lecture publique développent une offre autour de ces créations multimédia. Pour Françoise Legendre, inspectrice générale des bibliothèques et auteure d'un rapport sur le jeu en bibliothèque, ces équipements sont alors au cœur de leurs missions.

63% des Français considèrent que le jeu vidéo ne relève pas du champ culturel. Ils sont 29% à penser que « cela dépend des cas ». Et seulement 7% à estimer que les productions vidéoludiques sont bel et bien de la culture. C'est ce qui ressort d'une enquête du ministère de la Culture (DEPS) publiée le 5 septembre 2016 sur « les représentations de la culture dans la population française ».

A première vue, cette prévention à l'égard des jeux vidéo semble étonnante, à double titre : d'une part, parce qu'il s'agit de créations qui associent graphisme, musique, scénario, et qui font l'objet d'une pratique massive ; d'autre part, parce que certaines bibliothèques les intègrent dans leurs fonds avec une offre d'animations. En tout état de cause, l'enquête donne du grain à moudre aux bibliothécaires, comme l'explique Françoise Legendre, inspectrice générale des bibliothèques, et auteure d'un rapport intitulé « Jeu et bibliothèque, pour une conjugaison fertiles », publié en 2015.

Lors de la réalisation de son rapport, elle a constaté que le jeu vidéo constituait à la fois un objet de politique industrielle et un objet culturel. Cette dualité semble desservir sa légitimité culturelle. Car l'attention se focalise sur la dimension économique de ce secteur. Ce, d'autant plus qu'en France, notamment, ce secteur industriel est très dynamique, avec des formations reconnues à l'international. A cela s'ajoute une forte exposition médiatique des blockbusters du secteur, qui font l'objet de grosses opérations de marketing, et sont d'abord perçus comme des produits de divertissement, très éloignés de la culture légitime.

Le jeu vidéo est encore récent, il fait l'objet d'une pratique de masse qui s'inscrit dans un contexte de ludification de la société. Des éléments qui contribuent peut-être à desservir sa dimension culturelle dans la perception du public. A cela s'ajoute l'inquiétude qui prévaut autour des pratiques intensives. Ce qui, évidemment, n'existe pas de la même façon pour le cinéma et la musique. Autre élément, la dimension technique de ce secteur, qui intéresse aussi beaucoup les médias. Enfin, le battage médiatique sur quelques titres phares occulte la diversité de la création dans ce secteur. C'est là que les bibliothèques peuvent pleinement jouer leur rôle, pour faire découvrir et mettre en valeur la richesse et les qualités narratives, graphiques, musicales, ludiques des créations, richesse encore largement ignorée.

Le rôle des bibliothèques, comme pour d'autres types d'offres documentaires (littérature, musique, cinéma...) consiste, pour une part, à favoriser les découvertes et mettre en valeur les créations qui sont moins visibles, ne passent pas par les mêmes canaux de diffusion et sont peu relayées par les médias grand public. D'une façon générale, la richesse et la diversité des jeux vidéo font encore peu l'objet d'un accompagnement critique et d'une mise en perspective auprès du grand public. Les bibliothèques publiques, qui sont par leur maillage les équipements culturels les plus présents sur le territoire français, peuvent jouer ce rôle, même si elles sont encore minoritaires à le faire.

**1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT LE 19 AOUT 2017 POUR LE RECRUTEMENT
D'ASSISTANTS DE CONSERVATION DU CADRE DU PATRIMOINE ET DES
BIBLIOTHEQUES DE LA NOUVELLE-CALEDONIE**

-----«»-----

**EPREUVE ECRITE D'ADMISSIBILITE : REPONSES A 3 A 5 QUESTIONS DE CULTURE
GENERALE OU D'ACTUALITE EN RAPPORT AVEC LA SPECIALITE MUSEES ET
PATRIMOINE**

DUREE : 3 HEURES

COEF : 1

SUJET

- 1°) Pourquoi lutter contre l'illettrisme ?
- 2°) Le livre numérique signifie-t-il la fin des bibliothèques ? Quelles solutions pour les bibliothèques ?
- 3°) Quels bénéfices peut-on tirer de la lecture ?

Eléments de correction

Pourquoi faut-il lutter contre l'illettrisme ?

9 % de la population touchée. L'illettrisme toucherait 9 % des personnes âgées de 18 à 65 ans, ayant été scolarisées en France, selon l'Agence nationale de lutte contre l'illettrisme. Il s'agit de personnes pour lesquelles le « recours à l'écrit n'est ni immédiat, ni spontané, ni facile, et qui évitent et/ou appréhendent ce moyen d'expression et de communication » (définition du Groupe permanent de lutte contre l'illettrisme).

L'illettrisme a deux types de conséquences chez l'individu.

- Provoque une détresse chez l'individu
 - o développement d'un sentiment de dévalorisation de soi
 - o difficultés à communiquer, à s'exprimer et à échanger
 - o des difficultés à utiliser des biens et des services, à accéder aux soins, au logement, ...
 - o les difficultés à accéder à l'information à construire de nouvelles connaissances
 - o les difficultés à accéder à l'emploi
 - o les difficultés à participer à la vie sociale.

- Qui peuvent conduire à l'exclusion sociale

Quelles que soient ces difficultés, en commençant bien évidemment par le problème d'accès à l'emploi, principal facteur d'insertion sociale dans notre société, toutes contribuent à isoler et stigmatiser les personnes concernées.

Bien parler une langue mais ne pas savoir l'écrire reste difficile à dire et provoque un sentiment de honte qui est un frein à un retour en apprentissage pour les adultes.

Le livre numérique signifie-t-il la fin des bibliothèques ? Quelles solutions pour les bibliothèques ?

Le livre numérique bouleverse les usages et le format des livres. Il signifie la fin du livre papier, mais pas la fin des bibliothèques si ces dernières s'approprient ce format de diffusion du savoir. Une problématique financière et un nouveau modèle est à trouver.

Les bibliothèques, les éditeurs sous l'égide du ministère de la culture ont en 2015 signé une charte visant à faciliter la diffusion des œuvres numériques en bibliothèques publiques.

Le renouveau des bibliothèques passe donc par :

- Un accès à l'intégralité de la production éditoriale numérique
- Intégrer dans les offres des bibliothèques publiques la fourniture des métadonnées de qualité nécessaire à leur travail de médiation culturelle
- L'interopérabilité des catalogues numériques
- Possibilité offerte dans les bibliothèques de consulter sur place et d'accéder à distance à l'offre de livres numériques de leur bibliothèque
- Trouver les équilibres d'usage entre prêt en bibliothèque et achat en librairie numériques.
- Rémunération des auteurs pour maintenir une création.

Quels bénéfices peut-on tirer de la lecture ?

- Stimulation du cerveau et autres fonctions cognitives
- Amélioration des connaissances et de la culture
- Développement et accroissement du vocabulaire, du langage et de l'expression orale
- Amélioration de la mémoire, de l'attention et de la concentration
- Développement des capacités d'analyses, de rédaction et d'écriture

**1^{er} CONCOURS EXTERNE OUVERT POUR LE RECRUTEMENT D'ASSISTANTS
DE CONSERVATION DU CADRE DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHEQUES
DE LA NOUVELLE-CALÉDONIE**

-----«»-----

**EPREUVE ECRITE D'ADMISSIBILITE : REDACTION D'UNE NOTE DE SYNTHÈSE DE
CULTURE GÉNÉRALE**

DURÉE : 3 h 00

COEF : 1

SUJET

Ce sujet comporte 19 pages y compris la page de garde.

Rédiger une note de synthèse des documents joints.

- 1 – Les écrans rendent-ils violent ?**
- 2 – Grandir avec la violence pour modèle**
- 3 – Que savons-nous de la violence dans les médias ?**
- 4 – Les nouveaux médias : des jeunes libérés ou abandonnés ?**
- 5 – La violence dans les médias influence-t-elle nos enfants ?**

Les écrans rendent-ils violent ?

Xavier Molénat

L'idée selon laquelle la consommation d'images violentes entraîne un comportement violent est très largement acceptée dans l'opinion. De très nombreux travaux scientifiques ont cherché à le montrer, mais leurs résultats ont été sévèrement critiqués. Que sait-on aujourd'hui sur la question ?

Le 5 juin 2002 près de Nantes, un jeune homme de 17 ans frappe de plusieurs coups de couteau une de ses camarades âgée de 15 ans. Immédiatement arrêté, Julien, comme il se prénomme, explique qu'une envie de tuer quelqu'un lui était venue après avoir vu plusieurs fois le film *Scream* (Wes Craven, 1996), et notamment l'après-midi précédant les faits.

Cette agression n'est que la dernière d'une longue série de faits divers où interviennent, à des degrés différents, des images, des scènes ou des scénarios tirés des différents médias. Beaucoup en tirent argument pour en conclure à l'influence des médias qui, par l'étalage complaisant de la violence, pousseraient à commettre des actes violents. Dans les cas extrêmes de passage à l'acte, c'est souvent le cinéma qui est en cause, et plus spécialement des films comme *Scream* (à tel point que certains ont pu parler de « screaminabilité ») ou encore *Tueurs nés* (Oliver Stone, 1996). Mais au-delà, ce sont tous les supports de l'image qui ont pu être montrés du doigt, accusés de susciter, notamment chez les jeunes des formes diverses d'agressivité : Internet, la photographie, les jeux vidéo (1)... le média le plus fréquemment visé restant tout de même, et de loin, la télévision.

Cependant, la mise en cause de l'image comme source de violence n'a pas attendu la récente explosion des médias audiovisuels pour s'exprimer, et les sciences humaines ont été très tôt sollicitées pour prouver leur influence néfaste. Dans son récent état des lieux de la question (2), la sociologue Monique Dagnaud rappelle que les fameuses « *Payne Fund Studies* » (du nom de l'organisme qui les finançait) avaient, dès la fin des années 20, établi « une corrélation entre délinquance juvénile et forte fréquentation des salles obscures » aux Etats-Unis. Et ce, dans un contexte où la représentation de la violence était beaucoup moins massive qu'aujourd'hui... Cela montre, selon elle, que « les images des débordements humains ont toujours été tenues pour une agression psychique et une menace, quelle que soit l'époque » et qu'ainsi, « avant les preuves scientifiques, le sujet médias/violence est relié à des éléments qui le dépassent ».

Un fatras de recherches

Cela n'a pas empêché les chercheurs d'investir massivement le thème. Bien au contraire : le sociologue Raymond Boudon signale qu'il a dénombré, rien qu'aux Etats-Unis, 3 000 études sur le thème « violence et médias »... pour la seule année 1994 ! Et ce chiffre monte à 3 500 pour l'année 1998, l'essentiel de ces études portant sur les effets de la violence sur les jeunes et les adolescents (3). Ces estimations concordent avec celles du sociologue Eric Maigré, qui a compté, toujours aux Etats-Unis, plus de 2 500 articles par an sur le sujet dans les années 70, ce qu'il explique par « l'existence d'une

très forte demande sociale et institutionnelle émanant des associations familiales, de l'Etat, de la justice, des autorités de contrôle des médias, etc.(4) ». Ce fatras de recherches s'organise en quelques grands types d'investigation, chacun éclairant une facette de la problématique.

Il y a tout d'abord les études de laboratoire, qui testent les réactions d'individus à un matériel visuel contenant de la violence. La recherche dirigée par le psychologue Albert Bandura en 1963 (5) en est devenue un exemple classique : les chercheurs présentaient à un groupe d'enfants une séquence où un adulte tapait une poupée en ajoutant des commentaires agressifs. Cette séquence était filmée puis projetée à un autre groupe d'enfants. Ces enfants étaient ensuite mis en situation de jeu avec divers objets, dont la poupée utilisée par l'adulte. Résultat : on constatait, dans tous les groupes ayant vu la séquence (directement ou sur l'écran) des comportements agressifs beaucoup plus fréquents que dans le groupe de contrôle, qui n'avait pas été soumis à la séquence violente. Ces résultats étaient particulièrement nets chez les garçons. D'autres enquêtes, évaluant l'effet de l'exposition à des images violentes sur un plus long terme (six à huit mois), concluaient également à une forte reproduction des comportements observés.

D'autres chercheurs ont effectué ce que l'on appelle des « enquêtes de corrélation ». Celles-ci étudient le lien entre la consommation télévisuelle dans l'enfance et les comportements agressifs ou délinquants, qu'ils se produisent au même âge ou ultérieurement. Une recherche récente a ainsi analysé le devenir de 557 enfants, âgés de 6 à 10 ans en 1977, ayant vu à cette époque des programmes violents (séries télévisées, films d'actions...) (6). En 1992, une nouvelle enquête a été menée sur 329 de ces enfants. La conclusion des auteurs est que la consommation à haute dose de télévision est un prédictif de comportements violents ultérieurs. Ainsi les gros consommateurs de télévision ont-ils plus souvent poussé ou bousculé leurs épouses et été déclarés coupables de crime trois fois plus souvent que les autres hommes. Les femmes « télévores », elles, ont frappé ou étranglé un adulte quatre fois plus fréquemment que les autres femmes...

Enfin ont été mises en place des enquêtes qui mesurent la « quantité » de violence dans les programmes télévisés et tentent de cerner l'évolution du phénomène. La plus célèbre d'entre elles est celle menée aux Etats-Unis par George Gerbner, professeur de télécommunication à la Temple University de Philadelphie, mise en place au début des années 70. Tous les deux ans, l'équipe de G. Gerbner scrute les programmes de fiction télévisés, produisant des statistiques sur le nombre d'actes violents répertoriés, mais analysant également la manière selon laquelle ils adviennent (qui commet l'acte violent ? Qui en est victime ? Comment en arrive-t-on à la violence ?). Cette évaluation se double d'une analyse de la vision du monde qu'engendre la télévision chez les gros consommateurs. Les statistiques obtenues sont spectaculaires : elles nous apprennent, par exemple, que l'enfant américain moyen aura été témoin, à 18 ans, de 40 000 meurtres et 200 000 actes violents. Sur le long terme, les résultats « vont dans le sens d'un noircissement du monde. La violence déployée par les images aurait tendance à inhiber le téléspectateur plus qu'à l'inciter au passage à l'acte d'agression ; elle le rendrait plus craintif et plus insécurisé (7) ».

Imitation, banalisation...

Les tenants de la thèse de l'influence de la violence des images sur la violence réelle ne manquent donc pas de matériel ! Qu'elles soient faites en laboratoire, de corrélation ou d'analyse de contenu, nombre d'enquêtes abondent dans ce sens. Elles diffèrent cependant sur le modèle théorique qui les inspire et donc sur les modalités de l'influence mise en évidence. Avec A. Bandura, nous sommes dans la théorie de l'imitation pure et simple : le comportement de l'enfant est la reproduction du

comportement vu à l'écran. D'autres recherches mettent en avant un effet de « désinhibition » ou de « banalisation » : à force de voir de la violence à la télévision, les enfants s'y habitueraient, la considérant comme un moyen d'action comme un autre (8). Le psychologue L. Rowell Huesmann, qui a dirigé l'enquête de corrélation évoquée plus haut, propose une approche en termes de « script de conduite », où la télévision agirait indirectement en proposant des modèles de comportement : « *En cas de conflit, le sujet qui aura été abreuvé d'images où les conflits sont résolus de manière violente aura tendance à résoudre par la violence les situations de conflit dans lesquelles il aura l'occasion de se trouver* (9). »

Devant une telle masse de faits scientifiquement prouvés et tant d'élaborations théoriques pour en rendre compte, y a-t-il encore des raisons de penser qu'il n'y a pas de lien positif entre consommation télévisuelle et comportement agressif ? En fait, il y en a un certain nombre. Tout d'abord, certains travaux ont abouti à des conclusions plus nuancées, montrant parfois une baisse de l'agressivité après visionnage de scènes de violence (effet cathartique). Ensuite, de nombreux chercheurs ont souligné la fragilité de la plupart des résultats obtenus, les critiques portant à la fois sur la construction des données et leur interprétation.

Les enquêtes de corrélation, par exemple, posent problème, car elles se bornent à constater que deux phénomènes statistiques (consommation de télévision et nombre d'actes violents commis) sont, justement, corrélés, c'est-à-dire évoluent de façon concomitante. Mais cela ne prouve en rien que l'un soit la cause de l'autre, car ces deux phénomènes peuvent eux-mêmes varier en fonction d'un troisième facteur, qu'il s'agirait de découvrir (par exemple, la précarité ou la situation familiale). D'autre part, la corrélation ne nous dit pas dans quel sens elle doit se lire : ne pourrait-on pas se demander si ce sont les tendances agressives qui entraînent une consommation accrue de télévision ? Et même si l'on prouve que c'est bien la plus grande consommation d'images violentes qui entraîne les actes violents, reste encore à déterminer le facteur expliquant pourquoi certains sont plus télévores que d'autres...

Les enquêtes de laboratoire, elles aussi, reposent souvent sur des éléments fragiles. L'expérience de A. Bandura s'est vue reprocher son irréalisme, car elle se déroulait dans des conditions très éloignées de celles de la consommation télévisuelle ordinaire. D'autre part, les séquences filmées étaient présentées telles quelles, sans être insérées dans une narration, comme c'est le cas à la télévision. Enfin, l'observation des enfants se déroulait dans la pièce même où l'adulte martyrisait la poupée, et on leur donnait cette même poupée pour qu'ils jouent avec ! N'y a-t-il pas là un biais qui pousse l'enfant à reproduire le comportement visionné ? Des expériences tenant compte de ces critiques (visionnage de dessins animés entiers, dans un cadre scolaire...) donnent des résultats plus nuancés : l'agressivité est surtout immédiate et disparaît si l'on propose un entretien à l'enfant. D'autre part, on voit que ce sont les enfants déjà enclins à l'agressivité qui sont les plus sensibles à la violence filmée (10).

Une définition problématique

Au-delà de ces objections méthodologiques, une critique plus fondamentale porte sur les postulats et modèles théoriques engagés dans la plupart des enquêtes.

Le plus souvent, les auteurs définissent l'image violente comme une image montrant un acte violent. Or, cette définition est problématique, parce que l'on confond représentation de la violence et violence de la représentation. Mais une représentation de la violence est-elle nécessairement violente ? Comme le remarque Luc Bastide (11), la notion de violence est elle-même assez difficile à cerner. Où commence-t-elle ? Est-elle physique ou morale ? Est-elle nécessairement intentionnelle ? Est-elle toujours illégitime ? D'autre part, certains spectateurs se sentent moins « violentés » par la

représentation d'un acte violent que par une catastrophe naturelle (les cendres d'un volcan recouvrant un village par exemple) ou par le passage d'un documentaire sur la faim dans le monde à une publicité pour un produit alimentaire...

La conception du téléspectateur se révèle généralement aussi fruste. Le behaviorisme revendiqué d'un A. Bandura, pourtant maintes fois critiqué et considéré comme dépassé dans de nombreux secteurs de la recherche, survit assez confortablement dans les études sur les violences médiatiques. Il fait du téléspectateur un récepteur passif, subissant les contenus télévisuels sans capacité de réaction. Ceci aboutit à un paradoxe, relevé par la philosophe Marie-José Mondzain : *« A supposer que l'image rende passif, comment peut-elle faire commettre un acte ? Si au contraire je fais l'hypothèse que je ne la reçois pas passivement, ce n'est plus l'image qui est à l'origine de mes actes, mais moi-même, en tant que sujet libre de mon action(12). »* De même, on peut interroger la conception de l'enfant comme *« être pur à protéger des atteintes du monde extérieur (13) »* alors que, comme ses parents, il est avant tout fondamentalement ambivalent. Les études de réception, et plus spécialement la tradition des *cultural studies*, donnent pourtant tous les éléments pour montrer que la consommation d'images est toujours un fait complexe, faisant intervenir de multiples facteurs. La psychanalyse a également pu éclairer l'influence variable des images selon l'histoire personnelle de chacun, l'environnement proche (quel cadre familial ?) ou large (quelle culture ?), en soulignant qu'il est avant tout fait un usage collectif des images : *« Le pouvoir des images est d'abord de souder leurs spectateurs ensemble(14). »*

Les chercheurs critiquant les approches traditionnelles des liens entre violence et médias ne sombrent évidemment pas dans l'indifférence et encore moins dans l'apologie du spectacle violent, en prétendant sa totale innocuité. Un certain nombre de faits sont acceptés par tous : les médias proposent massivement au regard des spectacles violents, qui ne sont jamais reçus indifféremment. Ils peuvent, dans certaines conditions, provoquer des troubles psychiques chez des sujets fragiles. Mais, au-delà, le désaccord est complet. Pour un L.R. Huesmann, le lien entre visionnage d'actes de violence et agressivité a été clairement démontré. Pour R. Boudon, au contraire, les corrélations sont faibles et les mécanismes explicatifs surtout hypothétiques. Quant à L. Bastide, il estime que *« l'honnêteté scientifique consisterait à dire que l'on n'en sait rien, que l'on ne peut rien prouver. »* ! Et il souligne, avec d'autres, l'intérêt que l'on peut avoir à accabler la télévision de tous les maux : *« Il semble bien qu'un véritable déplacement (au sens psychanalytique du terme) soit à l'oeuvre. Pour éviter consciemment ou inconsciemment une éventuelle remise en question, individuelle ou collective, il est utile de transférer la responsabilité d'un état de fait sur un bouc émissaire, un nouveau "pousse-au-crime". »* La télévision serait ainsi un paravent commode pour masquer toute une série de phénomènes qui seraient sans doute plus explicatifs, tels que le déclin de la famille ou la perte de crédit des institutions. Ceci se produit d'autant plus facilement que, selon M. Dagnaud, *« la télévision n'a toujours pas de légitimité auprès des élites, ce qui explique sa faculté à donner prise à l'indignation et aux discours justiciers »*.

Ces remarques critiques ont l'avantage de rappeler que la télévision, tout comme l'image, n'est pas une instance autonome, située en dehors du social et qui agirait sur lui de manière incontrôlable. La télévision n'invente pas la violence qu'elle montre, et la place qu'elle prend est celle qu'on a bien voulu lui laisser prendre. Dès lors, comme le rappelle L. Bastide, *« il n'y a peut-être pas d'image innocente, mais il n'y a pas non plus de spectateur totalement innocent »*.

Les effets de la pornographie

Bien que de statut différent, l'image pornographique et ses effets sont encore largement étudiés sur le modèle de l'image violente.

Violence et pornographie : rares sont les ouvrages qui abordent l'un des sujets sans évoquer l'autre. En France, par exemple, les rapports officiels sur les contenus de la télévision, tels celui de Blandine Kriegel pour le ministre de la Culture (1) ou celui du défenseur des enfants Claire Brisset pour le garde des Sceaux (2), associent explicitement les deux questions. Pourtant, le lien ne va pas de soi, car comme le souligne le philosophe Ruwen Ogien (3), la pornographie, contrairement à la violence, n'a le plus souvent rien d'illégal ni d'illégitime. On peut ainsi trouver certains mouvements féministes qui défendent la pornographie, en raison de son potentiel « subversif » par rapport à l'ordre patriarcal établi.

Le recrutement des cobayes biaisé

Malgré cela un très grand nombre de recherches empiriques, le plus souvent américaines, ont essayé de mettre en évidence, comme pour les images violentes, un lien causal entre consommation d'images pornographiques et des comportements qualifiés d'« asociaux » : attitude sexiste, délinquance sexuelle... Les résultats de ces recherches venant alimenter de nombreuses et importantes campagnes visant à interdire plus ou moins totalement les images pornographiques, dans un pays où le débat fait rage entre associations familiales, défenseurs de la liberté d'expression et mouvements féministes.

Si la quantité de travaux est impressionnante, qu'en est-il de leur qualité ? Là aussi, les *a priori* engagés dans ces recherches soulèvent un certain nombre de questions. Beaucoup de recherches ayant montré un effet néfaste significatif des images pornographiques sur le comportement sont des recherches expérimentales, qui testent en laboratoire des effets à court terme. Dans quelle mesure les résultats ainsi obtenus peuvent-ils être généralisés ? D'autant qu'il existe des biais de recrutement, puisque les cobayes sont assez souvent les jeunes étudiants auxquels le chercheur qui réalise l'enquête donne des cours... Il ne s'agit donc quasiment jamais d'enquêtes « représentatives » d'une population donnée. Des critiques féministes ont souligné que la très faible présence de femmes dans ces échantillons reproduisait le schéma selon lequel ce sont les hommes qui agissent et les femmes qui sont agies, seuls les premiers étant ainsi dignes d'intérêt.

Quels hommes et quelles femmes ?

Par ailleurs, les indicateurs servant à mesurer les effets sont parfois contestables. Dans une des expériences les plus fameuses du genre, Dolf Zillmann et Jennings Bryant, trois semaines après avoir fait visionner des films pornographiques à certains membres d'un groupe d'hommes et de femmes, présentaient à tous les détails d'un procès pour viol et leur demandaient, le jugement n'étant pas encore rendu, à une peine de quelle durée le violeur devait être condamné. Les auteurs constataient que ceux qui avaient été exposés aux vidéos pornographiques étaient plus cléments que les autres. Ils en tiraient la conclusion que l'exposition à la pornographie diminue la sensibilité à la souffrance des femmes et tend à banaliser le viol. Analysant cette expérience, le philosophe R. Ogien interroge avec ironie cette interprétation très libre des données : « *Le fait de manifester des réticences à faire*

emprisonner quelqu'un pour une dizaine d'années est-il nécessairement une preuve de la perte de sensibilité à l'égard des souffrances des femmes ? Si des sujets avaient proposé d'écarteler le violeur auraient-ils été jugés encore plus sensible à la souffrance des femmes ? »

Enfin, si ces enquêtes prouvant l'influence néfaste de la pornographie sont légion, un certain nombre de recherches les contredisent, si bien qu'il est difficile de conclure quoi que soit sur la question. Le meilleur exemple vient sans doute des deux commissions gouvernementales américaines dédiées au sujet, et qui, à moins de vingt ans d'intervalle (1970 et 1986), ont rendu des conclusions diamétralement opposées : aucun lien entre consommation d'images pornographiques et violences sexuelles dans le premier cas, lien évident dans le second. Les effets de la pornographie sur les enfants, sujet vendeur s'il en est, sont encore moins bien cernés puisque, pour des raisons déontologiques évidentes, on répugne à soumettre, pour le bien de la science, des mineurs à des représentations sexuelles explicites...

Finalement, la recherche sur les effets de la consommation de pornographie semble avant tout victime d'une naïveté qui la conduit à omettre les rapports sociaux qui la fondent. Si la pornographie met en scène une domination de la femme, elle ne l'a pas créée de toutes pièces. Comment s'articule-t-elle avec les différentes formes de domination sociale ? Quels hommes (et quelles femmes) en consomment ? Comment est-elle reçue : un reflet de ce qui se fait, de ce qu'il faut faire, ou comme une fiction sans rapport avec la sexualité réelle ? Ces questions sont pour l'instant sans véritable réponse mais ont en commun d'inviter, pour comprendre la pornographie, à sortir de l'image...

NOTES

1

B. Kriegel, *La Violence à la télévision*, Puf, 2003.

2

C. Brisset, *Les Enfants face aux images et aux messages violents diffusés par les différents supports de communication*, ministère de la Justice, décembre 2002

3

R. Ogien, *Penser la pornographie*, Puf, 2003.

Xavier Molénat

NOTES

1

Pour un aperçu de la diversité des supports médiatiques pourvoyeurs d'images violentes, voir P. Lardellier (dir.), *Violences médiatiques. Contenus, dispositifs, effets*, L'Harmattan, 2003.

2

M. Dagnaud, « Médias et violence. L'état du débat », *Problèmes politiques et sociaux*, n° 886, mars 2003.

3

R. Boudon, « Les effets de la violence à la télévision : ce que la sociologie peut apporter à la réflexion », in J. Cluzel (dir.), *Jeunes, éducation et violence à la télévision*, Puf, 2003.

Grandir avec la violence pour modèle

Télé et jeux vidéo violents jouent un rôle important dans la genèse de la violence qui frappe nos écoles et plus généralement nos sociétés.

Le Monde.fr | 22.06.2011 à 12h14 • Mis à jour le 22.06.2011 à 16h48 | Par Michel Desmurget, chercheur Insem, Sabine Duño, psychologue clinicienne, Bruno Harlé et Marie-Aude Geoffroy, pédopsychiatres hospitalier

"Un enfant sur dix victime de harcèlement à l'école", "une fillette agressée au cutter par des CM2", "massacré à coups de marteau par deux ados", "viol d'une mineure de 13 ans : trois ados de 12 à 14 ans interpellés". On pourrait multiplier à l'infini ces exemples que relatent chaque jour nos médias.

Pour expliquer cette violence, journalistes et experts évoquent le plus souvent, au choix, des prédispositions génétiques, le laxisme de parents démissionnaires, la philosophie libertaire née de Mai-68, la pauvreté, la déliquescence de l'école, les spécificités ethnoculturelles de certaines populations immigrées, etc.

Curieusement, l'influence possible des images violentes n'est presque jamais soulignée. D'ailleurs, quand le sujet affleure, c'est toujours sur un air de déni. On nous explique alors, comme le psychanalyste Michael Stora, que les images *"ne sont que des révélateurs de pathologies déjà existantes"* et que les contenus violents possèdent *"une dimension cathartique, permettant au spectateur de se purger de ses pulsions agressives"*.

Depuis cinquante ans, aucun sujet n'a été étudié avec autant de constance par les scientifiques du monde entier que celui de l'influence des images et jeux vidéo violents.

Dans une revue exhaustive, l'Académie américaine de pédiatrie a répertorié plus de 3 500 études pour la seule question de savoir si l'exposition à des contenus audiovisuels violents augmentait le niveau d'agressivité du spectateur. Seuls dix-huit travaux n'ont pas révélé d'influence. Tous les autres ont rapporté une association positive d'une magnitude équivalente à celle qui lie tabagisme actif et cancer du poumon. Pas une seule recherche n'a identifié d'effet cathartique, c'est-à-dire de diminution des comportements violents en présence d'images violentes.

A la lumière de ces évidences on comprend aisément que l'Académie américaine de pédiatrie affirme aujourd'hui sans détour, en accord avec tous les spécialistes du domaine que *"les évidences sont maintenant claires et convaincantes : la violence dans les médias est l'un des facteurs causaux des agressions et de la violence réelle. En conséquence, les pédiatres et les parents doivent agir (...) Le débat devrait être terminé."*

En pratique, les images violentes agissent à trois niveaux :

- La désensibilisation à la souffrance d'autrui ;
- L'augmentation des sentiments d'angoisse et d'insécurité ;
- L'exacerbation de l'agressivité.

Les études montrent clairement que l'enfant finit, à force d'être abreuvé de contenus violents par intérioriser les normes qui lui sont présentées. Ce processus opère, pour une large part, de manière inconsciente. Cela explique sans doute les résultats de travaux récents montrant, contrairement à une idée fréquemment admise, qu'il ne suffit pas d'accompagner l'enfant en lui parlant (ce que très peu de parents font de toute façon) pour effacer les effets néfastes des contenus violents sur l'angoisse et l'agressivité.

Il est sans doute important de rappeler à ce stade que les jeux vidéo ultraviolents destinés aux adultes sont largement utilisés par les enfants et les adolescents. De même, il est intéressant de répéter que les enfants de 4 à 14 ans passent deux heures et quart par jour devant la télé, dont une heure et cinquante minutes face à des programmes pour adultes joliment dénommés "tous publics".

Ce seul facteur télévisuel amène nos jeunes spectateurs à voir chaque année près de 1 800 meurtres et 9 000 actes violents. Dans la majorité des cas ces derniers apparaissent réalistes, moralement justifiés et dénués de conséquences judiciaires ou traumatiques. Comment penser sérieusement que ce déluge pourrait laisser indemne le cerveau d'un enfant ?

Selon une étude récente, chaque heure de programmes violents consommée quotidiennement à 5 ans multiplie par plus de quatre la probabilité qu'un enfant présente des comportements violents

et asociaux à 10 ans.

Plus généralement, une simulation publiée dans le prestigieux journal de l'association américaine de médecine avait permis de conclure que *"si, hypothétiquement, la technologie télévisuelle n'avait jamais été développée, il y aurait aux Etats-Unis chaque année 10 000 homicides de moins, 70 000 viols de moins et 700 000 agressions avec blessures de moins"*. Nous voilà loin d'un effet homéopathique.

Ces données nous semblent d'autant plus indiscutables que nous constatons chaque jour leur validité sur le terrain thérapeutique. L'écrasante majorité des parents qui sollicitent une consultation pour leur enfant évoquent des troubles émotionnels, attentionnels et/ou comportementaux. Ils se disent alors dépassés par les accès d'angoisse, de violence, de rébellion, et/ou d'hyperactivité de leur géniture. Quand on creuse un peu on s'aperçoit souvent que celle-ci est exposée quotidiennement à un incroyable bain de contenus violents (jeux, journal télévisé, films, séries).

De manière frappante, lorsque cette immersion est résorbée par un strict encadrement parental, on observe en quelques semaines une diminution substantielle de l'agitation, de l'anxiété, des accès de colère, des troubles du sommeil et des difficultés de concentration. Ce ne sont là certes, que des observations cliniques non quantifiées mais, encore une fois, elles corroborent parfaitement les conclusions des travaux les plus rigoureux de la littérature scientifique.

Ainsi, l'influence délétère des jeux vidéo et programmes audiovisuels violents sur le comportement de l'enfant est aujourd'hui clairement établie. Bien sûr, cela ne signifie pas que la télé soit responsable de toute la violence du monde. Cela indique "simplement", en opposition avec un discours encore trop répandu, que télé et jeux vidéo violents jouent un rôle important dans la genèse de la violence qui frappe nos écoles et plus généralement nos sociétés.

En agissant sur ces facteurs causaux, somme toute aisément accessibles, nous contribuerions à l'édification d'un monde significativement moins violent.



LE CENTRE CANADIEN
D'ÉDUCATION AUX MÉ
DE LITTÉRATIE NUMÉRIQUE

[\(http://habilomedias.ca/\)](http://habilomedias.ca/)

Que savons-nous à propos de la violence dans les médias ?

Il est difficile de définir une fois pour toutes l'effet de la violence dans les médias sur les consommateurs et les jeunes. Un certain nombre de raisons expliquent cette difficulté, mais l'enjeu principal demeure la complexité à définir ou à classer des termes comme « violence » et « agression ».

Pour un enfant, presque n'importe quel type de conflit, comme une discussion orageuse dans une émission-débat à la radio ou entre deux experts pendant le journal télévisé, peut sembler aussi agressif qu'une querelle entre deux personnages de bande dessinée qui se lancent des enclumes. En fait, nous n'avons pas encore de définition nette de la violence et de l'agression, que nous analysons le contenu des médias ou que nous explorons les comportements agressifs qui peuvent en découler. Des études individuelles définissent ces notions différemment ; ainsi, les règles du jeu changent constamment pour ceux qui tentent d'analyser la situation dans son ensemble. La difficulté à quantifier l'agression et la violence de manière stricte rend presque impossible une réponse précise à la question suivante : « Est-ce que la violence dans les médias entraîne les gens à commettre des actes de violence ? »

De nombreuses études, de nombreuses conclusions

En 1994, Andrea Martinez de l'Université d'Ottawa a procédé à un examen approfondi de la documentation scientifique sur la violence dans les médias pour le Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes (CRTC). Elle a conclu que le manque de consensus est causé par trois « zones grises » dans ce type de recherches. Ces zones grises s'appliquent encore aujourd'hui.

D'abord, il est très difficile de définir et de mesurer la violence dans les médias. Certains experts qui suivent la violence dans les émissions de télévision, comme feu George Gerbner, ont défini la violence comme l'acte (ou la menace) de blesser ou tuer une autre personne, peu importe la méthode utilisée ou le contexte environnant. À ce titre, M. Gerber incluait la violence dans les dessins animés dans son ensemble de données. Mais d'autres, comme Guy Paquette et Jacques de Guise, professeurs à l'Université Laval, ont exclu de leurs recherches la violence en animation en raison de sa présentation comique et peu réaliste. (Reste à voir leur point de vue sur la violence de plus en plus réaliste qui est présentée dans certains dessins animés contemporains pour adolescents, comme les blessures macabres infligées aux personnages de *South Park* et *Family Guy*.)

Ensuite, les spécialistes ne s'entendent pas sur la manière d'interpréter les données. Certains soutiennent que l'exposition à la violence dans les médias provoque l'agression. D'autres disent que les deux sont liées, mais qu'il n'y a pas de lien de causalité (que les deux peuvent, par exemple, être causées par un troisième facteur), tandis que d'autres affirment que les données appuient la conclusion selon laquelle il n'existe aucune corrélation entre les deux.

Enfin, même ceux qui sont d'accord pour dire qu'il existe un lien entre la violence dans les médias et l'agression ne s'entendent pas sur la façon dont l'une affecte l'autre. Certains disent qu'il s'agit d'un mécanisme psychologique enraciné dans notre façon d'apprendre. Par exemple, selon L. Rowell Huesmann, quand les enfants imitent les actions incarnées par des héros dans les médias, ils développent des « scénarios cognitifs » qui déterminent leurs comportements. Quand ils regardent une émission violente, les enfants intériorisent des scénarios dans lesquels la violence est présentée comme une façon acceptable de résoudre un problème.

Pour d'autres chercheurs, les effets psychologiques de la violence dans les médias sont à l'origine des comportements agressifs. La mise en scène de la violence va de pair avec une accélération du rythme cardiaque, une respiration plus rapide et une augmentation de la tension artérielle. Selon certains, cette réponse simulée de préparation à la bagarre prédisposerait l'individu à se comporter avec plus d'agressivité dans la vie réelle.

D'autres encore se concentrent sur les façons dont la violence dans les médias provoque des pensées ou des émotions préexistantes d'agressivité. Ils affirment que le désir d'une personne de se débattre se justifie par des images médiatiques dans lesquelles le héros et le méchant utilisent la violence pour chercher leur vengeance, souvent sans qu'il y ait de conséquences.

Dans son rapport final au CRTC, Andrea Martinez concluait que la plupart des études soutiennent « une relation positive, quoique faible, entre l'exposition à la violence à la télévision et les comportements agressifs. » Cette relation ne peut pas être « confirmée systématiquement », mais Mme Martinez convient avec le chercheur néerlandais Tom Van der Voot qu'il serait illogique de conclure qu'un « phénomène n'existe pas simplement parce que, parfois, il ne se produit pas ou parce qu'il ne se produit que dans certaines circonstances ».

Dans cette optique, un certain nombre d'études récentes publiées dans des revues spécialisées avec comité de lecture nous permettent d'énoncer quelques affirmations.

Quelles sont les bonnes nouvelles ?

- Il n'existe pas de relation de cause à effet entre les jeux vidéo violents et des incidents comme les fusillades dans les écoles secondaires.^[1]
- Il n'existe pas de relation de cause à effet entre les jeux vidéo et la criminalité chez les jeunes, les agressions et la violence dans les fréquentations.^[2]
- Les jeux vidéo violents ne conduisent pas à une augmentation de la criminalité violente ; en fait, les crimes violents diminuent annuellement depuis que les jeux font partie des activités courantes des jeunes.^[3]
- Même si la violence dans les médias a tendance à attirer les consommateurs, nous retirons généralement plus de satisfaction et de joie de la part des médias non violents.^[4]

Quelles sont les mauvaises nouvelles ?

- Les jeux vidéo violents peuvent désensibiliser les joueurs à d'autres *images* et stimuli émotionnels de nature violente.^[5]
- Les médias violents présentent souvent des actes et des situations de violence pour lesquels il y a rarement de conséquences.^[6]
- Les jeux vidéo violents peuvent conduire à une augmentation des agressions chez les jeunes enfants et les jeunes en donnant l'impression que l'agression est une réaction convenable aux conflits quotidiens.^[7]

Quels autres facteurs sont à considérer ?

- On insiste beaucoup sur la possibilité que les médias violents soient un facteur de risque dans la violence chez les jeunes. Toutefois, on aborde rarement un bon nombre de facteurs de risque qui sont beaucoup plus pertinents, comme la pauvreté, l'éducation, la discrimination et la vie familiale.^[8]
- De nombreuses sources de contenu médiatique de nature violente sont satiriques et ne devraient pas être prises littéralement ou comme une valorisation de la violence. Le problème est qu'un grand nombre de ces produits médiatiques sont aussi destinés aux adultes ou à un auditoire âgé. En général, les enfants ne développent pas la capacité à reconnaître la satire avant l'âge de 12 ans.^[9]
- Nous devons garder à l'esprit que les enfants ne sont pas tous pareils et que ce qui dérange un enfant peut n'avoir aucun effet sur un autre. En outre, les questions de développement, la maturité affective et les relations avec les camarades et les membres de la famille semblent jouer un rôle beaucoup plus significatif pour déterminer si un enfant risque de présenter des comportements violents.^[10]

Un certain nombre d'études antérieures et les critiques portant sur celles-ci sont encore pertinentes aujourd'hui. Depuis les années 1950, des expériences en laboratoire montrent systématiquement que l'exposition à la violence est associée à une accélération du rythme cardiaque et de la respiration, à une hausse de la tension artérielle et à une plus grande disposition à blesser l'autre ou à le punir. Toutefois, ce volet d'enquête est critiqué parce qu'il est trop centré sur des résultats à court terme et la nature artificielle de l'environnement télévisuel.

Plusieurs enquêtes indiquent que les enfants et les jeunes qui préfèrent les divertissements violents ont tendance à manifester un plus haut taux d'agressivité que ceux qui regardent des émissions moins violentes. L. Rowell Huesmann a analysé des études menées en Australie, en Finlande, en Pologne, en Israël, aux Pays-Bas et aux États-Unis qui lui ont permis de conclure que « les enfants qui risquent le plus d'être agressifs sont ceux qui a) regardent la plupart du temps des émissions violentes, b) pensent qu'elles sont un reflet fidèle de la réalité, c) s'identifient fortement aux personnages violents de ces émissions ». ^[11] Toutefois, il peut être tout aussi vrai que les jeunes ayant des prédispositions pour la violence soient plus enclins à aimer les médias violents.

Dans une étude dirigée par la Kaiser Family Foundation en 2003^[12], presque la moitié (47 %) des parents d'enfants de quatre à six ans ont indiqué que leurs enfants imitaient des comportements agressifs vus à la télévision. Toutefois, il est intéressant de noter que les enfants sont plus susceptibles d'imiter les comportements positifs – 87 % des enfants.

John Murray^[13], professeur à la Kansas State University, a conclu, selon ses recherches, que « l'interprétation la plus plausible de ce schéma de corrélations est qu'une préférence précoce pour des émissions violentes et d'autres médias est un facteur dans l'établissement d'un comportement agressif et antisocial lorsque le garçon devient un jeune homme ».

Un certain nombre d'études rapportent que regarder de la violence dans les médias effraie les jeunes enfants^[14] et qu'un tel visionnement peut avoir des effets à long terme.

En 1998, les professeurs Singer, Slovak, Frierson et York^[15] ont interrogé 2000 étudiants de l'Ohio de la troisième à la huitième année. Ils ont signalé que l'incidence des traumatismes psychologiques (y compris l'anxiété, la dépression et le stress post-traumatique) a augmenté proportionnellement au nombre d'heures passées à regarder la télévision chaque jour.

Une étude de 1999 menée par Judith Owens, professeure à la Brown University, auprès de 500 parents du Rhode Island^[16] a révélé que la présence d'une télévision dans la chambre d'un enfant augmente ses risques pour celui-ci de

souffrir de troubles du sommeil. Parmi les parents interrogés, 9 % ont rapporté que leurs enfants faisaient des cauchemars au moins une fois par semaine à cause d'une émission de télévision.

En 1986, Tom Van der Voort^[17] a étudié 314 enfants de 9 à 12 ans. Il a constaté que même si les enfants distinguent facilement les dessins animés, des westerns et les films d'espionnage de la réalité, ils confondent souvent les programmes réalistes avec le monde réel. Lorsqu'ils sont incapables d'intégrer la violence dans ces émissions ou ces films parce qu'ils ne suivent pas l'intrigue, ils sont beaucoup plus susceptibles de se sentir anxieux. Cela est particulièrement problématique, car les enfants ont indiqué qu'ils préféreraient les émissions réalistes, qu'ils considèrent amusantes et passionnantes. Des études similaires^[18], ^[19], réalisées dans les années 1990, ont donné des résultats confirmant les conclusions de Tom Van der Voort. Comme l'indiquait Jacques de Guise^[20] en 2002, plus l'enfant est jeune, moins il est probable qu'il puisse définir un contenu violent comme étant de la violence.

En 1994, les chercheurs Fred Molitor et Ken Hirsch^[21] ont découvert que les enfants sont plus enclins à tolérer des comportements agressifs dans le monde réel s'ils regardent d'abord des émissions de télévision ou des films dont le contenu est violent.

George Gerbner a dirigé la plus longue étude jamais menée sur la violence à la télévision. Sa recherche fondamentale suggère que les grands consommateurs de télévision ont tendance à percevoir le monde de manière compatible aux images véhiculées à la télévision. Les perceptions qu'ont les téléspectateurs du monde viennent se conformer aux représentations qu'ils voient à la télévision ; ils deviennent passifs, anxieux et craintifs. M. Gerbner appelle cela le « syndrome du grand méchant monde ».^[22]

La recherche de George Gerbner a indiqué que ceux qui regardent le plus la télévision sont plus susceptibles de :

- surestimer le risque qu'ils soient victimes d'un crime ;
- croire que leur voisinage est dangereux ;
- croire que « la peur de la criminalité est un très grave problème personnel » ;
- supposer que le taux de criminalité est à la hausse, même si ce n'est pas le cas.

En 1997, André Gosselin, Jacques de Guise et Guy Paquette ont décidé de tester la théorie de George Gerbner dans le contexte canadien^[23]. Ils ont étudié 360 étudiants d'université et ont découvert que les grands consommateurs de télévision sont plus susceptibles de croire que le monde est un endroit de plus en plus dangereux. Toutefois, ils ont également trouvé que les grands consommateurs de télévision n'ont pas plus tendance à être plus craintifs que les autres.

Bon nombre d'études effectuées depuis indiquent que d'autres variables entrent en jeu pour exposer les enfants au risque d'adopter des comportements agressifs. Par exemple, une étude norvégienne^[24] menée auprès de 20 adolescents à risque a révélé que le manque de règles parentales concernant les émissions regardées par les adolescents était un indice plus significatif de comportement agressif que la quantité de violence dans les médias qu'ils regardent. Elle indiquait aussi que l'exposition à la violence réelle, jumelée avec l'exposition à la violence dans les médias, créait une « surcharge » d'événements violents. Les garçons qui éprouvaient cette surcharge étaient plus susceptibles d'utiliser des images médiatiques violentes pour créer et consolider leur identité en tant que membres d'un groupe d'antisociaux et de marginaux.

D'autre part, les chercheurs rapportent que les attitudes parentales à l'égard de la violence dans les médias peuvent atténuer son impact sur les enfants. L. Rowell Huesmann et Bacharach concluent que « les attitudes de la famille et de la classe sociale ont plus d'importance pour déterminer les attitudes à l'égard de l'agression que la quantité d'exposition à la télévision, qui est néanmoins un indice significatif, mais plus faible ».

Il devrait être clair, lorsque nous examinons ce type d'affirmations et d'études, que la violence dans les médias est un problème extrêmement complexe et nuancé. Des inquiétudes sont clairement soulevées en ce qui concerne le contenu violent dans les médias, comme la pertinence en fonction de l'âge, la saturation, la désensibilisation et la naissance de craintes ou de malaises chez les téléspectateurs. Dans un même temps, un grand nombre des produits médiatiques qui nous exposent à de violentes images procurent également des avantages. Les jeux et les films peuvent exposer des jeunes à un contenu violent, mais les études montrent de plus en plus qu'ils comportent aussi des avantages positifs. Il n'y a aucun moyen de bloquer complètement le contenu violent, de garantir que les enfants ne joueront jamais à des jeux vidéo dont la classification ne convient pas à leur âge ou de s'assurer que les sentiments de tous en ce qui concerne la définition d'un contenu inapproprié coïncideront avec les pratiques d'autorégulation de l'industrie. Toutefois, les adultes et les parents peuvent promouvoir l'engagement critique par rapport aux médias consommés par les jeunes et les enfants, contrôler l'usage des médias par leurs enfants et établir des règles à la maison pour aider les jeunes à comprendre ce qui est approprié ou non et à en discuter. Des renseignements sur les façons de parler aux enfants à propos de la violence dans les médias sont disponibles dans la sous-section intitulée L'engagement critique par rapport à la violence dans les médias. Si vous vous intéressez à la législation et aux outils de l'industrie pour vous aider à comprendre les lois ou vous donner une meilleure idée de ce qu'il faut surveiller, consultez notre sous-section intitulée Réponses du gouvernement et de l'industrie à la violence dans les médias (<http://habilomedias.ca/violence/reponses-gouvernement-industrie-violence-medias>).

Les nouveaux médias : des jeunes libérés ou abandonnés ?

[Sommaire](#)

[Page précédente](#) |

[Page suivante](#)

D. DES DÉVIANCES LIÉES À LA MAUVAISE ASSIMILATION DU VIRTUEL

L'impact des images sur l'épanouissement des enfants et la construction de leur personnalité est réel. Il est d'ordre psychologique : confronté à des représentations de violence qu'il ne comprend pas, l'enfant élabore des stratégies de défense. Il est également sociétal en ce que les images façonnent la représentation que l'enfant se fait du monde : surévaluation de la violence dans la réalité, vision négative de l'avenir, tolérance plus grande à l'égard de comportements agressifs et sexistes.

De très nombreux rapports et ouvrages sur l'impact des images violentes à la télévision ont été publiés depuis une dizaine d'années. Si la *télé-violence*^{66(*)}, avait été un ouvrage précurseur de notre ancien collègue M. Jean Cluzel, les *écrans de la violence*^{67(*)}, de Mmes Divina Frau-Meigs et Sophie Jehel, et les *enfants sous influence*^{68(*)}, de M. Serge Tisseron, lui ont succédé en tentant de mesurer l'impact réel des images diffusées à la télévision, notamment celles représentant la violence, physique ou psychologique.

Le présent rapport n'a pas pour ambition de décrire le phénomène de montée de la violence, qui est assez incontestable chez les adolescents depuis une trentaine d'années, mais de faire un tour d'horizon des études sur l'impact des images et d'en tirer des conséquences pratiques.

1. Violence des images et violence des jeunes

a) Violence à la télévision et violence des jeunes

Le 5 juin 2002 près de Nantes, un jeune homme de 17 ans frappe de plusieurs coups de couteau une de ses camarades âgée de 15 ans. Immédiatement arrêté, il explique qu'une envie de tuer quelqu'un lui était venue après avoir vu plusieurs fois le film *Scream* (Wes Craven, 1996), et notamment l'après-midi précédant les faits.

Cette agression n'est que la dernière d'une longue série de faits divers où interviennent, à des degrés différents, des images, des scènes ou des scénarios tirés des différents médias. Beaucoup en tirent argument pour en conclure à l'influence des médias qui, par l'étalage permanent et complaisant de la violence, pousseraient à commettre des actes violents. Dans les cas extrêmes de passage à l'acte, c'est souvent le cinéma qui est en cause, et plus spécialement des films comme « *Scream* » ou encore « *Tueurs nés* » (Oliver Stone, 1996). Mais au-delà, **ce sont tous les supports de l'image qui ont pu être accusés de susciter, notamment chez les jeunes, des formes diverses d'agressivité** : Internet, les jeux vidéo, la téléphonie mobile.

L'état d'esprit des pourfendeurs de la violence télévisuelle est assez bien résumé par les chercheurs américains MM. Baran Stanley et David Dennis qui se demandent si les médias peuvent prétendre avoir un impact sur le comportement commercial des spectateurs, à travers la publicité, mais, en revanche, n'en avoir aucun sur leur attitude générale, et notamment leur agressivité^{69(*)}

Le rapport de Mme Blandine Kriegel sur la violence à la télévision de 2002^{70(*)} avait déjà rappelé les principales études réalisées sur la question de la violence des images.

RAPPORT DE BLANDINE KRIEGEL SUR LA VIOLENCE À LA TÉLÉVISION

Un travail de mise en perspective systématique d'études comparables, soit en examinant séparément leurs résultats et en déterminant si les effets attendus se produisent le plus souvent, soit en procédant à une méta-analyse, qui

consiste dans le calcul de la significativité statistique de leurs résultats agrégés a été réalisé par Hearold (1986), qui a sélectionné 230 études (impliquant plus de 100 000 sujets). Paik et Comstock (1994) ont sélectionné quant à eux, sur la base de leur qualité méthodologique, 217 études publiées entre 1950 et 1990. D'autres études similaires ont également été réalisées par d'autres chercheurs (Bushman et Huesman, 2001 ; Geen et Thomas, 1986 ; Hogben, 1998 ; Wood, Wong et Chachere, 1991). **Dans tous les cas, les émissions violentes étaient effectivement liées, quoique modestement, à l'apparition de comportements plus agressifs à court et à long terme, les liens les plus forts s'exprimant dans le cas des études expérimentales [...]**

Les films violents ont également des effets néfastes, en ce qu'ils induisent des croyances erronées concernant le viol. Une scène de violence sexuelle typique montre un homme pénétrant une femme de force, qui, après avoir résisté, finit par en redemander. Des recherches expérimentales (par exemple, Linz en 1989) indiquent que l'exposition même courte à un film présentant une scène similaire suffit effectivement à augmenter l'adhésion à ce que les anglo-saxons appellent les «*rape myths*», qui n'ont rien d'anodin : Diane Scully et Joseph Marolla (1984) ont montré que la rhétorique selon laquelle «*les femmes veulent dire oui quand elles disent non*» est très prégnante dans le discours des auteurs d'agressions sexuelles.

Par ailleurs, l'étude commandée le 1^{er} juin 1999 par le président Clinton à la commission fédérale du commerce et rendue publique en 2000, sous le titre «*Federal trade commission testifies on marketing violent entertainment to children* », portant à la fois sur le cinéma, la télévision, la musique et les jeux électroniques **indiquait clairement qu'il y a une corrélation entre la violence des jeunes et l'exposition à la violence.**

Toutefois, il semble beaucoup plus difficile de faire le lien entre la nature des images vues et la violence que d'établir la relation entre le nombre d'heures passées devant la télévision et les conséquences qui en découlent.

Ainsi l'énervement, la baisse de l'inhibition et de la culpabilité, la désensibilisation, l'acquisition de solutions violentes, le déclenchement de comportements appris ailleurs, l'acquisition de stéréotypes, l'excitation ou activation physiologique sont-elles des conséquences connues alors que l'imitation pure et simple serait beaucoup plus rare.

Une étude publiée dans la revue *Science* du 29 mars 2002 montre que **les enfants qui regardent la télévision plus de trois heures par jour quand ils ont entre quatre et six ans deviendraient ensuite des adultes plus violents** que les autres. Cette tendance se révélerait plutôt chez les garçons à l'adolescence et chez les filles à l'âge adulte.

La maltraitance audiovisuelle est donc une réalité et a fait à ce titre l'objet d'un contrôle rigoureux de la part des pouvoirs publics (voir *infra*, quatrième partie). La question qui se pose aujourd'hui, au moment où les jeunes regardent de moins en moins la télévision (les 15-25 ans sont les seuls concernés par cette baisse de la consommation audiovisuelle), est de savoir si les pouvoirs publics doivent continuer à s'inquiéter de la violence audiovisuelle alors que les nouveaux médias sont bien souvent le relais, voire l'amplificateur des contenus choquants.

b) La violence et les nouveaux médias

Les études sur cette question sont bien moins nombreuses que celles relatives à la télévision et pourtant la question de l'impact d'Internet sur les comportements violents se pose avec beaucoup d'acuité^{71(*)}. Cette interrogation sur la spécificité d'Internet a deux visages : tout d'abord celle du risque de visionner des contenus choquants et ensuite celle du comportement que peuvent adopter les jeunes vis-à-vis de ce contenu vu sur l'ordinateur, souvent de manière solitaire.

Un premier élément évident est que **tous les contenus visibles à la télévision, le sont, d'une manière ou d'une autre sur Internet** : sur les sites de vidéos partagées, à travers le téléchargement, légal ou illégal (qui est l'une des premières sources de contenus choquants), et la télévision de rattrapage.

Mais surtout, **de très nombreuses images très violentes qui ne sont pas montrées à la télévision sont visibles sur Internet** (exécution, automutilations en direct, films interdits à la télévision). M. Michaël Stora, s'il reconnaît que les nouveaux médias permettent aux adolescents d'assouvir leur besoin de créer, eux-mêmes, des scoops, comme ils en voient au journal télévisé, admet également que ces pratiques peuvent devenir radicales avec le «*happy slapping* » par exemple, qui signale une **banalisation certaine du voyeurisme d'autant plus porteuse de dérives qu'à l'ère numérique, les images sont manipulables très facilement** (table ronde sur le thème «*Adolescents et téléphone mobile* » AFOM, 11 avril 2008, Paris).

Troisième élément, et non des moindres, le risque de voir des images choquantes sans le souhaiter est réel sur Internet : un enfant sur trois serait ainsi involontairement confronté à des contenus choquants sur la toile (IFOP, mars 2005).

La présence de contenus dérangeants est donc incontestable sur Internet et remet en question le contrôle effectué sur la télévision. Mais la question suivante est de savoir si l'effet des contenus vus sur Internet est spécifique. Peu de

réponses sont pour l'instant apportées à cette interrogation.

Votre rapporteur souhaiterait à cet égard que le Gouvernement lance une grande étude sur ce sujet qui risque de devenir l'une des grandes problématiques de la jeunesse dans les prochaines années. Il serait bon au demeurant d'étendre cette étude à l'impact des jeux vidéo.

c) La violence et les jeux vidéo

Suite à la tuerie perpétrée vendredi 26 avril 2002 dans un collège d'Erfurt en Allemagne, par un jeune de 19 ans qui a assassiné 16 professeurs et élèves, les jeux vidéo ont été mis une nouvelle fois en accusation en Europe. Le meurtrier était en effet un fervent adorateur de cette activité.

Suite à cette tragédie, il a été décidé en Allemagne que deux jeux ne seraient diffusés que de façon restreinte et ne pourraient plus faire l'objet de publicités officielles. De même, la vente, la cession ou la mise à disposition de ces jeux à des enfants ou adolescents a été interdite.

Parallèlement, une réflexion théorique sur le caractère dangereux des jeux vidéo a été menée. Le Lieutenant Colonel Grossman a, par exemple, dénoncé dans son ouvrage *On killing*, les jeux vidéo utilisés par l'armée américaine pour former de jeunes recrues et leur ôter toute inhibition à tuer, par désensibilisation et conditionnement systématique. Il a expliqué que cet effet était très efficace s'agissant des jeux vidéo qui amplifient la confusion entre le virtuel et le réel.

Néanmoins, la plupart des personnes auditionnées par votre rapporteur ont davantage eu tendance à relativiser leur effet, dès lors que la classification par âge est respectée.

Votre rapporteur estime que l'action de l'État devrait se concentrer sur la publicité faite à ces jeux vidéo, à la télévision ou sur Internet. L'interdiction de promouvoir les jeux déconseillés au moins de 16 ans lui semblerait être une mesure a minima.

d) Les nuances à apporter à ces analyses

Partant des études du physiologiste canadien Hans Selye sur le stress, M. Serge Tisseron montre que « *si l'enfant bénéficie d'un environnement à son écoute, [les images violentes] sont un stimulant de sa réflexion sur le monde. A défaut, elles nourrissent un sentiment d'insécurité qui pousse au grégarisme, et, de ce point de vue, on peut dire que les images violentes accroissent la vulnérabilité des enfants à la violence des groupes dans la mesure où le choc émotionnel qu'elles provoquent pousse ceux d'entre eux qui pourraient avoir une influence pacificatrice à y renoncer* ». L'impact des images est donc ambivalent et peut donc pousser certains enfants à agir de façon moins agressive qu'il ne le ferait en leur absence.

Il note en outre qu'« *il y a dans les rues beaucoup moins d'enfants qui se prennent pour des héros de jeux vidéo que d'adultes qui se prennent pour des pilotes de Formule 1* » et que ce sont les adultes qui devraient davantage remettre en question leur rapport à l'image.

Il a également bien montré que plus l'enfant voit un spectacle qu'il sait ne pas lui être particulièrement destiné, plus il lui est difficile d'imaginer un adulte rassurant, et plus il a donc besoin de cet adulte dans la réalité. C'est ainsi que les images du 11 septembre ont pu être particulièrement traumatisantes.

Deux conséquences découlent de ce constat :

- les images d'actualité doivent être diffusées avec précaution sur la télévision et sur Internet et accompagnées d'explications claires sur leur origine, ainsi que les causes et conséquences des événements filmés ;
- l'accompagnement à l'image, notamment par la famille, est absolument essentiel et entraîne des comportements complètement différents de la part des enfants selon qu'il est effectif ou non.

Ce dernier aspect est particulièrement vrai s'agissant d'une forme de violence particulière qu'est la pornographie dont l'impact sur les jeunes peut être extrêmement néfaste.

* ⁶⁶ Jean Cluzel « Télé violence », Plon, Paris, 1978.

* ⁶⁷ Mme Divina Frau-Meigs et Sophie Jehel « Les Écrans de la violence, enjeux économiques et responsabilités sociales », Economica, Paris, 1997.

* ⁶⁸ Serge Tisseron « Enfants sous influence, les écrans rendent-ils les jeunes violents ? », Armand Colin, Paris, 2000.

* ⁶⁹ *Mass Communication Theory*, Stanley J. Baran, Dennis K. Davis, mars 2005 : « *If, as the media claim, no objective correlation exists between media portrayals of violence and violent behavior - if, in other words, the one*

has no impact upon the other - then how can the media claim an impact in product selection and consumption, as the obviously affect the viewer's commercial attitudes and behavior ? Can they do one and not the other ? »

** ⁷⁰ Les grandes lignes du rapport sont rappelées dans le compte-rendu de son audition du 27 mars 2008.*

** ⁷¹ Le 23 septembre dernier, un étudiant finlandais, vu sur une vidéo diffusée sur Internet en train de braquer son pistolet vers l'objectif et de tirer plusieurs coups vers la caméra, est passé à l'acte, faisant dix victimes avant de se suicider.*

[Sommaire](#)

[Page précédente](#) |

[Page suivante](#)

La violence dans les médias influence-t-elle nos enfants?



Télévision, jeux vidéo, réseaux sociaux, films... Nos enfants ingurgitent quotidiennement des images qui sont parfois inappropriées. Parallèlement, des statistiques font état depuis des décennies d'une hausse significative de la criminalité chez les jeunes. Alors, les médias sont-ils responsables de ces comportements violents qui semblent de plus en plus présents dans notre société?

La désensibilisation des jeunes face à la violence

L'an dernier, Caroline Fitzpatrick, chercheuse postdoctorale au Centre de recherche du CHU Sainte-Justine, à Montréal, a mis en relation les contenus télévisuels violents visionnés par 1800 petits Québécois âgés d'environ 4 ans et certains de leurs comportements, dont le repli sur soi et l'inattention à l'école.

Après l'analyse des habitudes télévisuelles de ces enfants et de certains facteurs socioéconomiques comme la situation familiale ou encore le niveau d'agressivité dont ils auraient pu être témoin au cours de leur jeune vie, Mme Fitzpatrick a établi que plus l'exposition à des scènes de violence par le biais du petit écran était importante, plus les comportements antisociaux augmentaient.

La chercheuse fait donc état d'un risque plus élevé de 3 à 4 %. Si, selon elle, ce chiffre paraît peu élevé, il souligne tout de même le caractère significatif d'une telle corrélation. Néanmoins, elle précise qu'on ne parle pas ici de problèmes pathologiques, mais plutôt de comportements qui ne sont pas souhaitables.

En 1991, une étude américaine faisait également état de cette désensibilisation des jeunes face à la violence puisque, jusqu'à la fin de leur adolescence, ils auraient ingurgité 13 000 meurtres en moyenne au petit écran.

Plus de télé, plus de violence?

Mais quelle que soit la nature du programme, plus l'exposition au petit écran est fréquente, plus le risque serait élevé.

C'est ce que relate l'étude américaine « Television Viewing and Aggressive Behavior During Adolescence and Adulthood » (temps passé devant la télévision et comportements agressifs pendant l'adolescence et l'âge adulte), publiée en mars 2002 dans la revue scientifique *Science*.

Menée de paire par l'Université de Columbia et l'Institut psychiatrique de l'État de New York, elle met en relation le temps passé par les jeunes devant la télévision et le nombre d'actes de violence juvénile.

Après l'analyse de 707 personnes, dont les habitudes télévisuelles ont été examinées sur un intervalle de 17 ans, il en est donc sorti que les adolescents qui passent le plus de temps devant le petit écran ont davantage de risques de présenter des comportements violents.

Toujours selon cette étude, les statistiques montrent que 5,7 % des jeunes qui ont regardé la télévision moins d'une heure par jour à l'âge de 14 ans commettaient des actes agressifs contre 28,8% chez ceux qui y passaient plus de trois heures quotidiennement.

Un manque d'implication des parents

Si de nombreuses études dénoncent ce phénomène, d'autres refusent d'y voir un lien et attribuent surtout ce problème au manque d'implication des parents face à l'exposition de leurs enfants à des programmes violents.

En 1991, au Québec, les enfants de moins de 12 ans regardaient en moyenne 23 heures de télévision par semaine. Mais dans le lot, certaines de ces émissions ont tout de même eu pour vocation d'éduquer, d'informer et de divertir. À l'époque, on pensait par exemple à *Passe-Partout* ou encore au *Club des 100 watts*.

Déjà, l'Association nationale des téléspectateurs (ANT) estimait que la télévision n'était à priori pas néfaste si les parents, au lieu d'interdire les émissions violentes, s'assuraient plutôt de discuter et d'échanger avec leurs enfants autour des programmes qui pouvaient s'avérer problématiques, développant ainsi leur sens critique.

Et le problème ne concerne pas seulement la télévision ou le cinéma, puisque certains jeux vidéo comportent également des images inappropriées, même s'ils sont bien souvent cotés. Les adultes devraient donc, là aussi, user de leur rôle d'accompagnateur afin de prévenir toutes images que l'enfant a tendance à ingurgiter sans en mesurer immédiatement l'impact qu'elles pourraient avoir.

Le phénomène des réseaux sociaux

Et les réseaux sociaux ne font pas exception à la règle. Impossible d'échapper aux événements qui se soldent la plupart du temps par un dénouement malheureux et qui défrayent la chronique.

À l'instar des petits et grands écrans, les jeunes, à force de communiquer virtuellement, ne prennent plus conscience des conséquences réelles de leurs actes, selon certains pédopsychiatres.

Alors comment, s'ils n'ont pas acquis ces notions, peuvent-ils connaître les limites et la portée de leurs agissements? Encore là, les adultes doivent donc avoir un rôle d'accompagnement et de contrôle, ce qui éviterait beaucoup de malheureuses situations dont les pédopsychiatres mesurent de plus en plus l'ampleur.

Philippine de Tinguy, rédactrice Canal Vie, en collaboration avec la Dre Lila Amirali, pédopsychiatre à l'Hôpital de Montréal pour enfants

Categories

- [Préadolescence](#)
- [Problème de comportement](#)

Eléments de correction

Thèmes abordés par les documents : la violence chez les jeunes et les écrans.

1. Beaucoup de recherches et d'études relativement probantes
 - i. Quid des autres facteurs comme la pauvreté, l'éducation, la discrimination et la vie familiale.
 - ii. Les adultes sont plus violents que les enfants
2. Les éléments retenus par l'académie américaine de pédiatrie montrent une influence :
 - i. La désensibilisation à la souffrance d'autrui
 - ii. L'augmentation du sentiment d'angoisse et d'insécurité
 - iii. L'exacerbation de l'agressivité.