

## **Argumentaire**

### **Pourquoi contrer la téléviolence et l'impact des divertissements violents sur les enfants?**

**1. La violence juvénile est elle une vision de l'esprit ?**

**Pourrait-il s'agir d'un problème créé de toutes pièces par les médias à sensations (propriété d'intérêts privés) se plaisant à véhiculer une image négative de l'école (service public) et la présentant comme un lieu d'incubation de criminels en herbe ?**

**À moins que le sentiment d'insécurité ne soit attribuable à une sensibilité accrue d'un personnel enseignant qui vieillit mal ? Comme ce sont en majorité des femmes, seraient-elles aux prises avec une ménopause pénible ?**

**L'augmentation de la violence ne serait alors qu'une forme de paranoïa, une maladie imaginaire?**

**Les faits.**

**1. Le Canada ne connaît-il pas une baisse de la criminalité?**

Dans l'édition du **20 juillet 2001** du National Post, Michael Friscolanti commente les données publiées par Statistiques Canada. Il note que la criminalité est en perte de vitesse pour une 9<sup>ième</sup> année consécutive et que cette baisse, -- le plus faible taux depuis 1978 -- est attribuable à la réduction de 5% des crimes contre la propriété.

Les crimes de violence ont toutefois augmenté (+3 %), ainsi que quelques autres infractions (...). Les provinces ayant connu le taux de criminalité le plus élevé sont la Saskatchewan (12 730 offenses pour 100 000 habitants), la Colombie-Britannique (11 253) et le Manitoba (10 723). Les plus faibles taux de criminalité violente ont été obtenus par Terre-Neuve (5 711) et le Québec (6 027).

Le taux de crimes avec violence a grimpé chaque année depuis 1977 pour atteindre un pic en 1993. Le taux de 2000 est à peu près le même qu'en 1990, mais demeure toutefois supérieur de 54 % à celui de 1980.

Même si le Québec a obtenu le taux le moins élevé de crimes avec violence (718 cas pour 100 000 habitants), il a quand même obtenu une **augmentation inquiétante de 8 %**.

Le taux d'agressions pour le Canada a augmenté de 5 %, dû à des hausses de 4 % des voies de fait simples, (offenses les moins graves) 7 % des agressions à main armée, 1 % des voies de fait graves, (la plus sérieuse des trois catégories).

## **2. Que nous apprennent les statistiques sur la criminalité juvénile ?**

Le taux de criminalité (générale) chez les jeunes a augmenté légèrement en 2000 (+1 %) après avoir diminué au cours des huit années précédentes. Les infractions avec violence commises par les jeunes ont crû de 7 %, tandis que celles contre les biens ont fléchi de 4 %. Les catégories de crimes violents où la hausse s'est manifestée sont :

- les agressions sexuelles (+18 %),
- les voies de fait (+7 %) et
- les vols qualifiés (+2 %).

Dans Le Quotidien du 17 juillet 2002, Statistiques Canada analyse les données recueillies pour l'année 2001. Le graphique présenté est particulièrement éloquent.

## **3. Les jeunes du Québec ne sont-ils pas moins violents que dans les autres provinces canadiennes ?**

Le Journal de Québec, dans son édition du 3 juillet 2001 titre :

« Crimes violents en hausse au Québec ».

Et l'article de poursuivre « Le Ministère de la sécurité publique du Québec révélait, en juin dernier, que la criminalité avait connu une hausse en l'an 2000, une hausse attribuable principalement à l'augmentation des voies de fait (12,3%). Selon les chiffres du MSP, les crimes contre la personne n'ont cessé de croître depuis 3 ans. Cette croissance a atteint 17% depuis 1997.

## **4. Les statistiques précédentes portent sur la criminalité. Nos élèves du primaires sont-ils plus violents qu'avant ? Avons-nous des données sur la violence à l'école ?**

En février 2001, le Conseil supérieur de l'éducation publiait un avis intitulé « Les élèves en difficulté de comportement à l'école primaire. Comprendre, prévenir, intervenir ». On y apprend que le nombre d'élèves en difficulté de comportement a triplé en 15 ans. L'avis du CSE confirme certaines appréhensions reliées indirectement au phénomène de la violence chez les jeunes. Les élèves en difficulté de comportement constituaient moins de 1% de la population du primaire en 1985. Quinze 15 années plus tard, ils forment 2,5% de cette population. Ce sont des garçons 5 fois sur 6. Ces élèves entretiennent des rapports difficiles avec leurs pairs et avec le personnel scolaire. L'avis prédit que, selon toute vraisemblance, ils seront les premières victimes du décrochage, de rejet, d'isolement, d'exclusion.

À quoi faut-il attribuer cette croissance? L'avis du CSE mentionne 3 causes.

- Les changements profonds de la structure familiale.
- Le relâchement de l'encadrement parental.
- L'exposition répétée à la violence véhiculée dans les médias.

La violence commise ou subie par ces jeunes est parfois évidente, (harcèlement, brimades, taxage, hyperactivité), parfois plus discrète (passivité, dépendance, dépression).

#### **5. Faut-il faire un lien entre le nombre d'élèves en difficulté de comportement et la violence ?**

Dans son édition du 8 mars 2001, le quotidien The Montreal Gazette commente la rapport du CSE. Le journaliste fait le lien entre certains drames survenus dans des écoles des Etats-Unis et les brimades (bullying) subies par certains élèves.

« Problems starting earlier and earlier, report to education minister warns.

A small, quiet teenager who has been ferociously teased and bullied finally arrives at school armed with a gun and shoots his classmates. It happened this week in Santee, California, but a new Superior Council on Education report on bad behaviour makes it all too clear that a growing number of Quebec students are also having social problems at school. And the aggressive behaviour is manifesting itself earlier and earlier, with teachers reporting that even kindergarten students are using physical and verbal violence. Eerily, in light of this week's shooting, the brief points specifically to the problem of children whose behaviour is "internalized" and who may go through the system without attracting any attention, as well as victims of bullying who often go unnoticed while the attention is focused on the bully himself. The study identifies behavioural problems as verbal and physical aggression as well as hyperactivity that causes students to disobey their teachers. (...) Not only has the number of children with behavioural difficulties grown but children are disrupting school activities at an increasingly young age.

#### **6. La téléviolence pourrait-elle constituer un enjeu de santé publique ?**

Curieusement, cette exposition à la violence télévisuelle a aussi été pointée du doigt par le responsable de la santé publique (Surgeon General) des Etats-Unis, David Satcher, dans un rapport rendu public le 17 janvier 2001. « Un nombre substantiel de recherches scientifiques démontre qu'elle (l'exposition répétée à la violence télévisuelle) provoque une hausse de la violence physique et verbale chez les enfants. Lorsque consommée dès la petite enfance, la violence transmise au petit écran affectera le comportement durant la vie entière. »

Mercredi le 17 janvier 2001, sous la plume de *Jeff Leeds*, le Los Angeles TIMES titre

« Surgeon Gen. Links TV, Real Violence Entertainment:

Report finds repeated early childhood exposure to intense shows, video games causes aggressive behavior. Repeated exposure to violent entertainment during early childhood causes more aggressive behavior throughout a child's life. Exposure to violent media plays an important causal role in this societal problem of youth violence. From a public-health perspective, today's [media] consumption patterns are far from optimal. And for many children they are clearly harmful."

**7. Ne dit-on pas qu'il s'agit d'une question controversée ? Que disent les études scientifiques sur le phénomène de la téléviolence ?**

Si les médias prétendent que la question est controversée, il n'en est rien chez les chercheurs et les associations de professionnels du milieu médical. Plus de 650 études scientifiques ont été recensées par Wendy Josephson, de l'Université de Winnipeg, pour Santé Canada. (Texte accessible par internet, sur le site du Réseau-Éducation-médias.ca)

Les trois chapitres traitant des conséquences de la téléviolence sur les plus jeunes enfants sont particulièrement édifiants. On y traite des groupes d'âges de 0 à 18 mois, de 1 ½ à 5 ans et de 6 à 11 ans.

**8. On a l'impression qu'au cours des dernières années, la télé associe de plus en plus fréquemment violence et sexualité ? Cette impression est-elle justifiée ?**

« Survey connects graphic TV fare, child behavior », Richard Saltus, Boston Globe, March 21, 2001

(...) a sweeping new survey of research on media violence, sex, and risky behavior over the last 10 years concludes that what children watch can directly influence their behavior. The survey by a Johns Hopkins University psychiatrist, published yesterday, reflects the growing concern of mental health specialists about the impact on youngsters of the sexually suggestive, violent, and aggressive content that frequently permeates television today.

The classic studies linking TV violence and aggression and youth behavior were done in the 1970s and '80s, "with material that wasn't very violent" by today's standards, said Dr. Susan Villani. But now, "it's more violent and more graphic and more sexual," she said. "Children are being exposed to more graphic content at younger and younger ages." Villani proposes that health care professionals treating disturbed children compile a "media history" of what they've watched, as well as the traditional medical history.

Villani said the research in the past decade has strengthened previously reported links between television violence and increased aggressive behavior in preschoolers. Risky behavior depicted in entertainment media has been associated with increases in sexual activity, drinking, smoking, and drug use, she said. One major study cited by Villani showed that viewers of violent TV content learned aggressive behaviors and attitudes, became desensitized to violence, and became fearful of being victimized.

Villani's review of a decade's worth of research on the media's impact on children and adolescence is published in the April issue of the Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry.

Villani believes parents should spend more time monitoring what children are watching.

**9. Si la téléviolence produisait des dommages réels, les professionnels de la santé nous alerteraient, non ?**

Diverses associations professionnelles dont la crédibilité ne peut être mise en doute sonnent l'alarme. Elles joignent leur voix à celle d'organismes regroupant des parents.

Los Angeles Times, Thursday, January 18, 2001, By JEFF LEEDS

Lawmakers, Parent Groups Laud Media Violence Findings Media: Critics of Hollywood say the surgeon general's report shows the industry isn't living up to its responsibility to children. A report released Wednesday by Surgeon General David Satcher showing a scientific link between graphically violent television programming and increased aggression in children provoked applause from parent groups and lawmakers seeking to curb the use of violence in entertainment.

The new report is "a wake-up call to the [entertainment] industry that they really aren't living up to their responsibility to America's children," said Patti Miller, director of the media unit at Children Now, an Oakland-based advocacy group. "I think that the industry needs to be very cognizant that children are in their audience" and needs to find ways to tell adventure stories "without gratuitous violence."

Satcher's final report said "a substantial body of research now indicates that exposure to media violence increases children's physically and verbally aggressive behavior in the short term," and notes that a smaller body of studies has shown a "small but statistically significant impact on aggression over many years."

"The science shows that media violence, and this is primarily TV, can in fact in the short term increase aggressive behavior," said Satcher. The study follows a Federal Trade Commission report last fall that found Hollywood had been marketing violent movies to children. The FTC report prompted a series of Capitol Hill hearings that criticized Hollywood's marketing practices.

The surgeon general's report is a synthesis of existing research on youth violence compiled over the last year. The report was ordered by the White House and lawmakers in the wake of the suicide massacre by two teens at Columbine High School in 1999. Satcher said he would push for more federal research on all aspects of

youth violence, including the connection between children's media exposure and violent behavior. He plans to "educate the American people about all of these risk factors."

**10. Des associations professionnelles de plus en plus nombreuses font des recommandations de plus en plus vigoureuses.**

Report on youth violence by the Commission for Prevention of Youth Violence (CPYV), an organization comprised of the following:

American Academy of Child and Adolescent Psychiatry,  
American Academy of Family Physicians,  
American Academy of Pediatrics,  
American College of Physicians-American Society of Internal Medicine,  
American Medical Association,

American Medical Association Alliance,  
American Nurses Association,  
American Psychiatric Association,  
American Public Health Association,  
U.S. Department of Health and Human Services.

Dans son rapport, la CPYV recommande, notamment, que l'on réduise l'exposition des enfants à la violence des médias. Les auteurs du rapport affirment :

« Children and youth are greatly influenced by what they hear and see in movies, television, the Internet, video games, and music. Extensive evidence documents the strong, pervasive, and deleterious effects of media violence on children. The media industry must be responsive to these scientific data.

#### **Recommendations du chapitre 6 du rapport.**

6.1 Urge parents and guardians to monitor and control the use by children of television, music, video games, and the Internet.

6.2 Urge the media industry to (a) reduce the amount of violence in TV programming, movies, music, video games, and the Internet; (b) depict successful nonviolent solutions for anger and conflict; and (c) depict accurately the pain, remorse, and other consequences of violence and violent behavior on individuals, families, and society.

6.3 Mobilize consumers to demand accountability of the media industry for significant reduction of media violence.

6.4 Conduct a national violence prevention campaign about the impact of media violence on children.

(On peut télécharger le rapport de ([www.aacap.org](http://www.aacap.org)). Format Word aussi disponible.)

### **11. Qu'en est-il de l'influence des jeux vidéo sur l'agressivité**

#### ***Effects of TV and Videogames on Children***

Excessive viewing of TV and violent video games by children is contributing to the rapid rise in violence among American youth since the 1970's, according to Dr. David Walsh, spokesman for the American Medical Association's Media Violence Campaign, and President of the National Institute on Media and the Family.

Because one of the most common ways young children learn is by copying what they observe, television is "a natural teacher," according to Walsh. For many thousands of years, children have learned about their culture's values from the telling of stories, according to Walsh, and the same is true today. However, a

tremendous revolution is occurring in which the telling of those stories is controlled primarily by the electronic media.

“Whoever tells the stories defines the culture,” says Walsh. While some educational and high quality programs are available, the escalating amount of violence on television and in video games has been identified as a major cause of violence and aggression in children by many medical and health organizations across the country, including the surgeon general’s office and the American Academy of Pediatrics. Over a thousand research studies have documented this link.

This doesn’t mean that every child who watches a lot of violent TV will become violent, but “the real effect is in the setting of social norms.” According to Walsh, the excessive amount of time spent by children watching television and playing video games is breeding a culture of disrespect. “We have gone from “have a good day” to “make my day,” Walsh says.

Another effect of children’s excessive television viewing is decreased reading levels and academic achievement. On average, children spend 32 hours per week watching television and playing video games, 2.2 hours on homework, and one hour reading for pleasure, according to Walsh.

Walsh agrees with the American Academy of Pediatrics’ recommendation that children under age three should not be watching television. What’s best for the development of young children’s brains is to engage in active exploration and play, and interactions with parents and caregivers. They also recommend that children watch no more than 10 hours per week, on average, and that parents monitor and guide children in choosing higher quality programs.

About 56 percent of American children over age five have television sets in their bedrooms, and this amounts to having a private tutor in the bedroom, Walsh says. Most parents would not want children to learn from such a tutor, but children are always learning. Dr. Walsh was a keynote speaker for the 6<sup>th</sup> Annual Northwest Regional Parenting Conference sponsored by Washington State University Cooperative Extension, held in Tacoma, Washington, on April 14, 2000.

**Source:** Walsh, David. Keynote Presentation on Parenting in the Media Age. Northwest Regional Parenting Conference. Tacoma, Washington, April 14, 2000.

**12. A-t-on déjà pu identifier l’influence de la téléviolence sur la capacité d’attention ? La fréquence de cas de déficit d’attention et la consommation plus répandue de ritalin sont-elles en cause ?**

« Computer games can stunt kids' brains », National Post, 20 août 2001.

Japanese study  
The Daily Telegraph

LONDON - Children who play computer games for hours on end risk stunted brain growth and a loss of self-control, research has shown. A study found the thought processes required by computer games are too simple to stimulate crucial areas of the brain, leading to underdevelopment and behavioural problems such as violence.

Professor Ryuta Kawashima, of the Tohoku University in Japan, said the greatest threat from computer games is not in their tendency to arouse aggression, as previously thought, but in the lack of mental stimulation they provide. Mr. Kawashima and his team measured the brain activity of hundreds of teenagers while they played a Nintendo game and compared it to another group doing simple arithmetic.

The results showed that, unlike the math exercise, the computer game did not stimulate the brain's frontal lobe, an area that plays an important role in the repression of anti-social impulses and is associated with memory, learning and emotion. A lack of stimulation in this area before the age of 20 prevents the neurons from thickening and connecting, thus impairing the brain's ability to control impulses such as violence and aggression. A more highly stimulated and thus more developed brain is able to keep such urges under check. Speaking at a learning conference in Britain on the weekend, Mr. Kawashima said: "The importance of this discovery cannot be underestimated. There is a problem we will have with a new generation of children who play computer games that we have never seen before. The implications are very serious for an increasingly violent society." Tonmoy Sharma, of the Institute of Psychiatry, said Mr. Kawashima's theory is supported by other studies. "Computer games do not lead to brain development because they simply require the repetition of simple actions and have more to do with developing quick reflexes than carrying out more mentally challenging activities." Mr. Kawashima's study also found reading aloud is very effective at stimulating the frontal lobe.

### **13. On soupçonne la télé de favoriser la sédentarité et de faire la promotion d'aliments malsains. La télé favoriserait-elle l'obésité ?**

#### **Reducing children's television viewing to prevent obesity**

There is an alarming increase in obesity in this country, especially among children. It has been speculated that television viewing is one of the most easily modifiable causes of obesity among children. Television viewing may reduce energy expenditure and increase dietary energy intake. This randomised controlled school-based trial assesses the effects of reducing television viewing on changes in adiposity, physical activity and dietary intake.

**Message**



Reduced television viewing and decreased measures of adiposity were seen in children participating in the trial. Reducing television viewing is a promising approach to help prevent obesity in children.

#### **Reference**

**TN Robinson.** "Reducing children's television viewing to prevent obesity",. *Journal of the American Medical Association*, 1999 282: 1561-1567.

#### **Study**

One school was randomly assigned to implement a programme to reduce television, videotape and video game use (92 children participated). Another school was used as a comparison (100 children participated). The schools were matched sociodemographically and scholastically. Children from the two schools were comparable in age (average of nine years), gender and number of television and video players in the home.

The programme consisted of approximately 18 hours of lessons incorporated into the curriculum over six months:

- Self-monitoring and reporting of television, videotape and video game use to motivate children to reduce the time they spent viewing or playing.
- Children were challenged not to watch television/videos or play games for ten days.
- They were encouraged to limit viewing/playing to seven hours a week (with the help of an electronic time manager).
- They were taught to use their viewing/playing time more selectively.

Assessments were performed by staff (unaware of the experimental design) on two occasions, at the start of the study in 1996 and after completion of the programme in 1997. Physical measurements were taken. Children completed self-report questionnaires. Parents were interviewed by telephone. Parents, children and teachers were not aware that the primary outcome was adiposity.

#### **Physical measurements:**

- Body mass index (weight [kg] divided by height [m] squared).
- Triceps skinfold thickness (measure of subcutaneous fat).
- Waist and hip circumferences (waist-to-hip ratio measure of body fat distribution).

#### **Television viewing and physical activity:**

- Parents and children reported time spent watching television/videos or playing games.
- Children reported their previous days' out-of-school physical activities.
- Parents estimated the time their children spent in physical activities.
- Cardiorespiratory fitness was assessed with a 20 m shuttle run test.

#### **Dietary intake:**

- Children completed one-day food frequency recalls for high fat foods and highly advertised foods.

- Children reported how often they ate breakfast and dinner in front of the television on a four-point scale (ranging from never to every day) and time spent snacking in front of the television.

### **Results**

Participation in the programme varied, e.g. the challenge of not watching television for ten days was managed by 67% of children; 55% limited their viewing/playing to seven hours per week.

The results were adjusted for initial body mass index, age and gender. Physical measurements in children of this age were expected to increase over the course of the trial as part of normal growth. Therefore relative differences were calculated, i.e. changes in children participating in the programme relative to changes in non-participating children.

### **Effects on Adiposity**

Compared with children who did not participate in the programme, participating children had (statistically significant) relative decreases in body mass index, triceps skinfold thickness, waist circumference and waist-to-hip ratio (shown in Table 1).

## **14. Les jeux vidéo affectent-ils la santé mentale des jeunes ?**

Pour répondre à cette question et aux suivantes (14 à 19), nous puisons à une source principale, celle du Docteur Samuel LEPASTIER, pédopsychiatre. Il est chargé d'enseignement à l'Institut de psychologie de l'Université DESCARTES, attaché au centre de guidance infantile de l'Hôpital Sainte Anne. Référence : communication scientifique du 5 février 1999 au colloque « Des jeunes, des écoles, des cités » Université Descartes (PARIS V)

### **La violence des jeux vidéo a-t-elle une influence sur les enfants ?**

Les arguments de ceux qui vendent des jeux vidéo ultra violents : "Rien n'est prouvé. On ne sait pas grand chose". Contrairement à ce qu'on dit complaisamment, **on sait**. Depuis 1985, l'Association Américaine de Psychologie (qui fait autorité dans le domaine) admet que la vision d'images violentes\* a des effets néfastes sur les comportements.

Pourquoi ?

- Contrairement à l'écrit qui suggère, l'image impose. Elle est, en elle même, porteuse d'une certaine violence car elle n'est pas aussi nuancée que l'écrit. Se situant dans l'action et non dans l'évocation, elle pousse davantage au passage à l'acte.
- Une heure de lecture apaise et calme car, dans le livre, le lecteur ne fait que recycler ses propres fantasmes. C'est son imaginaire qui reconstruit des images, à partir de ses représentations personnelles et en ne gardant que ce qu'il peut tolérer. A l'opposé, l'image du C-D Rom impose au joueur des fantasmes qui ne sont pas forcément les siens et qui viennent s'y ajouter.
- La boulimie d'images à laquelle succombent certains joueurs fragiles a un **effet traumatique** lié à l'accumulation des scènes violentes.

### **15. Mon enfant affirme que le jeu vidéo violent lui permet de se défouler ?**

La vision de jeux vidéo ultra violents aurait un effet de « catharsis ». Ce mot, qui désigne une réalité psychologique bien précise, n'est en rien approprié.

On distingue, en effet, deux types de violences :

1) la violence tragique d'où naît la catharsis : c'est le fait d'assister, en groupe, à une représentation tragique où les acteurs vont jusqu'au bout de leur passion alors que les spectateurs, dans la vie réelle, doivent constamment « en rabattre ». La catharsis c'est le progrès qui naît du récit d'une épreuve surmontée et ayant permis de passer à un degré supérieur de civilisation. Chanter en groupe « La Marseillaise » (aux paroles particulièrement violentes) permet à tout le groupe de se purger. Les chanteurs sont satisfaits, non parce qu'ils ont eu le sentiment de tuer, mais parce qu'ils ont le plaisir d'appartenir cette communauté suprême qu'est la Patrie. Rien de tout cela, à l'évidence, dans un jeu vidéo ultra violent.

2) la violence d'horreur dont relève les C-D Rom en question. La télé avait déjà présenté la violence comme un objet de consommation. Le jeu vidéo sert de simulateur de meurtre, tout comme le simulateur de vol utilisé par les apprentis pilotes. Le Lieutenant Colonel Dave Grossman, psychologue retraité de l'armée des Etats-Unis, a décrit dans ses deux livres (\*) comment l'armée de son pays a préparé des jeunes gens à tuer, avant de les envoyer au front. Il décrit comment le jeu vidéo utilise le réflexe conditionné et le conditionnement opérant pour entraîner des assassins. Il a enquêté sur des massacres commis dans divers établissements scolaires des États-Unis et expliqué comment le recours aux jeux vidéo a permis aux jeunes tueurs d'atteindre leurs cibles et d'abattre plusieurs victimes.

(\*) « Stop Teaching Our Kids To Kill » et « Killology, The Cost Of Killing In War And In Our Society ».

### **16. Se pourrait-il que les opposants aux jeux vidéo soient des alarmistes ? Le passage à l'acte qu'ils appréhendent pourrait-il n'être qu'un mythe ?**

A forte dose ou sur des personnalités fragiles, les jeux violents conduisent à des comportements violents. Le passage à l'acte suppose que deux conditions soient réunies : que le joueur ait des pulsions agressives et qu'il ait une personnalité narcissique, sans quoi il s'identifierait à la victime. Il n'est pas indifférent, à cet égard, que les héros de ces jeux soient tous beaux, forts et virils.

A forte dose, une image violente ou perverse crée des traumatismes : le joueur n'a pas le temps de « l'élaborer » (c'est à dire de la situer dans son psychisme, de la relativiser). Il développe alors une tendance répétitive à faire activement ce qu'il a subi passivement.

**17. Pourquoi devient-on captifs du jeu vidéo au point d'y passer des heures ?** Un enfant français y passe en moyenne 1 h 30 par jour. Les jeux vidéo sont une drogue. La publicité ne s'en cache même pas. « SEGA, plus fort que toi »[1]

a) Alors qu'un adolescent « normal » finit pas se lasser, un jeune perturbé passera beaucoup de temps devant son jeu vidéo à la fois car il s'y trouve protégé de ses échecs dans le monde réel, et car c'est pour lui un lieu de plaisir.

b) Le jeu vidéo fonctionne dans le registre du plaisir «oral » c'est à dire la satisfaction immédiate et éphémère : l'image ne reste pas, donc on en a encore envie, comme pour de la nourriture. C'est cela qui crée la dépendance... et l'insatisfaction. C'est un fait, les dernières générations de jeux l'attestent, que les joueurs ont besoin de jeux de plus en plus violents ou pervers.

c) Le joueur ne se fatigue pas vite : l'enfant qui joue à la guerre avec ses amis finit pas s'arrêter. Avec le jeu vidéo, les limites physiques sont longues à atteindre.

d) De façon plus prosaïque, le jeu vidéo a tout pour fasciner son public :

- pour réussir certains jeux, il faut aller très vite c'est à dire agir dans l'urgence sans prendre le temps de réfléchir et sans souffrir d'être interrompu. Cela rend les joueurs « fous ». C'est le cas de CARMAGGEDON (on a 3,5 minutes pour écraser 1 000 piétons).

- d'autres sont très longs : le joueur doit y passer plusieurs jours, si bien qu'il en est obsédé (ex : SANITARIUM)... surtout s'il a engagé une compétition avec un camarade ou un collègue de bureau ce qui est fréquent.

- d'autres encore fonctionnent sur le mode de la compétition : il faut être de plus en plus performant pour faire partie de la mafia (GTA) ou pour accéder à des mondes supérieurs aux monstres plus redoutables encore (UNREAL).

**18. Mon fils est tout ce qu'il y a de plus doux et répète toujours « Voyons, maman, je sais bien ce n'est qu'un jeu. » Il sait distinguer la fiction de la réalité.**

Les jeux vidéo véhiculent une idéologie simpliste, raciste et machiste

- un monde simpliste : le joueur a l'illusion d'être tout puissant dans un monde où les forts ont raison et où l'on peut assouvir ses fantasmes, son désir de puissance ou de vengeance, sans risque de punition.

Dans ce monde, le joueur peut résoudre les problèmes en s'investissant peu. Il lui est recommandé d'agir vite à l'instinct plutôt que réfléchir. Le plus souvent, la meilleure façon de résoudre le problème est de l'éliminer.[2]

- Pauvre E.T. ! Dans le jeu vidéo violent, les êtres malformés sont assimilés aux méchants. Il n'y a d'ailleurs aucune négociation ou dialogue possible : l'alien (c'est à dire le différent) doit être tué immédiatement avant qu'il ne vous descende ! C'est l'essence même du racisme.

- Un incontestable machisme. Les personnages féminins sont caricaturaux, les héros sont tous beaux, forts et virils. Ce machisme tient au genre violent qui attire beaucoup plus les garçons que les filles[3].

## 19. Pourquoi dit-on que les jeux vidéo détruisent les repères ?

- Parce qu'ils font perdre la distance entre le désir et sa réalisation. Sur sa console, le joueur voit mourir son ennemi. Il le voit souffrir, il l'entend crier. Pour restituer davantage l'impression d'agir soi-même, les fabricants rivalisent de créativité : les consoles sont dotées de « retour de force[4] » et le « light gun » vient de faire son apparition sur le marché : la manette de jeu est remplacée par un pistolet.
- Parce qu'ils sont réalisés par des adultes :
  - Il n'est pas nécessairement malsain que des adolescents inventent entre eux des « codes transgressifs » (ex : dire des gros mots...). C'est un moyen pour eux de reconnaître la règle posée par la société et de la relativiser. Mais avec le jeu vidéo, la transgression est réalisée et proposée par l'adulte lui-même et cette transgression s'attaque aux principes les plus élémentaires de la morale (l'interdiction de tuer, le respect dû aux morts...).
  - De plus, l'adulte n'est en rien obligé de produire cette violence, ce n'est pas une fatalité à laquelle il doit s'adapter (comme en temps de guerre par exemple).
- Proposée par les adultes, offerte en cadeau par quelqu'un qui l'aime, utilisée pour le garder occupé pendant que les adultes font autre chose (se débarrasser de lui?), cette destruction des repères est profondément perturbante pour des adolescents, à plus d'un égard.

[1] Clip de la marque SEGA

[2] Alice HOLLEAUX, Ecole des Parents

[3] Lara Croft, l'héroïne de TOM RAIDER constitue, à cet égard, un progrès : belle et débrouillée, elle permet à la fois aux garçons et aux filles de s'identifier à elle. Mais TOM RAIDER n'est pas un jeu ultra-violent.

[4] Tremblement de la manette au moment où le joueur tire ou se fait agresser

## 20. Un sondage d'opinion de la FCE

À la mi-juillet 2001, la Fédération canadienne des enseignantes et des enseignants rendait publics les résultats d'un sondage (2) où 69% des répondants considèrent que l'exposition des enfants à des divertissements violents contribue effectivement à la violence constatée dans la société et dans

nos écoles. C'est au Québec que cet avis est partagé par le plus grand nombre de répondants, soit 76%. Fait à noter, les personnes possédant un diplôme collégial ou universitaire sont plus nombreuses (71%) à constater cette relation (entre violence virtuelle et violence réelle) que celles qui n'ont pas terminé leur secondaire (60%).

## **21. Si la télé influençait les enfants, la réduction de leur niveau de consommation aurait-elle les effets contraires ?**

La réduction de télé et la diminution de l'agressivité chez les enfants  
(American Medical Association)

Source : (<http://health.msn.ca/content/article/3207.2048>)

Putting Kids on TV/Video Game 'Diet' May Reduce Violence  
By Denise Mann, le 15 janvier 2001

Study Shows That Reducing Media Exposure Decreases Violent Acts  
Reviewed by Dr. Jacqueline Brook

Whether it's Eminem rapping about locking a pregnant woman in a car trunk or the way that Kenny gets killed in every episode of Comedy Central's South Park, today's youth are exposed to more media-related violence, and some reports suggest that it's making them more aggressive. In fact, by the time a child turns 18, it is estimated that he or she has seen 200,000 acts of violence on television. But now a new study suggests that encouraging kids to restrict their TV and video game use may, in fact, reduce aggressive playground behavior, according to researchers from Stanford University School of Medicine in Palo Alto, Calif.

To draw their conclusions, the research team looked at all third- and fourth-graders from two public elementary schools in San Jose, Calif. Children from one school were given an electronic TV time manager to use at home and sat through 18 classroom lessons on how to reduce TV, videotape, and video game use. Students answered questions about how mean and scary the world is and were observed by their peers for aggressive playground behavior both before and after the "TV/video diet."

By contrast, a group of students from the second school who did not receive any instruction on limiting media exposure also were asked to rate their peers' aggressiveness and to describe their perceptions of the world. The study, which appears in the January issue of the Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine, shows that children in the first group reduced their TV viewing by about one-third and their ratings of aggression were about 25% lower than those at the second school. They also displayed much less teasing, threatening, or taunting on the playground when compared with students from the second group. And the more aggressive the student was initially, the greater the drop in aggression at the study's end, the researchers report. Also, both boys and girls benefited from a reduction in their use of television, video games, and videotapes.

"Kids spend more time watching television than doing any other thing besides sleeping," says study author Thomas N. Robinson, MD, MPH, an assistant professor of pediatrics and medicine at Stanford. "It's not unreasonable to expect that this will translate into large impacts on the health and behavior over time."

Previous studies suggest that exposure to violence in the media has three main effects on kids: Children may become more aggressive or develop more favorable attitudes about using aggression to solve problems; children may become somewhat numb to violence and how it affects the victim; and children may begin to believe that the world around them is mean and scary.

The American Psychological Association concluded that TV violence accounts for about 10% of kids' aggressive behavior, which is about as big of an effect as the link between smoking and cancer, writes James Garbarino, PhD, of the Family Life Development Center of Cornell University of Ithaca in New York, in an editorial accompanying the new study.

"My mother is 75 and has been smoking for 60 years. She is healthier than the proverbial horse, but even

she acknowledges that smoking is bad for people's health," he writes. "It's about time the television and motion picture industries get on the same wavelength as my mother."

Calling the report "a very interesting study," New York City child psychoanalyst Leon Hoffman, MD, says that there are many factors that play a role in aggression and violence in children, but that television is certainly one important factor. "When kids with problems watch violent television, they really can get lost in fantasies and overstimulated," says Hoffman, also the co-director of the Parent Child Center of the New York Psychoanalytic Society in New York City. "That's why limiting exposure to violence in the media as much as possible is very important -- especially children with problems," he tells WebMD. "The study authors didn't specifically tell children 'don't watch violent TV' or 'don't be aggressive.' They just said 'cut this type of viewing down if you can' and they noticed a reduction in aggressive behavior," says Joanne Cantor, PhD, professor emeritus of communications at the University of Wisconsin in Madison. Cantor tells WebMD that "one thing parents should be doing at home is making their own kind of intervention. It usually doesn't work to say 'stop watching that,' so instead say 'let's turn off the TV and do something else.'" She says that parents need to get involved in finding creative alternatives to violent television. It's also important for parents to weigh in with their opinion and perspective on what their kids are watching, says Cantor, who's also the author of "Mommy I'm Scared: How TV and Movies Frighten Children and What We Can Do to Protect Them." "Parents need to know what their kids are watching and be actively involved. Try to find the kinds of programs your kids like that are not violent."

Proposition pour rejoindre et mobiliser les parents québécois : le défi de la « semaine sans télé ». Expérience s'inspirant du projet réalisé dans une école de San José, en Californie. « Influence de la réduction de télé de jeux vidéo sur l'agressivité des enfants »

## **22. Comment les jeux vidéo peuvent-ils affecter le fonctionnement du cerveau au point d'accroître la probabilité de réactions violentes ?**

Dans son édition du 5 août 2002, le quotidien Le Devoir publie un article de [Pauline Gravel](#) intitulé « La violence à la télévision peut avoir des effets tangibles sur le cerveau ». La violence à la télévision peut induire des comportements agressifs chez certains enfants. C'est un fait désormais indiscutable. Mais quels mécanismes cérébraux participent à l'émergence de ces effets? Une équipe de chercheurs américains nous apprend que l'écoute de scènes de violence sur le petit ou le grand écran active la zone du cerveau qui est responsable de ces flashbacks qui resurgissent à la conscience des personnes ayant vécu une expérience particulièrement traumatisante. En ramenant spontanément à l'avant-plan les actes de violence vus à la télé, cette aire cérébrale favoriserait le recours à ces comportements indésirables lorsque l'enfant se retrouve en situation de conflit.

Une multitude d'études effectuées au cours des cinquante dernières années ont montré les divers effets de la violence à la télévision et au cinéma sur le comportement des enfants. «Les enfants qui regardent beaucoup de violence peuvent devenir plus agressifs, plus enclins à utiliser l'agression pour résoudre leurs conflits», a résumé John P. Murray, psychologue du développement mental à la Kansas State University lors de la rencontre de l'International society for research on aggression qui avait lieu la semaine dernière à l'Université McGill. «Ils deviennent de moins en moins sensibles à la violence et davantage capables de la tolérer. Ils en viennent à penser que le monde fonctionne de cette façon. D'autres personnes, par contre, commencent à croire que le monde est aussi dangereux que le tableau que nous en brossent les fictions diffusées à la télé.»

## Cerveau actif

Afin de mettre en lumière les processus cérébraux par lesquels s'effectuent ces modifications de notre perception, John Murray a mesuré à l'aide de la technique d'imagerie par résonance magnétique fonctionnelle l'activité du cerveau d'enfants âgés de huit à treize ans pendant qu'ils regardaient des scènes de boxe particulièrement intenses tirées du film Rocky IV. «Les séquences choisies relatent une simple histoire de vengeance et, de ce fait, elles représentent le genre de violence le plus dangereux puisque cette dernière apparaît justifiée, et même glorifiée», précise le chercheur.

Les mesures relevées durant ce visionnement ont ensuite été comparées à celles recueillies alors qu'on présentait aux enfants des séquences exemptes de violence et extraites de deux émissions pour enfants, Ghostwriter et National Geographic, diffusées sur la chaîne publique PBS.

Outre les régions cérébrales associées à la perception des informations visuelles et auditives qui étaient activées autant par les séquences de violence que de non-violence, plusieurs autres zones du cerveau étaient en revanche stimulées uniquement lors de la projection des images de brutalité. L'une de ces zones est l'amygdale, une structure qui s'anime lorsqu'apparaît une situation de danger. «Quand vous voyez apparaître un serpent à vos pieds par exemple, la surprise vous coupe le souffle, explique John Murray. L'amygdale reconnaît la présence du danger et induit instantanément une série de modifications physiologiques. Elle arrête la respiration ce qui permet de mieux entendre les moindres mouvements de l'ennemi. Elle provoque également une constriction des vaisseaux sanguins périphériques et concentre du coup la circulation sanguine vers les organes vitaux de l'organisme. C'est une réponse innée devant le danger.»

Une fois que l'amygdale a détecté le danger, elle communique avec les autres régions du cerveau, notamment avec le cortex préfrontal qui évalue l'ampleur de la menace, souligne le psychologue tout en spécifiant que cette dernière structure s'allumait également durant l'écoute de scènes de violence.

Le chercheur n'avait toutefois pas prévu l'activation du cortex



prémoteur, qui contrôle non pas les mouvements eux-mêmes, mais la planification du geste avant même de l'esquisser. «Les enfants étaient immobilisés par l'appareil d'enregistrement et ne pouvaient pas bouger alors qu'ils regardaient le combat de boxe, pourtant ils pensaient à imiter les boxeurs, précise John Murray. C'est un réflexe chez les jeunes enfants de 4-5 ans. Lorsqu'ils regardent la télévision, ils imitent souvent les mouvements des personnages qu'ils voient.»

### Vaste répertoire de gestes violents

Mais ce qui a littéralement stupéfait le psychologue est l'intervention de la circonvolution cingulaire postérieure, une zone du cerveau qui s'active lorsqu'une victime de viol, un militaire ou un secouriste est appelé à se remémorer les expériences extrêmement traumatisantes qu'il a vécues. «Les bouleversants souvenirs emmagasinés dans la circonvolution cingulaire postérieure sont facilement ramenés à la conscience, précise le chercheur. Les flashbacks qui hantent les personnes souffrant du syndrome de stress post-traumatique émergent justement de cette aire cérébrale.»

Le fait que cette région du cerveau s'active lorsque les enfants regardent des scènes de violence à la télévision peut expliquer l'agressivité de certains enfants, avance John Murray. «Les enfants disposent d'un vaste répertoire de gestes violents qu'ils ont vus maintes et maintes fois et qu'ils ont rangés dans une filière -- circonvolution cingulaire postérieure -- à portée de main. Alors, s'ils sont bousculés par quelqu'un, l'amygdale est mise en éveil et alerte la circonvolution cingulaire postérieure, qui rappelle instantanément l'action de frapper. Et bang !» (...)

## **24. Et si les jeux vidéo entraînaient l'atrophie du lobe frontal ?**

Computer games can stunt kids' brains

Japanese study

Source: National Post, August 20, 2001

<http://www.nationalpost.com/home/story.html?f=/stories/20010820/656388.html>

The Daily Telegraph

LONDON - Children who play computer games for hours on end risk stunted brain growth and a loss of self-control, research has shown.

A study found the thought processes required by computer games are

to simple to stimulate crucial areas of the brain, leading to underdevelopment and behavioural problems such as violence.

Professor Ryuta Kawashima, of the Tohoku University in Japan, said the greatest threat from computer games is not in their tendency to arouse aggression, as previously thought, but in the lack of mental stimulation they provide.

Mr. Kawashima and his team measured the brain activity of hundreds of teenagers while they played a Nintendo game and compared it to another group doing simple arithmetic.

The results showed that, unlike the math exercise, the computer game did not stimulate the brain's frontal lobe, an area that plays an important role in the repression of anti-social impulses and is associated with memory, learning and emotion. A lack of stimulation in this area before the age of 20 prevents the neurons from thickening and connecting, thus impairing the brain's ability to control impulses such as violence and aggression.

A more highly stimulated and thus more developed brain is able to keep such urges under check.

Speaking at a learning conference in Britain on the weekend, Mr. Kawashima said: "The importance of this discovery cannot be underestimated. There is a problem we will have with a new generation of children who play computer games that we have never seen before. The implications are very serious for an increasingly violent society."

Tonmoy Sharma, of the Institute of Psychiatry, said Mr. Kawashima's theory is supported by other studies. "Computer games do not lead to brain development because they simply require the repetition of simple actions and have more to do with developing quick reflexes than carrying out more mentally challenging activities."

Mr. Kawashima's study also found reading aloud is very effective at stimulating the frontal lobe.

## Référence. L'étude de San José sur l'impact de la réduction de télé

*Thomas N. Robinson, MD, MPH; Marta L. Wilde, MA; Lisa C. Navracruz, MD; K. Farish Haydel; Ann Varady, MS*

**Context** The relationship between exposure to aggression in the media and children's aggressive behavior is well documented. However, few potential solutions have been evaluated.

**Objective** To assess the effects of reducing television, videotape, and video game use on aggressive behavior and perceptions of a mean and scary world.

**Setting** Two sociodemographically and scholastically matched public elementary schools in San Jose, Calif.

**Participants** Third- and fourth-grade students (mean age, 8.9 years) and their parents or guardians.

**Intervention** Children in one elementary school received an 18-lesson, 6-month classroom curriculum to reduce television, videotape, and video game use.

**Main Outcome Measures** In September (preintervention) and April (postintervention) of a single school year, children rated their peers' aggressive behavior and reported their perceptions of the world as a mean and scary place. A 60% random sample of children were observed for physical and verbal aggression on the playground. Parents were interviewed by telephone and reported aggressive and delinquent behaviors on the child behavior checklist. The primary outcome measure was peer ratings of aggressive behavior.

**Results** Compared with controls, children in the intervention group had statistically significant decreases in peer ratings of aggression and observed verbal aggression. Differences in observed physical aggression, parent reports of aggressive behavior, and perceptions of a mean and scary world were not statistically significant but favored the intervention group.

**Conclusions** An intervention to reduce television, videotape, and video game use decreases aggressive behavior in elementary schoolchildren. These findings support the causal influences of these media on aggression and the potential benefits of reducing children's media use.

*Arch Pediatr Adolesc Med. 2001;155:17-23*