



Les dommages de Jackass
Article du Magazine Parents-Ados

Nous sommes un mercredi matin à l'école secondaire La Tarantule. Le sujet de conversation chez les trois quarts des élèves, ce matin, a trait à un événement qui a attiré tous les médias la veille. Un bar du centre-ville, habituellement vide en semaine, a fait salle comble avec un spectacle dont tous les ados semblent connaître la réputation. Quelques-uns se vantent même d'y avoir assisté grâce à de fausses cartes d'identité. Le groupe, inconnu de la presque totalité des parents, passait en ville dans le cadre d'une tournée nord-américaine. Il fallait déboursier près de 40 \$ pour entrer et, selon des témoins généralement bien informés, la somme déboursée pouvait atteindre le double ou le triple car le spectacle donnait soif.

Les spectateurs, des jeunes hommes de 15 à 30 ans, sont venus voir ce groupe états-unien spécialisé dans l'auto mutilation. Entouré d'un petit groupe de leurs pairs, deux élèves racontent leur soirée. Julien a réussi à se faufiler, avec Éric, parmi les spectateurs. Julien explique qu'en première partie, « le maître de cérémonie a invité des talents locaux à monter sur scène ». « Un premier gars est venu s'écraser des cannettes vides dans le front » poursuit Éric. Après trois récidives, il a commencé à saigner et le public hurlait pour l'inciter à poursuivre. Le gars aurait bien voulu continuer, mais il a fallu le sortir de force. Un peu plus tard, un autre type, vêtu d'un simple jack strap, laissera balancer une masse dans ses parties génitales. Pour le dessert, un volontaire utilisera une brocheuse pour épingler à la peau de ses cuisses les bretelles du soutien-gorge d'une des rares spectatrices.

Origine du phénomène

Le lendemain, lors d'une émission de télé, l'animateur s'interroge : « D'où vient ce type de spectacle ? » Jackass, c'était d'abord une émission où de jeunes cascadeurs en herbe faisaient des trucs de casse-cou sur planches à roulettes. Ou bien, plus bizarrement, faisaient jaillir le sang de la peau sensible entre leurs doigts en y glissant une feuille de papier. Au début, les producteurs de l'émission utilisaient les services de cascadeurs professionnels pour inspirer les jeunes, puis, ils ont invité les téléspectateurs à filmer leurs exploits et à leur expédier des images pour diffusion. Jackass a connu une popularité immédiate. Profitant de la mode des sports extrêmes, des friands de ce type de voyeurisme ont eu l'idée de la présenter comme une forme moderne de rite de passage à l'âge adulte. Apparemment normale, naturelle, voire « saine », l'automutilation a déferlé

comme un raz-de-marée, entraînant des milliers de victimes dans son sillage: « imbéciles à l'écran ». Dans toutes les cours de récréation de l'Amérique du Nord, subitement, les cascades de Jackass sont devenues le sujet de conversation numéro 1.

De spectateurs à acteurs

Le phénomène Jackass est le fruit d'une culture médiatique qui propose à des ados de devenir vedettes. La télé présente à nos enfants, dès leur naissance, des héros fictifs qui posent des gestes apparemment sans conséquences. Dans le monde virtuel, les actes présentés sont réussis grâce à des trucages, dans la réalité, les imitateurs risquent leur vie. Ces derniers croient faire preuve de courage. Pour eux, la frontière entre fiction et réalité s'estompe et il n'en faut pas plus pour que les plus vulnérables à passer à l'acte. Des milliers de jeunes de tout âge ont emboîté le pas en filmant leurs propres cascades, entre copains, et ont expédié leurs images aux réalisateurs de l'émission hebdomadaire. Parfois, ils ont organisé des visionnements où, ensemble, ils ont vu et revu leurs cascades. La formule ressemble à l'émission « Drôle de vidéo » où, au début, on croit assister à des incidents filmés par hasard. Puis, peu à peu, on se rend compte que les accidents n'ont rien de fortuit, ils sont planifiés et parfois funestes. Cela frôle le suicide. Ici et là, des centaines, puis des milliers d'exploits de toutes sortes ont été tentés. À Québec, une dizaine d'élèves de 4^e secondaire descendent de deux voitures et, après avoir marché dans la cour d'une école voisine fréquentée par des plus jeunes, identifient une proie et la tabassent à coups de pieds... devant l'œil avide de leur caméra. Faute de comprendre les motifs, la police qualifie ces actes de gratuits. Les copains de la victime, éberlués, ont assisté à la scène, impuissants. Ailleurs, trois ados filment leur ami au volant de l'auto paternelle. Le héros utilise comme tremplin le petit pont d'une route de campagne... et se tue sous l'œil de la caméra. Comble du cynisme, dans l'enregistrement vidéo, on peut entendre les copains du héros revenir à la réalité.

Trois acteurs nécessaires

Le premier acteur nécessaire pour pratiquer Jackass, c'est un ado exhibitionniste en manque de visibilité, votre fils, le mien. Le deuxième acteur, c'est un spectateur prêt à applaudir le héros qui veut obtenir son admiration. Le troisième, celui qui réunit les deux premiers, un commerçant à l'affût de revenus faciles. Ce peut être le réalisateur d'une émission de télé qui, tel un prédateur, se montre prêt à tout pour augmenter la cote d'écoute. Dans notre centre-ville, le prédateur, c'est le propriétaire du bar qui affirme en entrevue que les lois ont été respectées.

Les trois personnages de cette pénible comédie humaine se satisfont mutuellement. Pour un court moment, l'exhibitionniste devient vedette, le spectateur rigole, le commerçant encaisse. Le public motive le héros qui obtient son heure de gloire, le proprio empoche. Au téléjournal, on nous montre un client qui sort du bar en hurlant joyeusement « crisse qu'ils sont épais ». Le pauvre

venait lui-même de contribuer à nourrir les épais moyennant une contribution de 80\$ au proprio du bar. Dans notre société moderne, voilà comment des adultes cultivent l'imbécillité de la jeunesse, notre relève. La liberté de commerce ne connaît pas de frontières. « Si ça rapporte, pourquoi m'empêcherai-je d'en profiter ? » Dans cette logique sans complexes éthiques, Jackass n'est-il pas une forme de commerce légitime et créative ?

Où allons-nous ? Où s'en vont nos garçons ?

« Où s'en va notre belle jeunesse, où allons-nous ? » demande l'animateur de l'émission d'intérêt public. Et il ajoute : « Notre société produit-elle des ados gâtés-pourris ? » Tous les parents de garçons ont raison de se demander pourquoi ce type d'héroïsme fascine tant les garçons. Notre société est-elle victime d'une bactérie mangeuse de chair ? Qu'est ce qui rend nos fils si vulnérables à cette bactérie ? Pourquoi rechercher une visibilité aussi futile à un prix aussi vil ? Pour des gens d'une autre génération, la réponse masculine à l'appel de Jackass est incompréhensible.

Les jeunes d'aujourd'hui, avant de devenir ados, ont consacré 25 heures par semaine à consommer (ou à se laisser consommer) par une machine montreuse de drames cruels. Accoutumés à un tel régime, les tout-petits ont nourri leur imaginaire de spectacles comme le Terminator, les Tortues Ninja, les Pokémon, Jason et Freddy, Harry Potter, etc. Les parents, occupés à préparer les repas ou à je ne sais quoi, ont pris l'habitude de confier leur progéniture à une gardienne qui a tapissé leur imaginaire et abusé d'eux. En grandissant, les bambins se sont vu offrir, le plus souvent sous forme de cadeaux ou de récompenses, des divertissements « désensibilisants » et « déresponsabilisants ». Plus vieux, pour cesser d'être des spectateurs impotents, ils ont réclamé des jeux vidéo où ils pouvaient eux-mêmes commettre des meurtres (1), ils ont eu l'occasion de conduire une auto, d'écraser des piétons, des femmes enceintes (2). Ces actes criminels leur ont rapporté des points, cela les a valorisés. Puis, raconte un petit de troisième année, « ils ont conduit leur auto au centre-ville, fait monter une femme en bikini, fait brasser l'auto; lorsque la femme a voulu se faire payer, ils l'ont tuée à coups de battes de baseball » (3). À peine âgés de 8, 9 et 10 ans, ils se sont entraînés à abattre des méchants à bout portant (4). « T'inquiètes pas, maman, c'est rien qu'un jeu » ont-ils expliqué aux trop rares parents qui se sont inquiétés. Pour protéger les enfants contre une supervision parentale castrante, les producteurs de jeux vidéo fournissent une icône cliquable qui fait subitement apparaître à l'écran... le jeu du « Solitaire ». Puis, à 11, 12 et 13 ans, ils ont entendu des élèves de leur école raconter des aventures de Jackass, ils ont loué le film, et voilà, le tour est joué. Lorsque la tournée s'est arrêtée dans leur ville, ils ont voulu voir... ou écouter les élèves de leur école qui ont vu.

Masculinité détournée et tordue

Pour devenir un homme, un « vrai », pour attirer l'attention, pour susciter l'admiration, les jeunes mâles de notre espèce sont devenus la proie facile de producteurs de fiction qui étudient soigneusement l'effet qu'auront leurs produits

sur leur besoin d'affirmation. Ces producteurs et leurs conseillers en marketing ont reçu les conseils de docteurs en psychologie, qui leur ont vendu leurs connaissances de l'âme humaine en échange de rétributions substantielles (5). Le jeune homme d'aujourd'hui, comme celui des siècles passés, a besoin de s'identifier à un héros. Le malheur, c'est que notre société a confié la conception des héros de nos enfants à des sociétés à but lucratif. Ces dernières détestent les interdits et les règles qui nuisent à leur liberté de commerce. Leur éthique est délétère. Pour elles, le respect des droits de l'enfant est une baliverne. Lorsqu'une âme sensible s'inquiète, les partisans de la loi du marché ont la gâchette facile : « c'est la faute aux parents ! » Oui, les parents ont une part de responsabilité, mais pas toute.

Après avoir semé, inévitablement, il faut récolter

Les petits amateurs de Jackass sont tout simplement le produit d'une société qui a fermé les yeux sur des abuseurs d'enfants déguisés en amuseurs publics, prêts à tout pour les manipuler. Plusieurs parents dépassés, par ignorance, par négligence ou par complaisance, ont laissé faire. Ils n'ont exercé aucun encadrement de la consommation télévisuelle, ils ont cru que la liberté était la meilleure école. Ils ont oublié à quel point leur fils, comme tous les garçons, est vulnérable, malgré un dehors carapacé. Privés très tôt de temps et d'attention de leurs parents, – selon des sondages, les parents nord-américains conversent avec leur enfant 38 minutes par semaine – les marmots ont été exposés à des productions où la violence et la peur occupent la place centrale. Ils n'ont pas eu d'autre choix que de se laisser conquérir par des héros irresponsables. Inévitablement, certains ont aspiré à donner leur propre spectacle. Les médias nord-américains et les industries du divertissement ont encouragé une culture de la déparentalisation, ils ont rejeté toute responsabilité, ils ont augmenté les doses d'irrespect, de violence et de cruauté dans les émissions accessibles aux enfants. Ils ont systématiquement miné l'autorité parentale (6). Ces médias doivent porter la majeure partie du blâme. Le phénomène Jackass fait partie de la culture où baignent nos ados, il est un de ses fleurons. Car, ne nous y trompons pas, l'automutilation jackassienne, comme le suicide, est une forme de violence qui n'a rien à voir avec la liberté. Les valeurs véhiculées par la télé empêchent un nombre croissant de jeunes de faire l'apprentissage de la liberté et du sens des responsabilités.

La valeur de la vie diminue

Dans le Rapport Kriegel, publié en France en décembre 2002, on fait le bilan de la téléviolence dont on alimente la jeunesse. On y cite George Gerbner, le doyen mondial des chercheurs qui se sont penchés sur l'influence de la violence télévisuelle : « À terme, les divertissements violents conduisent à la dévalorisation du monde et de la vie humaine ». Le phénomène Jackass nous oblige, comme parents, à nous questionner sur l'immense pouvoir de la religion cathodique. La partie invisible de la banque n'échappera pas indéfiniment à notre compréhension.

Jacques Brodeur, consultant en prévention de la violence, en éducation à la Paix et en éducation aux médias.

JBrodeur@edupax.org

www.edupax.org

(1) Mortal Kombat était, de 1994 à 2000, le jeu vidéo le plus populaire chez les enfants du primaire. Sa vente a été interdite au Brésil en 1998. « Dis-moi à quoi tu joues ! »

http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/1_articles/a_quoi_tu_joues_fse.pdf

(2) Karmaggeddon, un « jeu » où l'on s'amuse à écraser des femmes enceintes.

<http://www.csq.qc.net/eav/archives/solution/solprim.htm>

(3) Grand Theft Auto (Vice City), "Game's violence bloody alluring, Fans rush stores for parent-panned video", Toronto Sun, 31 octobre 2002.

http://www.fradical.com/Grand_Theft_Auto_Vice_City.htm

(4) Doom, simulateur de meurtre.

http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/1_articles/DOOM.html

(5) Une cinquantaine de psychologues des États-Unis demandent à leur ordre professionnel de bannir ces collègues de leurs rangs. « Psychologists, Psychiatrists Call for Limits on the Use of Psychology to Influence or Exploit Children for Commercial Purposes », 30 septembre 1999.

http://www.commercialalert.org/index.php/category_id/1/subcategory_id/21/article_id/68

(6) Le Rapport Kriegel a été produit à la demande du Ministre de la Culture de France,

http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/11_recherches/Rapport_Kriegel.pdf