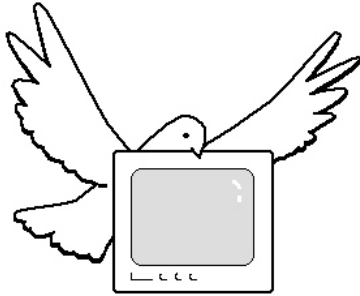


EDUPAX



Les informations citées dans le présent préambule sont peu connues du grand public, des parents, des enseignantes et des enseignants. Ils ont pourtant une incidence sur les apprentissages scolaires.

1. Les données fournies par Statistiques Canada en juillet 2001 et 2002 indiquent que la criminalité est en baisse dans notre pays, exception faite pour la criminalité violente. Or, le groupe d'âge qui connaît la plus forte hausse de la criminalité violente est celui des jeunes. Ce constat conduit plusieurs citoyens canadiens à réclamer un durcissement du traitement judiciaire et des peines imposées aux jeunes contrevenants, tandis que d'autres exigent des mesures de prévention, de réinsertion et de réintégration plus efficaces.

2. Mais que fait-on pour éviter la désensibilisation des jeunes à l'égard de la violence? Des centaines de recherches scientifiques ont pourtant tenté d'attirer l'attention du public et des pouvoirs publics sur l'influence des divertissements violents sur les jeunes. En 1995, Patrimoine Canadien (avec l'aide de Santé Canada) publiait un recensement des « Études sur l'influence de la violence télévisuelle sur les enfants, selon leur âge ». Le document rédigé par Madame Wendy Josephson, de l'Université de Winnipeg, fait état de plus de 650 études qui retracent le lien entre le visionnement de scènes violentes et son effet sur les jeunes.

3. Le 5 février 1999, le Docteur Samuel Lepastier, pédo-psychiatre, présentait une communication scientifique au colloque « Des jeunes, des écoles, des cités », à l'Université Descartes, à Paris. Lepastier est chargé d'enseignement à l'Institut de psychologie de l'Université DESCARTES et attaché au centre de guidance infantile de l'Hôpital Sainte Anne. Selon lui, la violence des jeux vidéo influence les enfants. « Pourquoi ? Se situant dans l'action et non dans l'évocation (comme l'écrit), le jeu vidéo pousse davantage au passage à l'acte. La boulimie d'images à laquelle succombent certains joueurs fragiles a un effet traumatique lié à l'accumulation des scènes violentes.

Le jeu vidéo ultra violent ne permet pas de se défouler et n'a pas d'effet de « catharsis ». Le passage à l'acte n'est pas 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. (...) 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. Les jeux vidéo sont une drogue. « Sega, plus fort que toi » dit la publicité. Pourquoi les joueurs sont-ils scotchés devant les jeux vidéo au point d'y passer des heures ? 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. 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. (...) Le joueur résoud 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. »

4. Depuis l'automne 1999, l'Association médicale des Etats-Unis mène sa propre campagne contre la violence dans les médias. Le porte-parole de l'AMA, le Docteur David Walsh est catégorique : « 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 ». (...) 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. » (Propos tenus à l'occasion d'une conférence prononcée le 14 avril 2000, à Tacoma, Washington. « Parenting in the Media Age. Northwest Regional Parenting Conference.

5. Le quotidien *Los Angeles Times*, dans son édition du 17 janvier 2001, titrait : « Surgeon General Links TV, Real Violence Entertainment ». L'article citait le Rapport du Responsable de la santé publique des Etats-Unis qui affirmait que « l'exposition répétée à des scènes violentes dès la tendre enfance pouvait entraîner des comportements agressifs. Elle entraîne l'adoption de comportements plus agressifs durant la vie entière. Cela joue un rôle important dans le problème de violence juvénile qui affecte notre société. Du point de vue

de la santé publique, la consommation massive des médias doit nous inquiéter. Et pour beaucoup d'enfants, les dommages sont évidents. »

(« 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. »)

6. Le 21 mars 2001, Le Boston Globe titrait : « Survey connects graphic TV fare, child behavior ».

Et l'article de poursuivre : « (...) 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. (...) Children are being exposed to more graphic content at younger and younger ages." Dr. Susan 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. »

En avril 2001, le *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry* publiait le travail du Docteur Villani.

7. Au cours du printemps 2001, la « Commission pour la prévention de la violence juvénile » des Etats-Unis (Commission for Prevention of Youth Violence) publiait un rapport exhaustif sur le phénomène de l'agressivité chez les jeunes. La CPYV est une organisation composée des groupes suivants : 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. 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. » La CPYV formule des recommandations précises concernant l'exposition des enfants à la violence des médias.

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

- 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.
- Mobilize consumers to demand accountability of the media industry for significant reduction of media violence.
- Conduct a national violence prevention campaign about the impact of media violence on children. »

8. Le 20 août 2001, le National Post titrait : « Computer games can stunt kids' brains ». Selon une étude réalisée au Japon, les jeux vidéo ne font pas que banaliser la violence. Ils réduisent les possibilités de développement cérébral des enfants et des adolescents.

« 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 (...) 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. (...) 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."

10. Divertissements violents et criminalité, qu'en pense la population canadienne?

À la mi-juillet 2001, la FCE 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 légèrement plus

nombreuses (71%) à constater cette relation (entre violence virtuelle et violence réelle) que celles qui n'ont pas terminé leur secondaire (60%).

Jacques Brodeur,
Consultant en prévention de la violence,
JBrodeur@edupax.org
www.edupax.org