



Nouvelles images, violence et nouvelle culture

Serge Tisseon, 2005

Ceux qui questionnent les jeunes sur ce qu'ils ressentent face aux images violentes reçoivent souvent des réponses rassurantes. Il leur est répondu : « Ca ne me fait rien », « Depuis le temps que j'en vois, je m'y suis habitué » ou même « Demandez plutôt à mon petit frère (ou à ma petite sœur), je suis vraiment inquiet pour lui ». Mais nous aurions tort de prendre ces affirmations pour argent comptant. Si on prend le temps de parler avec ces jeunes, on s'aperçoit que leur point de vue est en réalité différent. Après une dizaine de minutes, ils confient volontiers que ces images les bouleversent¹. Pour autant, tous ne réagissent pas de la même manière.

1. Trois façons de réagir aux images violentes

Il y a tout d'abord les enfants dont le monde intérieur est si terrifiant qu'ils sont soulagés par ces images. Les images violentes calment leur angoisse de se croire en proie à des pensées ou à des rêveries qu'ils seraient les seuls à avoir et qui les remplissent de honte et de culpabilité. S'il s'agit de fiction, ils s'aperçoivent que d'autres qu'eux peuvent les imaginer, et s'il s'agit d'actualités, ils découvrent que certains adultes peuvent même accomplir les actes correspondants dans la réalité. Le problème est que ces images contribuent en même temps à banaliser la violence à leurs yeux, avec le risque de favoriser son utilisation dans des situations courantes de la vie...

La seconde catégorie d'enfants est constituée de ceux qui sont plutôt craintifs, passifs, voire à tendance masochique. Ces enfants-là sont volontiers défaitistes. D'ailleurs, lorsqu'ils voient des images violentes, aussi bien de fiction que d'actualité, ils disent souvent : « On ne peut rien y faire », « Si ça m'arrivait, je préférerais mourir », « Il est impossible de se défendre dans une telle situation », ou même : « Ce sont toujours les méchants qui gagnent ». Ces enfants se représentent

¹ On peut consulter à ce sujet la recherche de Tisseron S. et collègues, *Enfants sous influence, les écrans rendent-ils les jeunes violents?*, Paris, Armand Colin, 2000, rééd. 10/18, 2003.

volontiers l'évolution du monde comme un combat éternel avec toujours plus de destructions et de souffrances.

Malheureusement, comme pour les enfants ayant des tendances agressives, ces images présentent le risque de les confirmer dans leurs représentations morbides. Il existe pour eux aussi un risque de la banalisation de la violence, mais qui fonctionne en sens contraire. Ici, la banalisation ne pousse pas à résoudre agressivement les problèmes de la vie quotidienne, mais à les aborder de manière encore plus défaitiste. Ces enfants deviennent volontiers des adultes résignés aux risques d'agression qui les menacent et ne voient leur salut que dans une autorité forte susceptible de les protéger. Autant dire qu'ils courent un grand risque de devenir plus tard des adultes non seulement prêts à accepter le monde tel qu'il est, mais même le caractère inéluctable d'une évolution totalitaire.

Enfin, le troisième groupe d'enfants est constitué de ceux qui connaissent leur monde intérieur et y sont sensibles. Ils ont déjà connu le désespoir et l'espoir, et les images violentes ne sont pas plus préoccupantes pour eux que la maladie d'un proche ou le risque de la séparation d'avec leurs parents. Cette sensibilité les rend d'ailleurs souvent plus sensibles aux réactions de leurs proches face à ces images qu'au contenu de celles-ci. Interrogés sur des séquences de films violents, ils disent volontiers : « Si ça m'arrivait, j'irais chercher mes parents pour essayer de nous réconcilier », « Je me protégerais le mieux que je pourrais », « J'irais demander de l'aide à mon grand frère », « J'essaierais de comprendre ce qu'ils me veulent » ou encore « J'essaierais de m'expliquer »... Ces enfants développent ainsi au contact des images violentes des réflexes constructifs et réparateurs. Ils semblent porter sur leurs épaules le poids du monde, et c'est probablement parmi eux que se recrutent plus tard les militants humanitaires ou les artistes capables de produire des œuvres de valeur.

2. Des études de sociologie concordantes

Laissons maintenant le terrain de la psychologie pour celui de la sociologie. Les grandes études américaines de ces vingt dernières années confirment en effet indirectement ces résultats !

Commençons par la plus célèbre de ces études, celle qui a été publiée en 2002 par l'équipe de Johnson². Elle peut se résumer facilement : les enfants qui

² Jeffrey G. Johnson, Patricia Cohen, Elisabeth M. Smailes, Stéphane Kasen, Judith S. Brook., « Television Viewing and Aggressive Behavior During Adolescence and Adulthood (Consummation

regardent beaucoup la télévision - c'est-à-dire plus de quatre heures par jour à l'âge de cinq ans - présentent cinq fois plus de risques d'adopter des comportements violents plus tard. Plus précisément, 5% des enfants regardant très peu la télévision présente de tels risques alors que le chiffre monte à 25% chez ceux qui la regardent beaucoup. De 5 à 25%, effectivement, la différence est de un à cinq ! Mais que sont devenus les 75% d'enfants gros consommateurs de télévision qui n'ont jamais montré de comportements violents à leur majorité ? Les résultats de notre propre étude en donnent la clé : les enfants défaitistes le sont probablement devenus plus, tandis que ceux qui rêvaient de sauver le monde ont dû s'engager un peu plus sur cette voie. Bref, les résultats des recherches visant à montrer que l'environnement d'images violentes augmente les comportements agressifs sont justes, mais ils ne rendent compte que d'une partie seulement de ces effets, ou, si on préfère, de ces effets seulement sur certains jeunes. Ceux d'entre eux qui ont des tendances agressives deviennent plus violents lorsqu'ils sont de gros consommateurs de télévision parce qu'ils sont désinhibés et qu'ils empruntent des modèles violents qu'ils ont ensuite tendance à imiter. Mais d'autres jeunes sont influencés différemment et ces recherches ne le montrent pas directement tout simplement parce qu'elles ne s'en préoccupent pas.

Ce point de vue ne diminue en rien l'inquiétude que nous pouvons avoir autour des images violentes. Il est très préoccupant qu'elles puissent rendre certains enfants plus défaitistes ou plus insécurisés ! Mais ce n'est pas la même chose que de dire qu'elles rendent « tous les jeunes plus violents ». Le grand risque de l'étude menée par Johnson est de nous laisser croire que si les images deviennent de plus en plus violentes, le seul effet sur les jeunes sera un accroissement de leur violence. Or ce que montre notre propre étude, c'est que la violence des images ne pousse vers des comportements violents que la proportion d'enfants qui ont un monde intérieur terrifiant et qui sont de ce fait susceptibles de développer des comportements antisociaux s'ils se trouvent encouragés dans ce sens. Bref, les images violentes ne rendent pas les jeunes plus violents, mais elles rendent les jeunes susceptibles d'être violents plus violents, ce qui est bien différent !

Un autre sociologue américain, George Gerbner a totalement confirmé la distinction évoquée plus haut entre plusieurs catégories d'enfants³. Ce sociologue, à la différence de Johnson, n'a pas suivi des jeunes de la petite enfance vers l'âge adulte, mais il a enquêté sur l'évolution des adultes confrontés à la violence du paysage médiatique américain. Les conclusions de ce sociologue ont montré que les catégories de la population qui se sentent en situation fragile ou précaire développent un sentiment d'inquiétude encore plus important au contact des images violentes qui les entourent. Il s'agit, pour cet auteur, des chômeurs, des minorités noires et latino-américaines, des personnes âgées, des femmes et des enfants.

Bien qu'on soit parfois tenté d'opposer les études de Johnson et celles de Gerbner, on voit qu'elles sont en fait parfaitement complémentaires. Mais cela oblige à prendre en compte que les conséquences de l'environnement sont inséparables de l'histoire et de la personnalité de chacun.

3. Un risque accru de grégarité

Il existe pourtant un facteur important que les recherches de Johnson et Gerbner n'abordent pas. Il s'agit de l'importance des comportements de groupe dans la gestion de l'impact des images. La recherche que nous avons menée entre 1997 et 2000 a montré que les enfants et les préadolescents malmenés par l'environnement d'images violentes tendent à renforcer leurs comportements grégaires⁴. Ce n'est pas étonnant puisque l'organisation en bandes est un moyen de lutter, à cet âge, contre le sentiment d'insécurité. Le sentiment d'agression et de persécution qu'imposent les images violentes sur une majorité de jeunes - et cela quelle que soit leur manière d'y répondre par ailleurs individuellement - les poussent à s'organiser en bandes. Les enfants qui ont un monde intérieur terrifiant reportent cette inquiétude sur l'extérieur de la bande. Ce n'est plus leur monde intérieur qui les inquiète, mais les agressions dont le groupe pourrait être victime de la part d'autres groupes vécus comme étrangers et menaçants. Quant aux enfants qui réagissent plutôt sur un mode persécuteur, ils trouvent dans le groupe à la fois le moyen de se sentir protégés par les plus agressifs et une manière de mettre en scène leur représentation intime du monde. La bande fonctionne ainsi comme un dispositif de persécution organisé à la fois contre l'extérieur vécu comme menaçant et contre ses

³ Gerbner G., « Pouvoir et danger de la violence télévisée », *Les cahiers de la sécurité intérieure*, IHESI Paris, La Documentation française, n°20, 2^e trimestre 1995, pp 45-46.

⁴ Tisseron S., *op. cit.*

propres participants les plus fragiles. Les enfants qui ont des tendances craintives et masochistes acceptent l'autorité, voire les violences de certains autres. Et ceux-ci trouvent un soulagement à pouvoir agir leurs représentations psychiques terrifiantes avec l'accord actif de certains membres du groupe et la complicité passive des autres. Bien entendu, la présence de nombreuses images agressives n'est pas la seule raison qui pousse les jeunes à s'organiser en bandes, mais elle y contribue considérablement. La bande paraît d'ailleurs aujourd'hui inséparable de la nouvelle culture des jeunes. Nous évoquons enfin un dernier groupe : les enfants et les adolescents qui ont des tendances réparatrices. Or eux semblent n'avoir jamais été aussi actifs que dans notre culture ! Alors que les jeunes adultes sont souvent partis au combat avec enthousiasme, la nouvelle génération n'a jamais comporté autant de jeunes intéressés par l'écologie, la protection de la planète et celle des espèces menacées, ou encore le commerce équitable ou le développement durable. Beaucoup se disent concernés par la résolution des grands problèmes collectifs tels que le réchauffement de la planète ou la mondialisation. D'ailleurs, le tsunami de décembre 2004 a suscité chez beaucoup de jeunes enfants un réflexe d'entraide que leurs parents n'avaient pas spontanément. Ce sont eux qui ont voulu commencer à donner un peu d'argent de leur cagnotte pour aider les déshérités qu'ils voyaient aux Actualités, et les parents - pris de honte ?, leur ont emboîté le pas en provoquant l'extraordinaire mouvement de solidarité auquel nous avons assisté.

Bref, non seulement nous n'avons aucune raison de penser que les jeunes seraient de plus en plus violents, mais nous avons même de bonnes raisons de penser que ceux qui ont des tendances réparatrices et créatrices sont de plus en plus incités à les mettre en actes. Pourtant, comme toujours lorsqu'il s'agit des comportements d'un enfant, ceux-ci ont besoin d'être encouragés par les adultes. C'est pourquoi il est très important de valoriser ce qu'on pourrait appeler « les aspects positifs » des catastrophes, qu'elles soient guerrières ou naturelles. Valoriser l'entraide, la protection des victimes, mettre l'accent sur les entreprises réparatrices, et permettre aux enfants de s'y engager. Tout cela ressort d'objectifs pédagogiques et éducatifs dont il est urgent de prendre conscience.

4. Une nouvelle culture des images

La confrontation des jeunes et des médias ne peut pas se laisser réduire à leurs réactions face aux spectacles qui leur sont proposés et aux stratégies qu'ils mettent en place pour en élaborer l'éventuel impact traumatique. Des préoccupations

originales se font jour chez eux et dessinent les contours d'une nouvelle culture des images.

1. Renoncer à la distinction entre documents et fictions

Les jeunes ont remplacé la traditionnelle opposition entre « images vraies » et « images fausses » par une nouvelle question : ils se demandent dans tous les cas comment les images ont été fabriquées. Et ils le cherchent d'autant plus qu'ils sont eux-mêmes producteurs d'images de plus en plus tôt. Ce n'est pas un hasard si une très récente publicité pour appareils téléphoniques portables munis d'une caméra utilisait le slogan suivant : « Faites-vous vos films ». La même publicité révélait que le cadrage d'une image peut lui donner une signification différente de l'environnement réel situé devant l'objectif. Aucune image n'est absolument vraie, aucune n'est absolument fausse, toutes sont « cadrées », autrement dit mises en scène.

2. S'inventer des rituels quand les adultes n'en proposent plus

Le passage de l'enfance à l'adolescence n'est plus symbolisé aujourd'hui par aucun rituel. Si les filles continuent de bénéficier de celui que constitue l'apparition de leurs règles, cette absence se fait cruellement sentir chez les garçons. C'est pourquoi, à défaut d'autre cérémonie, cela se fait à travers des rituels d'images. Le plus fréquent concerne les jeux vidéo. Il est parfois difficile d'être accepté par ses pairs si on n'a pas atteint un niveau suffisant dans certains jeux cultes. Ces pratiques impliquent également les filles. Certaines découvrent qu'en devenant habiles dans certains jeux, elles captent plus facilement l'attention des garçons, et surtout leur respect. Jouer devient alors pour elles non seulement un investissement personnel, mais une manière de séduction.

3. Se familiariser avec la rencontre et réinventer la pudeur

Le jeune adepte d'Internet, apparemment immergé dans des rencontres fugitives et répétitives, est en réalité souvent engagé dans un processus d'apprentissage qui échappe à l'observation. Par pseudonyme ou « avatar ⁵ » interposé, il se familiarise avec les étapes successives de la rencontre notamment amoureuse. Le monde dans lequel l'adolescent entre en s'engageant dans des « chats » ou des forums sur Internet est en effet bien différent du monde réel dans la mesure où l'anonymat total des participants et la possibilité qui leur est offerte de se

⁵ On désigne sous ce nom l'apparence virtuelle sous laquelle un habitant d'une ville virtuelle peut apparaître aux autres sur la toile. Cette apparence est fabriquée à partir d'une banque de données comportant des fragments de visage et de corps que l'internaute assemble à sa guise. Dans certains cas, il est également possible de fabriquer soi-même cette apparence grâce à un scanner.

retirer à tout moment des échanges sans autre explication les poussent à tous les excès de langage. Mais le choix de privilégier de telles formes de relations ne signe pas l'incapacité de ces adolescents à se sentir responsables de leurs propos, et encore moins de leurs actes. Elle reflète au contraire leur désir de se familiariser à leur rythme avec une réalité qui les terrifie autant qu'elle les fascine, celle de la rencontre amoureuse.

Ainsi le jeune peut-il évoquer son âge son prénom son domicile, ou au contraire son sexe son aspect, ou encore d'autres caractéristiques de lui-même qu'il désire mettre en avant alors qu'il en garde d'autres secrètes. Dans une culture qui a malheureusement généralisé la pornographie, les jeunes redécouvrent avec Internet les vertus des masques et de la pudeur.

4. Zapper les identifications

Avec le développement des caméscopes, les jeunes ont aujourd'hui pris l'habitude de se voir sur l'écran du téléviseur familial. Cette situation modifie radicalement leur rapport à leur propre image. En effet, quand les représentations de soi se multiplient, l'identité ne s'attache plus à aucune. Rares, les images emprisonnaient l'apparence ; nombreuses, elles libèrent au contraire l'image de chacun de la référence au reflet visuel. Sous l'effet de la généralisation de la photographie familiale et des nouvelles technologies, les jeunes rattachent beaucoup moins leur intimité et leur identité à la représentation visuelle d'eux-mêmes. Ils n'ont plus une image d'eux-mêmes, mais plusieurs, et ils apprennent à en jouer.

Or ce jeu avec les images de soi, apparu bien avant Internet, trouve sur la toile plusieurs applications. La première concerne les avatars que le jeune se construit et avec lesquels il intervient dans les jeux en réseau, comme *Dark Age of Camelots*. Dans ces jeux, chacun est invité à se créer plusieurs personnages, hommes ou femmes, sorciers, chevaliers ou guérisseurs. Il ne joue qu'avec un seul d'entre eux à la fois mais, selon son humeur du moment ou le déroulement de la partie, il a la possibilité de remiser le personnage qu'il utilise et d'en faire surgir un autre. C'est pourquoi, lorsqu'un adulte voit un enfant jouer avec un personnage, il ne doit pas s'empresse de penser les choses en terme « d'identification ». Un enfant ne s'identifie pas à un personnage de jeux vidéo comme ses parents ou ses grands-parents pouvaient le faire avec un héros de film de fiction. La situation est radicalement différente. Au cinéma, et cela jusqu'à la fin des années 1980, le spectateur n'avait en général le choix qu'entre deux supports possibles d'identification : une figure masculine emblématique, à la manière de Humphrey

Bogart, et une autre féminine non moins emblématique, comme Lauren Bacall. Les spectateurs étaient ainsi invités à « se prendre » pour le héros de leur choix dès les premières images et à conserver cette identification jusqu'à la fin. Au contraire, dans les jeux vidéo, le joueur joue tantôt avec un héros et tantôt avec un autre. Le succès de ces jeux a été tel que le cinéma s'y est mis aussi. Des films comme *Le pacte des loups* et *Matrix* proposent aux spectateurs plusieurs figures identificatoires qu'ils peuvent à tout moment emprunter ou abandonner pour en changer.

Lorsqu'un adulte voit un enfant jouer avec un certain avatar - par exemple un chevalier ou un sorcier, mais tout aussi bien un soldat allemand ou américain -, le mieux est de lui demander s'il a d'autres personnages pour entrer dans le même jeu, et aussi comment il choisit de jouer avec l'un d'entre eux plutôt qu'avec un autre. Cette attitude correspond non seulement aux flottements des identifications à l'adolescence, mais aussi à la logique des nouvelles technologies numériques.

5. Un « désir d'extimité » élargi aux limites de la planète

Les nouvelles technologies rendent aujourd'hui possible à chacun de divulguer une partie de son intimité psychique ou corporelle à des millions d'inconnus. Ce désir ne relève pas de l'exhibitionnisme, qui réside dans le fait de montrer de soi ce qu'on sait pouvoir séduire ou fasciner. Il consiste au contraire dans le fait de communiquer certains éléments de son monde intérieur, dont la valeur est encore incertaine, afin de les faire valider et de mieux se les approprier grâce aux échanges suscités avec les proches. L'expression du soi intime - que nous avons désigné sous le nom « d'extimité⁶ » - entre ainsi au service de la création d'une intimité plus riche.

Ce désir est longtemps passé inaperçu parce qu'il était étouffé par les conventions et les apprentissages. Ce qui est nouveau, aujourd'hui, ce n'est pas son existence, mais son passage par les médias. Cette génération a en effet grandi avec les caméscopes familiaux qui permettent de voir sa propre image « dans le poste », et Internet qui permet d'envoyer des photographies familiales à des parents inconnus vivant à l'autre bout du monde. C'est pourquoi elle ne se contente plus, comme la génération précédente, de tenter de faire valider son intimité par son cercle proche, familial ou amical. Elle élargit cette démarche à l'ensemble des interlocuteurs potentiels que lui permettent de toucher la toile.

⁶ Serge Tisseron, *L'intimité surexposée*, Paris, Ramsay, 2001, réédition Hachette Littératures, 2002.

En conclusion, nous voyons que le plus grand danger de la nouvelle culture des images est le risque d'une fracture générationnelle. Qu'il s'agisse de gestions des conflits et des excitations de l'adolescence, de relation aux images, de rituels initiatiques ou d'extimité, le Web est en train de changer les règles. Si les parents ne s'y intéressent pas, les jeunes risquent de finir par penser que les adultes appartiennent à un monde qui n'a rien à leur apprendre...

Serge TISSERON, décembre 2005