

Auteurs: Réseau Education-Médias, .

Titre: La violence dans les médias de divertissement.

Source: http://www.education-medias.ca/francais/enjeux/violence/violence_medias_divertissement.cfm [11.03.04]

La publication est faite avec l'aimable autorisation du Réseau Education-Médias.

Réseau Education-Médias

La violence dans les médias de divertissement

Entre 2000 av. J.-C. et 44 A.D., les Égyptiens se divertissaient avec des pièces de théâtre relatant l'assassinat du dieu Osiris. Selon les historiens, ces représentations ont entraîné et inspiré de nombreux meurtres dans la vie réelle. Les jeux mortels du cirque romain ont élevé la violence à un autre niveau : en 380 avant J.-C., saint Augustin se désolait que les combats de gladiateurs éveillent chez ses concitoyens « fascination et ivresse du sang versé ».

La violence a toujours joué un rôle dans les divertissements de l'humanité. Mais de plus en plus de voix s'élèvent pour dire que, depuis quelques années on assiste à une transformation importante et même à une recrudescence de la violence dans les médias.

Guy Paquette et Jacques de Guise, tous deux professeurs à l'Université Laval, ont étudié durant sept ans la programmation de six grands réseaux de télévision canadiens, des films aux comédies de situation, en passant par les téléseries et les émissions pour enfants (à l'exception des dessins animés). Ils ont découvert que, de 1993 à 2001, les épisodes de violence physique avaient augmenté de 378 %. En 2001, on en retrouve en moyenne 40 par heure.

Les téléspectateurs francophones ont expérimenté la plus forte augmentation. La violence physique s'est accrue de 540 % tandis qu'elle s'est élevée de 183 % sur les réseaux anglophones. Un réseau, Télévision quatre-saisons (TQS), diffuse à lui seul près de la

moitié (49 %) de l'ensemble des scènes de violence physique présentées par les réseaux étudiés.

Les deux chercheurs ont aussi détecté une inquiétante intensification de la violence psychologique, en particulier durant les deux dernières années. Leur étude démontre que les épisodes de violence psychologique sont restés relativement stables de 1993 à 1999, mais ont soudainement bondi de 325 % entre 1999 et 2001. Ils sont désormais plus fréquents que les actes de violence physique aussi bien sur les réseaux francophones qu'anglophones.

La télévision canadienne est toujours grandement influencée par l'industrie américaine. Selon l'étude de Paquette et de Guise, 80 % des actes de violence diffusés au Canada proviennent de productions américaines. Ainsi, la plus grande proportion de violence sur les chaînes francophones s'expliquerait par leur tendance à diffuser davantage de films américains, ce qui est probablement attribuable à leurs budgets restreints. La violence que l'on retrouve dans les productions canadiennes est surtout diffusée par les réseaux privés, où les épisodes violents sont trois fois plus nombreux qu'à la télévision d'État. En moyenne, sur l'ensemble des chaînes publiques ou privées, 87,9 % de tous les actes de violence sont présentés dans des émissions ayant été mises en ondes avant 21 heures, et 39 % avant 20 heures, donc à un moment de la journée où les enfants sont susceptibles de regarder la télévision.

Plus spectaculaire, plus sadique et davantage à caractère sexuel

Aux Etats-Unis en 2001, seulement un quart des émissions de télévision les plus violentes et deux cinquièmes des film les plus violents étaient classés « Pour adultes ». Les autres étaient classés « Supervision parentale conseillée » ou « Supervision parentale conseillée pour les moins de 13 ans. »

Source : Center for Media and Public Affairs , 2001

D'autres études montrent que la violence dans les médias n'a pas seulement augmenté, elle est devenue plus spectaculaire et sadique que jamais. Elle est aussi très souvent liée à la sexualité.

Les images hyperréalistes de corps humains explosant au ralenti sous l'impact des balles ou de cadavres baignant dans leur sang sont devenues choses courantes. À l'échelle de la planète, ce sont des millions de spectateurs, dont beaucoup d'enfants, qui regardent les Championnats mondiaux de lutte féminine, où les protagonistes tentent de s'arracher mutuellement les cheveux ou de mettre en pièce les vêtements de l'adversaire. Un des jeux vidéo les plus vendus au monde, Grand Theft Auto, accorde des points bonus aux joueurs qui, après une relation sexuelle, tuent les prostituées à coup de bâton de baseball.

La mondialisation des médias

Les enfants des 23 pays étudiés regardent en moyenne trois heures de télévision par jour et y consacrent moitié plus de temps qu'à n'importe quelle autre activité après l'école.

Source : Etude sur la violence dans les médias, UNESCO, 1998

Les inquiétudes que pose la violence dans les médias ont grandi avec la diffusion de plus en plus universelle du cinéma et de la télévision. En 1998, l'UNESCO a mené une enquête auprès d'enfants de 23 pays et découvert que 91 % d'entre eux avaient accès chez eux à la télévision. L'étude ne concernait pas uniquement les États-Unis, le Canada ou l'Europe, mais également des pays arabes, d'Amérique latine, d'Asie et d'Afrique. Plus de 51 % des garçons vivant dans des zones de guerre ou de forte criminalité s'identifiaient aux héros des films d'action, de préférence à n'importe quels autres et, chose étonnante, 88 % des enfants étudiés reconnaissaient immédiatement le personnage joué par Arnold Schwarzenegger dans Terminator. Selon le rapport de

l'UNESCO, Terminator « semble illustrer parfaitement l'attitude que les jeunes croient nécessaire d'adopter dans des situations difficiles ».

Une violence sans conséquences ni jugement moral

L'idée de la violence comme solution à tous les problèmes est renforcée par des intrigues où les bons comme les méchants ont constamment recours à la force. Selon le Center for Media and Public Affairs (CMPA) des États-Unis, qui étudie depuis 10 ans la violence à la télévision, au cinéma et dans les vidéoclips, presque la moitié des actes de violence y sont commis par les « bons ». Moins de 10 % des émissions de télévision, films et clips analysés mettaient la violence en perspective et décrivaient ses conséquences négatives. La plupart la présentait comme justifiée, naturelle et inévitable, bref, le moyen le plus évident de régler un conflit.

Surveillance parentale conseillée ?

Aux États-Unis, le Parent Television Council rapporte que les incidents de violence sexuelle ont doublé entre 1989 et 1999, et que les scènes de violence spectaculaire ont plus que quintuplé.

Source : Parent Television Council, 1999

Les parents très occupés qui veulent protéger leurs enfants de la violence des médias n'ont pas la tâche facile : le CMPA a mis en évidence que la violence était présente sur tous les grands réseaux de télévision comme sur les chaînes câblées, et donc impossible à éviter même en zappant d'un poste à l'autre.

Les bulletins de nouvelles en soirée contribuent maintenant au problème. Les images de faits divers violents dominant, même si, en fait, le taux de criminalité est en baisse partout en Amérique du Nord. Les réseaux de télévision, en compétition les uns avec les autres pour un maximum d'auditoire, présentent les images les plus percutantes possible. Mort et violence, selon eux, font monter les cotes d'écoute. Mais pas les bonnes nouvelles.

Les parents ne peuvent plus vraiment se fier à la classification des films pour déterminer la présence de contenus inappropriés. Les films conçus pour les jeunes publics rapportent généralement beaucoup plus que les films « interdits aux moins de 18 ans ». On assiste donc à un « glissement » de la classification : des films que la Motion Picture Association of America (MPAA) aurait cotés « interdits aux moins de 18 ans » sont maintenant classés « surveillance parentale conseillée pour les moins de 13 ans », de manière à augmenter leurs profits en salle et en location. Une tendance similaire peut être observée au Canada, où tous les films sont re-classifiés par province.

Dans les salles de cinéma, il existe un certain contrôle, mais il est très difficile d'empêcher les enfants de regarder des films pour adultes sur un des nombreux canaux spécialisés de la télévision. Les enfants peuvent aussi avoir accès aux jeux vidéo pour adultes disponibles au club vidéo. Selon la U.S. Federal Trade Commission, en décembre 2001, les détaillants ont permis à 78 % des jeunes de 13 à 16 ans non accompagnés d'acheter des jeux vidéo classés « Mature ».

La supervision est d'autant plus difficile que les jeunes ont souvent leurs propres appareils de télévision et consoles de jeux vidéo. Selon le Annenberg Public Policy Center, 57 % des 8-16 ans ont une télévision dans leur chambre et 39 %, un équipement pour jeux vidéo.

Une culture cachée de la violence chez les jeunes

Les parents s'inquiètent de la violence spectaculaire et de l'humour sarcastique dans beaucoup d'émissions pour enfants, mais une sous-culture de la violence, plus inquiétante encore, leur échappe souvent.

Musique et vidéoclips

»T'as pas encore compris, salope ?

Personne ne peut t'entendre.

Maintenant, ferme ta gueule,

Tu vas avoir ce que tu mérites...

T'étais supposée m'aimer !!!

(Bruits de Kim qui étouffe)

SAIGNE MAINTENANT, SALOPE

SAIGNE

SAIGNE ; SALOPE, SAIGNE, SAIIIGNE !!!! »

Source : Extraits des paroles de Kim, d'Eminem

La musique et les vidéoclips occupent de plus en plus de place dans l'univers de la violence. Quand le chanteur rap très controversé Eminem est venu à Toronto en 2000, des politiciens et des militants contre la violence ont demandé, sans succès, au gouvernement de lui interdire l'entrée en territoire canadien en raison de la haine contre les femmes exprimée dans les paroles de ses chansons. Dans Kim, par exemple, il se décrit en train de tuer sa femme, et dans Kill You, en train de préparer le viol et le meurtre de sa mère.

Malgré (ou peut-être à cause de) sa promotion de la violence, Eminem remporte un énorme succès commercial. En 2000, l'album Marshall Mathers s'est vendu à 679 567 exemplaires au Canada, se classant en première position du palmarès. En 2002, The Eminem Show est resté en tête des ventes pendant des mois, avec jusqu'à 18 000 exemplaires vendus par semaine.

Le cas d'Eminem n'est pas exceptionnel : les textes d'une violence extrême sont devenus courants dans l'industrie. Une des plus grandes compagnies de disques, Universal Music Group, cite parmi ses meilleurs vendeurs Eminem, Dr Dre et Limp Bizkit, tous critiqués pour la violence misogyne de leur paroles. Quant au vidéoclip de Madonna, What It Feels Like For a Girl, lancé en 2002, a été jugé d'une telle violence que MTV ne l'a diffusé qu'une seule fois.

Jeux vidéo

« Aussi facile que de tuer des bébés à la hache. »

Source : Publicité pour le jeu Carmageddon

La violence en général et la violence sexuelle en particulier sont également omniprésentes dans l'industrie des jeux vidéo. La tendance actuelle est d'attribuer au joueur le rôle du « méchant » et de lui accorder, par exemple, des points chaque fois qu'il attaque et extermine des passants innocents. Même si ces jeux s'adressent théoriquement à un public adulte, ils sont surtout populaires chez les jeunes garçons.

Ainsi les joueurs de Grand Theft Auto 3 (le jeu le plus vendu à ce jour sur Play Station 2) progressent dans le jeu en attaquant les automobilistes et en volant de la drogue dans la rue aux consommateurs ou aux trafiquants. Dans Carmageddon, le jeu consiste à faucher les piétons (des craquements d'os ajoutent au réalisme). Le tireur de Duke Nukem s'exerce au tir sur des posters pornographiques et gagne des points supplémentaires en abattant des prostituées nues et ligotées ou des strip-teaseuses qui le supplient de les tuer. Dans Postal, les joueurs assument le rôle du Postal Dude qui tire au hasard sur tout ce qui bouge, y compris les fidèles qui sortent de l'église et les musiciens de la fanfare d'une école secondaire. Il est programmé pour répéter : « Seul mon revolver me comprend. »

La violence dans les habitudes de jeu des jeunes atteint un niveau inquiétant. Une enquête du Réseau Éducation-Médias, intitulée Les Jeunes Canadiens dans un monde branché, a montré que 32 % des 9 à 17 ans s'amusaient à des jeux vidéo « tous les jours ou presque tous les jours » et que, de ce nombre, 60 % classaient les jeux d'action et de combat parmi leurs préférés. Stephen Kline de l'Université Simon Fraser arrive à des chiffres similaires dans son étude de 1998 auprès de 600 adolescents de Colombie-Britannique : 25 % d'entre eux jouaient entre 7 et 30 heures par semaine et préféraient « par une écrasante majorité » les jeux d'action et d'aventure.

Sites Web

La violence virtuelle est tout aussi facile d'accès sur le Web. Les enfants et les adolescents peuvent y télécharger des paroles de chansons violentes y compris celles qui ont été censurées dans la version CD vendue en magasins ; ils peuvent aussi visiter des

sites qui proposent images et vidéoclips d'une grande violence, souvent à caractère sexuel.

Le site Who Do You Want to Kill? (Qui voulez-vous tuer ?) permet aussi aux joueurs de choisir des vedettes d'émissions télévisées et de proposer différents scénarios pour tuer le personnage qu'elles incarnent. Les réponses des participants contiennent souvent d'étranges actes de dégradation et de violence sexuelle. Le meurtre fait aussi partie du fonds de commerce de newgrounds.com, qui propose une série de courts-métrages d'animation montrant différentes personnalités de la vie réelle soumises à de multiples humiliations avant d'être tuées. Au moment de l'enquête du Réseau Éducation-Médias, en 2002, newground.com arrivait en douzième position des sites préférés par les garçons de 11-12 ans au Canada.

D'autres sites populaires comme gorezone.com et rotten.com diffusent des images réelles d'accidents, tortures et mutilations. En 2002, rotten.com a été soumis à une enquête du FBI pour avoir affiché des photos de cannibalisme.

Plusieurs jeunes considèrent ces sites comme l'équivalent en ligne de films d'horreur inoffensifs, mais l'insidieuse combinaison de violence et de sexualité qu'on y retrouve est pour le moins inquiétante. Sur sa page d'accueil, le créateur de gorezone décrit les images de son site comme « à tendance sexuelle et de nature érotique », il prévient également les visiteurs de la présence de scènes de mort, mutilation et démembrement, puis justifie le tout en déclarant : « mon intérêt pour les scènes de meurtre, les photos terrifiantes et la sexualité est normal, sain et partagé par la majorité des adultes de mon entourage. »

De nombreux indices laissent penser que ce genre de sites est bien connu des élèves canadiens, même si parents et enseignants en ignorent souvent l'existence. Durant l'enquête du Réseau en 2001, 70 % des garçons du secondaire ont admis les avoir déjà visités.

Cette accumulation de violence, de dégradation et de cruauté dans les médias expose les jeunes à un continuum de violence, qui va de l'arrogance d'émissions comme South Park à des manifestations extrêmes de misogynie et de sadisme. De plus, les jeunes

maîtrisent généralement mieux l'exploration des nouveaux médias que leurs parents : dans l'enquête du Réseau Éducation-Médias, seulement 16 % d'entre eux considéraient que leurs parents étaient vraiment au courant de leurs activités en ligne. Un phénomène d'autant plus inquiétant que, selon un sondage d'AOL en 1999, Internet est en train de prendre la place d'honneur dans les activités familiales et qu'une majorité de parents croient qu'il est préférable que leurs enfants naviguent sur Internet au lieu de regarder la télévision.

Tous les droits, en particulier le droit à la reproduction et à la diffusion de même qu'à la traduction, sont réservés. Aucune partie de l'ouvrage ne doit être ni reproduite et sous aucune forme (photocopie, microfilm ou autres procédés) ni modifiée, diffusée ou propagée par l'emploi d'un système électronique, sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.