



# Pourquoi la violence fascine-t-elle ?

**De la télévision aux jeux vidéo, la violence inonde nos écrans. Mais pourquoi séduit-elle autant ?**

**E**n France, les 8-18 ans consacrent actuellement 4h30 par jour en moyenne à la télévision et à internet. Continûment accessibles, coups de feu, décapitations et scènes de torture fascinent et offrent une macabre actualité aux voyeurs de la « *mort spectacle* » comme l'appelle la philosophe Michela Marzano. Par exemple, plus de 15 millions de personnes ont visionné l'exécution du journaliste Daniel Pearl, assassiné à Karachi par des membres d'Al-Qaïda en 2002.

## Les raisons de la violence

Dans le domaine fictionnel, les études confirment ce que chacun peut constater au quotidien : la violence imprègne les écrans. Prenons le cinéma : sur 800 superproductions sorties les 50 dernières années, 89 % contiennent de la violence, laquelle est en constante augmentation. Alors que le 24<sup>e</sup> film de James Bond est sorti fin 2015, il est intéressant de relever que durant le demi-siècle passé, la quantité de cadavres qui agrémentent les épisodes du flambant espion a été multipliée par trois. Dans les jeux vidéo, sacrés désormais « produit culturel » le plus vendu au monde, la violence constitue le thème principal de plus de la moitié des titres à succès. Bien entendu, la violence d'un jeu dépendra en partie des actions des joueurs eux-mêmes. Personne n'est contraint de s'adonner à la torture dans *Grand Theft Auto V* pour progresser dans le jeu. Selon des comptages systématiques, chez des joueurs expérimentés qui pratiquent un jeu en vue subjective durant 50 minutes, les actions violentes (par exemple, abatte

### LAURENT BEGUE

Professeur de psychologie sociale à l'université de Grenoble et chercheur invité à l'université de Stanford (Californie), il a écrit, entre autres, *Psychologie du bien et du mal*, Odile Jacob, 2011.

quelqu'un avec une arme à feu) constituent 15 % des événements et occupent 7 % du temps total de jeu. Si la violence est si omniprésente sur les écrans, c'est d'abord parce qu'elle représente un thème très saillant dans l'imaginaire des spectateurs et des créateurs eux-mêmes. Près de 90 % des hommes et 80 % des femmes auraient imaginé tuer eux-mêmes une autre personne, par jalousie, envie, peur ou haine. Comme l'exprime à sa manière l'emblématique réalisateur Oliver Stone, « nous avons la

*violence en nous* ». Non soluble dans la civilisation des mœurs, la violence reste une option humaine toujours ouverte qui habite l'imaginaire humain, présente jusque dans les contenus oniriques (surtout ceux des hommes, précisent les recherches). Que ce thème fascine n'est pas étonnant ; d'aucuns voient dans les écrans la transposition contemporaine des scènes belliqueuses qui ornent les cavités préhistoriques, peuplent les livres de massacres (du *Pentateuque* à *L'Iliade*, de *L'Enfer* à *Macbeth*), et règnent sur les lieux de spectacle de masse sanglants que furent le Colisée, les terrains de joutes médiévales et autre place de Grève. Ceci nous rappelle d'ailleurs que le sang coulait bien davantage dans les sociétés dénuées d'écrans.

## Quand l'image rend violent

Aujourd'hui, de nombreux travaux reconnaissent l'influence de l'exposition à des scènes de violence à la télévision ou dans les jeux vidéo. Ils infirment l'hypothèse cathartique selon laquelle le spectacle de la violence aurait un effet purgatif. En France, c'est le cas du rapport Kriegel (2002) et du rapport de l'Académie des sciences (2013). À l'étranger, des institutions comme l'Académie américaine de pédiatrie, l'Association américaine de psychologie, l'Association américaine de psychiatrie et la Société internationale de recherche sur l'agression vont

dans ce sens. Une méta-analyse incluant le plus grand nombre d'études (130 au total) a été publiée en 2011 par Craig Anderson de l'université de l'Iowa. Elle indique que les jeux vidéo violents augmentent de manière significative quoique limitée la probabilité de faire l'expérience de pensées, émotions et conduites agressives. Ils contribuent à l'éveil physiologique et à une érosion des conduites altruistes. Les effets imputés aux jeux violents n'incluent pas les violences létales ou extrêmes, dont il n'est pas démontré qu'elles puissent en résulter. ■ L.S.



Carmen Martinez-Belaur/Getty

## Le sang littéralement « glacé »

L'attrait pour les scènes violentes résulte également d'une recherche de stimulation. Timothy Wilson, de l'université de Virginie, a publié en 2014 dans la revue *Science* des études qui démontraient que la plupart des hommes et un quart des femmes préféraient s'autoadministrer des chocs électriques plutôt que d'attendre dans une salle sans rien faire. Cette stimulation est parfois extrême et instrumentalisée pour les besoins de la communication promotionnelle : en 2001, lors de la projection du film atroce *Ich i le tueur* au festival de Toronto, l'on remettait des sachets à vomir aux spectateurs. S'il faut admettre que les effets émétiques des écrans violents ont été rarement étudiés scientifiquement, on ne manque pas de travaux démontrant l'impact immédiat des écrans violents sur la physiologie

humaine et le fonctionnement cérébral. Par exemple, une étude de laboratoire menée en 2015 aux Pays-Bas a montré que les films d'horreur « glaçaient » littéralement le sang : la présence de facteurs coagulants augmentait dans les veines des spectateurs de films effrayants par rapport à un documentaire.

En France, nous avons observé les perturbations occasionnées par les jeux vidéo violents sur l'activité cardiaque (et leurs effets sur le comportement agressif), tandis qu'une étude menée aux États-Unis montrait que lorsque l'option « sang » était enclenchée durant le jeu *Mortal Kombat* (option qui permet de voir couler l'hémoglobine lorsque des ennemis sont abattus), la pression sanguine du joueur augmentait, preuve d'une intensification de l'éveil physiologique. D'autres travaux menés en neurosciences ont montré comment

l'amygdale, une structure cérébrale notamment impliquée dans le décodage des *stimuli* menaçants, est mobilisée lors de séquences virtuelles violentes.

## S'identifier à la force

A cette recherche de sensations fortes s'ajoute la curiosité pour la mort, le sang et la transgression d'interdits. La mortalité par homicide était 10 à 100 fois plus importante dans l'ère occidentale au cours des deux derniers millénaires ; aujourd'hui, la mort brutale et les formes de violence physique extrême restent des expériences auxquelles on est rarement confronté de manière directe dans de nombreux pays. D'où, peut-être, une curiosité pour le spectacle du sang et de la violence, qui s'observe jusque dans une forme de voyeurisme qui est fréquemment constatée lors des accidents de la route, qui provoque des ralentissements et des accidents supplémentaires. D'autres motifs plus spécifiques peuvent être invoqués pour comprendre l'engouement pour la violence sur les écrans. Chez les garçons par exemple, les jeux vidéo violents sont prisés parce qu'ils contribuent à la socialisation dans des rôles stéréotypés de guerrier. Ils permettent de s'identifier à la force et au courage de certains personnages et répondent au besoin de compétition, d'excitation et de suspense. Enfin, leur intérêt découle des enjeux de maîtrise et de la dextérité qu'ils exigent, des interactions sociales directes ou distantes qu'ils favorisent et de l'intense sentiment d'évasion qu'ils procurent. ■

### A lire

- «The more you play, the more aggressive you become. A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior»  
Youssef Hasan, Laurent Bègue, Michael Sharkow et Brad Bushman *Journal of Experimental Social Psychology*, vol. XLIX n° 2 mars 2013
- «Media violence effects on brain development. What neuroimaging has revealed and what lies ahead»  
Tom Hummer, *American Behavioral Scientist*, vol. LIX, n° 14, décembre 2015
- **La Mort spectacle. Enquête sur «l'horreur-réalité»**  
Michela Marzano, Gallimard, 2007