

## 7

## Impact des médias

Les débats sont nombreux entre les personnes qui attirent l'attention sur le rôle potentiellement néfaste de la télévision, ceux qui considèrent la télévision comme ni néfaste ni bénéfique, et enfin ceux qui défendent le rôle positif des médias.

Le rôle des médias est, par ailleurs, souvent minimisé car l'accent est mis sur l'ancienneté des comportements violents, leur existence ancestrale, et le rôle important des facteurs familiaux. Pourtant, comme le soulignent différents auteurs, aucun parent n'accepterait qu'un étranger s'impose dans son foyer pour éduquer ses enfants plus de 3 heures par jour (Strasburger et Donnerstein, 1999 et 2000). C'est pourtant ce que fait la télévision, parmi les autres médias. Elle est cette tierce personne qui intervient sur l'éducation des enfants, en plus ou à côté de leurs parents.

Dans notre société, les médias représentent le pouvoir le plus puissant, le plus insidieux et le moins contrôlable exercé sur les enfants et adolescents « normaux ». Leur influence est subtile, cumulative, et prolongée. Or, les médecins, les éducateurs et les parents ne perçoivent généralement pas leur impact.

Lorsqu'ils sont à la maison, les enfants et adolescents passent plus de temps devant la télévision qu'à toute autre activité, en dehors du sommeil. Une projection dans l'avenir indique que les enfants d'aujourd'hui, quand ils atteindront l'âge de 70 ans, auront passé 7 à 10 ans de leur vie devant la télévision (Strasburger, 2004). Les jeunes américains de 2 à 18 ans passent en moyenne 5 heures et demi par jour en contact avec les médias, que ce soit la télévision, les vidéos de films ou de musique, les consoles de jeux et autres ordinateurs. Aux États-Unis, plus de la moitié des enfants ont un poste de télévision dans leur chambre, et le chiffre s'en approche en France. Pour les adolescents, la télévision fait figure de « super copain » qui traverse toutes les épreuves et exerce une influence durable sur leurs opinions. En effet, les enfants et adolescents sont beaucoup plus influençables que les adultes, car moins expérimentés, moins critiques, et ils ont une tendance à croire que la télévision dépeint le monde réel.

Le rôle néfaste de la télévision sur le comportement sexuel, le risque de grossesse précoce, sur les troubles du comportement alimentaire, sur la consom-

mation de tabac, d'alcool et de drogues, et même sur la santé à l'âge adulte, a fait l'objet de nombreux travaux démonstratifs (Earles et coll., 2002 ; Ozmert et coll., 2002 ; Hancox et coll., 2004).

Selon Strasburger (2004), plus de 3 500 travaux de recherche viennent documenter l'existence d'un lien significatif entre la violence véhiculée par les différents médias et les comportements agressifs des enfants et adolescents, alors que moins de 30 études n'ont pas trouvé de relation, et que l'effet cathartique allégué par certains n'est aucunement démontré. Si l'intérêt de ces différents travaux mérite d'être souligné, il faut toutefois préciser qu'ils portent principalement sur le rapport entre médias et violence mais n'étudient pas spécifiquement l'incidence sur le trouble des conduites où, il est vrai, le caractère violent et antisocial revêt une grande importance.

La télévision véhicule la violence de la façon suivante (Hough et Erwin, 1997 ; Villani, 2001) :

- les programmes comportant des scènes de violence sont très nombreux : films, dessins animés, *reality shows*...
- les programmes pour les jeunes sont souvent plus violents que ceux destinés aux adultes, avec en particulier des dessins animés où la violence est banalisée et montrée sans conséquences néfastes apparentes ;
- sur certaines chaînes « câblées », spécialisées ou sur des accès Internet, la violence est particulièrement présente ;
- la violence télévisuelle est souvent rendue attrayante : les trois quarts des scènes de violence ne donnent pas lieu à remords, à critique ou à punition. Le héros est l'agresseur dans 40 % des cas. La violence y est même souvent justifiée ;
- la violence télévisuelle est souvent présentée de façon amusante ; la violence fait l'objet de scènes comiques qui, dans la vie réelle, pourraient entraîner la mort ;
- la violence est aseptisée : dans la moitié des cas, on ne montre ni la douleur ni les blessures physiques de la victime et des conséquences négatives à long terme sont évoquées dans moins de 20 % des cas ;
- en contre partie, les programmes « anti-violence » sont quasiment inexistantes ;
- enfin, dans les jeux vidéo, la violence est rendue ludique et constitue l'objectif à atteindre (jeux de combats...).

Au total, la télévision peut être vécue comme récréative, mais compte tenu de la violence qu'elle véhicule elle n'est ni éducative ni prosociale. L'étude de l'Unesco sur la violence dans les médias réalisée en 1998 auprès de plus de 5 000 enfants de 12 ans issus de 23 pays différents montrait que le héros de film américain était le modèle ; pour 88 % des enfants, ce héros était incarné par Arnold Schwarzenegger dans le rôle titre de « Terminator » (Groebel, 2001).

## Apports de la recherche

Au regard des comportements agressifs et des conduites violentes, l'exposition à la violence à travers les médias ne signifie pas une relation directe de cause à effet, mais de nombreux travaux de recherches viennent étayer son importance.

Les premières recherches ont été menées par Bandura dans les années 1960 ; il s'agit de travaux expérimentaux classiques dans lesquels ont été observés des comportements d'imitation à court terme de comportements agressifs de jeunes enfants exposés à des scènes d'agression. Il est alors apparu qu'un film, ou même un dessin animé, entraîne l'apparition de comportements agressifs d'imitation immédiate chez des enfants de crèche (Bandura, 1965).

### Études naturalistiques

Une étude importante réalisée au Canada dans les années 1980 (William, 1986) a porté sur l'influence de l'introduction de la télévision dans l'évolution des comportements. L'étude a porté sur trois communautés : l'une où les enfants n'avaient pas la télévision (groupe « Notel ») et dans laquelle ils ont été évalués avant et après l'introduction dans leur foyer de la télévision, les deux autres disposant soit d'une seule chaîne de télévision (« Unitel ») soit de plusieurs (« Multitel »). En dehors de l'équipement télévisuel, les enfants ont été appariés pour toutes les variables socioéconomiques. Après introduction de la télévision, les enfants manifestent une augmentation significative de leur agressivité verbale et physique. Ensuite, les études naturalistiques n'ont plus été possible au Canada et aux États-Unis compte tenu de la généralisation de la télévision.

On peut néanmoins citer en parallèle les travaux de Centerwall (1992) qui ont décrit une augmentation du taux d'homicides en Afrique du sud entre 1974 (dernière année avant l'introduction de la télévision) et 1987 ; ce taux est passé de 2,5 à 5,8 pour 100 000.

### Études de corrélation

Plusieurs études, menées dans les années 1970 (McIntyre et Teevan, 1972 ; Belson, 1978), ont mis en évidence chez les adolescents une corrélation entre le fait de regarder un grand nombre d'émissions violentes et le fait d'exprimer des comportements agressifs. Toutefois, ces études ne permettent pas de répondre à la question de savoir s'ils sont violents parce qu'ils regardent ces programmes à la télévision ou s'ils regardent les émissions violentes à la télévision en raison de leur goût pour la violence (Singer et coll., 1998).

## Études longitudinales

Une étude très importante a été conduite par Huesmann et Heron (1986) dans laquelle les auteurs rapportent que l'exposition à la violence télévisuelle à l'âge de 8 ans (dans les années 1960) chez 875 enfants est hautement prédictive de comportements agressifs 11 ans et 22 ans plus tard. Cette relation est confirmée après contrôle du quotient intellectuel et du statut socioéconomique des sujets. Ainsi, il s'avère que le fait d'avoir regardé des spectacles télévisuels violents à l'âge de 8 ans est un facteur prédictif d'actes criminels à 30 ans. Les auteurs ont ensuite renouvelé leurs travaux avec un groupe de 450 enfants âgés de 6 à 10 ans ayant grandi dans les années 1970 et 1980 ; des résultats similaires ont été trouvés.

Pour savoir si le phénomène est spécifiquement américain, les auteurs ont alors réitéré leur étude chez plus de 1 000 enfants en Australie, Finlande, Israël et Pologne (Huesmann et Heron, 1986). Les auteurs affirment que leurs résultats ont été confirmés, ainsi que la relation réciproque entre violence et spectacles violents à la télévision à savoir que le spectacle précoce de violence conduit à l'agressivité qui, à son tour, accroît l'intérêt pour ce type de spectacle. Ces différentes études concluent à un apprentissage précoce des conduites violentes (avant l'âge de 8 ans), avec beaucoup de difficultés pour les « désapprendre » une fois celles-ci installées.

Néanmoins, de façon plus spécifique, les résultats ont été confirmés en Finlande seulement pour les garçons et ne l'ont été ni pour les filles ni pour les garçons en Australie. Le cas de l'Israël est particulier : il existe une corrélation pour les enfants de milieu urbain et il n'y en a pas pour les enfants des kibboutz.

La même étude, conduite aux Pays-Bas, avec en supplément l'étude de l'effet des spectacles prosociaux (Wiegman et coll., 1992) révèle qu'il n'y a pas de lien entre le comportement prosocial et le fait de regarder à la télévision des spectacles prosociaux, alors qu'il y a une corrélation positive entre les comportements d'agression et la vision de spectacles violents à la télévision, comme dans l'étude américaine. Malgré ce résultat, les auteurs remettent en question l'hypothèse de l'apprentissage de la violence par la télévision car la corrélation disparaît si on tient compte du niveau d'agressivité de départ et du niveau intellectuel : les enfants les moins intelligents sont ceux qui regardent le plus la télévision, ils sont donc plus exposés aux modèles violents et comme ce sont ceux qui ont le moins de compétences de résolution de problèmes, ils ont plus recours à l'agressivité.

Une autre étude conduite pendant 17 ans par Johnson et coll. (2002) et portant sur 707 enfants entre 1 et 10 ans à New York, démontre que le temps total passé devant la télévision est un facteur de risque pour l'agressivité envers les autres, en particulier chez les garçons.

Enfin, la dernière étude de Huesmann et coll. (2003) confirme une relation entre le temps passé devant des spectacles violents entre 6 et 9 ans et les

comportements de violence conjugale et de criminalité 15 ans plus tard, après contrôle des autres facteurs (intelligence, statut socioéconomique, pratiques éducatives).

### Méta-analyses

Après la première méta-analyse de Andison (1977) sur 67 études, celle de Hearold (1986) sur 230 études trouve une taille d'effet de 0,30 et celle de Paik et Comtock (1994) sur 217 études une taille d'effet de 0,31. La méta-analyse de Bushman et Anderson (2001) évoque une croissance de la taille d'effet entre 1975 et 2000 ; cette augmentation pourrait s'expliquer par un temps plus prolongé passé par les enfants devant des spectacles violents, ou par le fait que le contenu violent des médias croît quantitativement ou devient qualitativement plus problématique. Une taille d'effet à 0,30 peut être considérée comme faible ; Strasburger (2004) insiste néanmoins sur le sens de la relation entre la violence télévisuelle et la violence réelle en disant d'une part que cette relation est plus forte que beaucoup d'autres associations reconnues en médecine (comme par exemple le lien entre densité osseuse et calcium) et d'autre part qu'elle est proche du lien existant entre tabagisme et cancer du poumon. De la même façon que tous les fumeurs ne développent pas un cancer du poumon, tous les enfants spectateurs de violence à la télévision ne deviennent pas des agresseurs, mais pour cet auteur, le risque est hautement significatif.

Des méta-analyses incluent les autres formes de média (les médias interactives) comme les jeux vidéo (Anderson et Bushman, 2001 ; Sherry, 2001). Jouer à des jeux violents stimule l'excitation physiologique, accentue les pensées et les sentiments agressifs, augmente les comportements antisociaux des enfants et des jeunes adultes, et diminue les comportements prosociaux. L'efficacité des jeux vidéo sur l'apprentissage de comportements agressifs, voire pour apprendre à tuer, est d'ailleurs utilisée par les armées par l'intermédiaire de simulateurs en tout point comparables à des jeux.

La revue de littérature de Bensley (2001) porte sur 9 études chez l'enfant de 4 à 8 ans et sur 10 études chez des enfants plus âgés, adolescents et adultes ; ces études ont été réalisées entre 1984 et 2000. Il n'y a pas de démonstration probante d'un lien entre l'exposition aux jeux vidéos et l'augmentation des comportements d'agression ; cependant, Bensley discute la validité de ces résultats compte tenu du jeune âge des enfants dans 9 études, de la faiblesse méthodologique (les comportements d'agression sont rapportés par les sujets eux-mêmes et non pas par des évaluations externes), et de l'aspect virtuel de nombreux jeux alors que les progrès techniques permettent de plus en plus de proposer des jeux réalistes.

Des travaux récents montrent que 94 % des jeux vidéo destinés aux adolescents sont à thème de violence, 26 % à thème de « sang », et que ces jeux

incitent aux actes de violence. Les auteurs concluent que les médecins et les parents doivent savoir que les contenus de ces jeux sont parfois « inattendus » (Haninger et coll., 2004 ; Haninger et Thompson, 2004).

La méta-analyse de Anderson (2004) réaffirme le rôle négatif des jeux vidéo violents qui augmentent le comportement agressif, les cognitions agressives, et favorisent la diminution des comportements prosociaux. Cet auteur suggère même que les précédentes méta-analyses ont sous-estimé les effets délétères de ces jeux ; la taille d'effet (même si elle peut paraître faible) est supérieure à celle retrouvée entre l'utilisation du préservatif et la baisse du risque de SIDA. Or, cet auteur souligne que les populations reçoivent une information sur le préservatif et le SIDA et ne reçoivent aucune éducation sur le risque des jeux vidéo.

Les spectacles de violence stimulent la violence mais entraînent aussi d'autres phénomènes, notamment une désensibilisation des sujets. L'exposition répétée à des scènes violentes diminue la réactivité des spectateurs. Il se produit une habitude à la violence, avec l'installation d'une passivité et d'une apathie face à des gestes violents. Une expérience réalisée en 1974 (Thomas, 1975) projetait à des adolescents une séquence de 15 minutes d'un drame criminel ou d'un match de base-ball. Ensuite, les sujets devaient surveiller deux jeunes enfants ; quand ces derniers commençaient à se quereller et à se battre, les adolescents précédemment exposés au crime mettaient 5 fois plus de temps à intervenir que les autres.

Par ailleurs, se pose le problème des armes à feu valorisées dans les films et les jeux vidéo (Strasburger et Donnerstein, 1999) ; ce type de spectacles engendre la fascination pour les armes à feu et encourage la violence. À titre d'exemple, il y a plus d'armes à feu (220 millions) que de foyers aux États-Unis (200 millions) (Davidson, 1993). Au Japon où le port d'arme est interdit, il y a eu 28 morts par arme à feu en 1999 tandis qu'aux États-Unis il y en a eu 26 800 en 2000 (Kristof, 2002).

### **Rôle de la susceptibilité individuelle**

Certains enfants et adolescents sont plus vulnérables et influençables que d'autres (Browne et Hamilton-Giachritsis, 2005). L'étude de l'Unesco (Van Felitzen et Carlson, 1999) suggère que chacun est négativement influencé par la violence transmise par les médias mais les effets sont différents selon l'équipement cognitif du sujet et selon son environnement physique et social. Un critère important est le genre : les hommes sont davantage désensibilisés que les femmes après exposition à la violence. Le tempérament est aussi un facteur de vulnérabilité : les hommes avec des traits agressifs sont plus affectés.

De nombreuses pathologies mentales rendent plus vulnérables à la violence des médias : schizophrénie, troubles du spectre autistique, trouble déficit de

l'attention/hyperactivité, troubles de l'humeur, atteintes cognitives et trouble des conduites (Withecob, 1997).

*The American Academy of Pediatrics* (2001) a dénoncé l'exposition à la violence véhiculée par les médias, incluant la télévision, le cinéma, les jeux vidéo et la musique, comme étant un facteur de risque significatif pour la santé des enfants et des adolescents. La violence vécue au travers des médias contribue aux comportements agressifs, à la désensibilisation devant les actes de violence, aux cauchemars, et à la peur d'être agressé. L'attention des pédiatres a été attirée sur le fait que la pratique de jeux violents augmentait de 13 à 22 % les comportements violents chez les adolescents. Dans ces jeux, le joueur est l'agresseur et il est récompensé si son comportement réussit. Ce phénomène de récompense conduit alors à la répétition de l'acte et au développement d'une addiction.

**En conclusion**, ce n'est certes pas la télévision, les ordinateurs et les jeux vidéo qui créent eux-mêmes les difficultés comportementales chez l'enfant et l'adolescent, et ce ne sont pas les médias qui sont responsables du trouble des conduites. Cependant, la plupart des travaux incitent à penser que la violence véhiculée par les médias a des conséquences à court et long terme sur les comportements agressifs. Même si les médias ne sont pas directement mis en cause par l'Organisation mondiale de la santé, le rôle des médias dans la promotion de la santé y est discuté. Les spectacles transmis par les médias de façon passive ou interactive abreuvent de stimuli violents les jeunes déjà vulnérables, et les incitent à regarder de façon importante et quasi continue des images de violence. Pour les jeunes déjà imprégnés de violence, en raison notamment de leur environnement familial ou social, et pour ceux qui ont déjà des signes précurseurs de trouble des conduites, ces spectacles violents en libre accès et sans limite, déversés par la télévision et les jeux vidéo, majorent l'attrait pour la violence, d'autant que les comportements violents y sont, au mieux, banalisés et déculpabilisés et, au pire, vantés et encouragés. C'est pourquoi des travaux de recherches supplémentaires, tant sur les groupes vulnérables que sur des groupes non vulnérables, sont nécessaires pour confirmer les assertions des travaux antérieurs.

## BIBLIOGRAPHIE

AMERICAN ACADEMY OF PEDIATRICS. Medias violence. Committee on Public Education. *Pediatrics* 2001, **108** : 1222-1226

ANDERSON CA, BUSHMAN BJ. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychol Sci* 2001, **12** : 353-359

ANDERSON CA. An update on the effects of playing violent videogames. *J Adolesc* 2004, **27** : 113-122

ANDISON FS. TV violence and viewer aggressiveness: a cumulation of study results. *Public Opinion Q* 1977, **41** : 314-331

BANDURA A. Influence of model's reinforcement contingence on the acquisition of imitative responses. *J Pers Soc Psychol* 1965, **36** : 589-95

BELSON WA. Television violence and the adolescent boy. Saxon House, Teakfield Ltd., Westmead, England 1978

BENSLEY L, VAN EEWYK J. Videogames and related-life aggression: review of the literature. *J Adolesc Health* 2001, **29** : 244-257

BROWNE KD, HAMILTON-GIACHRITSIS C. The influence of violent media on children and adolescents: a public-health approach. *Lancet* 2005, **365** : 702-710

BUSHMAN BJ, ANDERSON CA. Media violence and the American public-scientific facts versus media misinformation. *Am Psychol* 2001, **56** : 477-489

CENTERWALL BS. Television and violence: the scale of the problem and where to go from here. *JAMA* 1992, **267** : 3056-3063

DAVIDSON OG. Under fire: the NRA and the battle for gun control. Holt, Rhinehart and Winston, New York 1993

EARLES KA, ALEXANDER R, JOHNSON M, LIVERPOOL J, MCGHEE M. Medias influences on children and adolescents: violence and sex. *J Natl Med Assoc* 2002, **94** : 797-801

GROEBEL J. Medias violence in cross cultural perspective. In : Handbook of children and the medias. SINGER DG, SINGER JL eds, Sage, Thousand Oaks (CA) 2001 : 255-268

HANCOX RJ, MILNE BJ, POULTON R. Association between child and adolescent television viewing and adult health: a longitudinal birth cohort study. *Lancet* 2004, **364** : 257-262

HANINGER K, THOMPSON KM. Content and ratings of teen-rated videogames. *JAMA* 2004, **291** : 856-865

HANINGER K, RYAN MS, THOMPSON KM. Violence in teen-rated video games. *Med Gen Med* 2004, **6** : 1

HEAROLD S. A synthesis of 1045 effects of television on social behaviour. In : Public communication and behaviour. COMSTOCK G ed, Vol 1. Academic Press, New York 1986 : 65-133

HOUGH KJ, ERWIN PG. Children's attitudes toward violence on television. *J Psychol* 1997, **131** : 411-415

HUESMANN LR, ERON LD. Television and the aggressive child: a cross national comparison. Laurence Erlbaum, Hillsdale 1986

HUESMANN LR, MOISE-TITUS J, PODOLSKI CL, ERON LD. Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. *Dev Psychol* 2003, **39** : 201-221

JOHNSON JG, COHEN P, SMAILES EM, KASEN S, BROOK JS. Television viewing and aggressive behaviour during adolescence and adulthood. *Science* 2002, **295** : 2468-2471

KRISTOF ND. "Chicks with guns". *Liberal Opinion Week* 2002, **25** : 30

MCINTYRE JJ, TEEVAN JR. Television violence and deviant behaviour. In : Television and social behaviour. Television and adolescent aggressiveness. COMSTOCK GA, RUBINSTEIN EA eds, Vol 3, US Government printing Office, Washington DC 1972 : 383-435

OZMERT E, TOYRAN M, YURDAKOK K. Behavioral correlates of television viewing in primary school children evaluated by the child behavior checklist. *Arch Pediatr Adolesc Med* 2002, **156** : 910-914

PAIK HJ, COMSTOCK G. The effects of television violence on antisocial behaviour: a meta analysis. *Commun Res* 1994, **21** : 516-46

SHERRY JL. The effects of violent videogames on aggression: a meta analysis. *Hum Commun Res* 2001, **27** : 309-331

SINGER MI, SLOVAK K, FRIERSON T, YORK P. Viewing preferences, symptoms of psychological trauma, and violent behaviors among children who watch television. *J Am Acad Child Adolesc Psychiatry* 1998, **37** : 1041-1048

STRASBURGER VC, DONNERSTEIN E. Children, adolescents, and the medias: issues and solutions. *Pediatrics* 1999, **103** : 129-139

STRASBURGER VC, DONNERSTEIN E. Children, adolescents, and the medias in the 21<sup>st</sup> century. *Adolesc Med* 2000, **11** : 51-68

STRASBURGER VC. Children, adolescents, and the medias. *Curr Probl Pediatr Adolesc Health Care* 2004, **34** : 54-113

THOMAS MH, DRABMAN RS. Toleration of real life aggression as a function of exposure to televised violence and age of subject. *Merill Palmer Q* 1975, **21** : 227-232

VAN FELITZEN C, CARLSON U. Children and media: image, education, participation. Children and media violence. UNESCO, Goteborg 1999

VILLANI S. Impact of medias on children and adolescents: a 10-year review of the research. *J Am Acad Child Adolesc Psychiatry* 2001, **40** : 392-401

WIEGMAN O, KUTTSCHREUTER M, BAARDA B. A longitudinal study of the effects of television viewing on aggressive and prosocial behaviours. *Br J Soc Psychol* 1992, **31** : 147-164

WILLIAMS TB. The impact of television: a natural experiment in three communities. Academic Press, New York 1986

WHITECOMB JL. Causes of violence in children. *J Mental Health* 1997, **6** : 433-442

