

Les coûts cachés de la désensibilisation des jeunes à la violence

Témoignage signé :

Un jeune adulte qui a été soumis à cette forme de violence

J'ai écrit ce petit texte assez rapidement pour ne pas l'oublier. J'ai cru qu'il pourrait être utile. Un collègue de travail et moi discussions de consommation responsable et des coûts cachés de la consommation de divertissements violents.

Nous savons maintenant que la consommation irresponsable de l'automobile comporte des coûts cachés astronomiques, tels que l'émission de gaz à effet de serre, eux-mêmes responsables du réchauffement planétaire. Nous savons également que la consommation de café peut entraîner l'exploitation de milliers de petits producteurs, obligés de vendre le fruit de leur labeur toujours moins cher. Tant pis pour leur famille. D'où l'apparition, il y quelques années, du commerce équitable du café, une forme de commerce permettant au petit producteur d'améliorer son sort et de faire instruire ses enfants.

La consommation de violence dans les films et les jeux vidéo pourrait-elle, elle aussi, comporter des coûts cachés ? Plusieurs formes de divertissement banalisent la violence. Voici quelques exemples :

-Dans les films

On ne voit que très rarement la souffrance causée par la violence. Par exemple, il arrive souvent que le héros décharge son arme sur plusieurs personnes qui meurent tout de suite après avoir été touchées. On ne voit pas l'agonie que peut vivre la personne qui vient de recevoir une balle en pleine poitrine. C'est comme si le fait de tuer quelqu'un n'avait pas de conséquence négative, sauf de ne plus avoir la personne en face de soi. On a fait disparaître l'idée selon laquelle, par nos gestes, on peut générer de la souffrance chez quelqu'un d'autre.

Depuis quelques années, il y a un nouveau style de film d'action où le héros doit affronter plusieurs adversaires en même temps. Dans ces cas-là, l'action fait en sorte que les adversaires meurent tous immédiatement, sans jamais démontrer aucune douleur, alors que le héros s'en tire la plupart du temps indemne. On regarde ces séquences en se disant : « wow ! Il a réussi à se débarrasser de 10 adversaires en même temps ! » Alors qu'on devrait se dire « ce gars vient de tuer 10 personnes à lui tout seul, en l'espace de quelques minutes, c'est ridicule ».

Il y a des films qui nous montrent la souffrance, des films sur la guerre généralement; mais lorsque c'est le cas, c'est tellement extrême -- jambes arrachées, bras coupés, crâne éclaté -- que le cerveau rejette ces images, sans lien, ou si peu, avec la réalité d'aujourd'hui. Le débarquement de Normandie, sur

une plage d'un autre continent, a peu en commun avec la vie urbaine.

Dans la plupart des films, 73% des actes criminels sont commis sans aucune conséquence. Pire, le héros va devoir lui aussi commettre des crimes pour se faire justice. Le geste criminel, au lieu d'être condamné, se trouve justifié, parfois même glorifié.

-Dans les jeux vidéos

Le type de jeux le plus populaire en ce moment est celui sous le nom de First Person Shooter (FPS); il consiste à explorer un milieu avec une arme et à tirer sur tout ce qui bouge. Ce genre de jeu a atteint un tel niveau de précision qu'il est possible de cibler la partie du corps de l'ennemi à abattre. Dans certain cas, en atteignant la tête d'un adversaire, on obtient un score plus élevé, ce qui incite celui qui joue à viser ces endroits plus fragiles. Encore une fois, puisque c'est un jeu, il n'y a aucun indice de souffrance : les adversaires tombent sans jamais démontrer la douleur que ça représente. Ils n'ont pas de mère, de frères, d'amis, pas de service funèbre.

-Conclusion

Tout ça fait en sorte qu'à mon avis, les jeunes (et moins jeunes) qui sont soumis à ces divertissements deviennent insensibles aux conséquences de gestes qu'ils peuvent poser. C'est comme si la moralité devenait tellement encroûtée qu'elle devient inopérante, inactive. La perte de conscience des conséquences négatives de nos actes entraîne une réduction de notre pouvoir d'empathie. Lorsqu'en plus, on rétribue le comportement criminel du jeune qui s'adonne à ces jeux, on se trouve à le conditionner, on l'habitue à retirer un plaisir qu'il considère légitime des actes criminels qu'il commet. Et le coût réel (et social) de ce conditionnement risque d'atteindre des proportions énormes pour le jeune joueur, pour ses victimes, pour sa famille et pour la société entière.

Témoignage signé :

Un jeune adulte qui a été soumis à cette forme de violence