Résumé du livre

Comment la télévision et les jeux vidéo apprennent aux enfants à tuer – D. Grossman
La machine à décérébrer – R. Blind et M. Pool
Editions Jouvence - 2003

- → David Grossman, lieutenant-colonel à la retraite de l'Armée américaine, spécialiste militaire de la psychologie préalable nécessaire à l'acte de tuer, professeur de psychologie à l'Université d'Etat de l'Arkansas. Il dirige, à Jonesboro, le Killology Research Group. Il est l'auteur de plusieurs ouvrages, dont *"Stop Teaching our Kids to Kill"*, avec Gloria De Gaetano.
- → René Blind et Michael Pool, tous deux parents et enseignants spécialisés, furent respectivement rédacteur en chef et collaborateur de la revue "Éducateur". Ils sont l'auteur de nombreux livres de réflexion sur les jeunes dans la société. Notamment *"Les dangers de l'écran"* et *"Mon enfant et la consommation".*

Ces trois auteurs nous aident à réfléchir sur les effets de ce qui est identifié par la majorité des personnes comme de la violence et plus spécifiquement lorsqu'elle nous est montrée à l'écran.

Beaucoup d'animaux lorsqu'ils se battent avec un autre de leur espèce évitent de se blesser mutuellement contrairement à lorsqu'ils se battent contre des individus d'autres espèces. Il en va de même pour le être humains. Lorsque la colère ou la peur les submerge, à moins qu'ils ne soient sociopathes, ils se retiennent de tuer leurs semblables. Durant la seconde Guerre mondiale, lorsqu'ils avaient un adversaire en ligne de mire, seuls 15 à 20% des fusiliers tiraient vraiment. Seuls un petit pourcentage de soldats était donc naturellement capable de tuer quand bien même la plupart d'entre eux étaient prêts à mourir pour leur patrie. **Tuer son prochain n'est pas un geste naturel: on doit apprendre à le faire.** Grâce au conditionnement, le taux de tir est monté à 55% durant la guerre de Corée, et à plus de 90% durant celle du Vietnam!
La thèse que D. Grossman[1] défend est que nous conditionnons nos enfants à tuer de la même manière que l'armée conditionne ses soldats à tuer.

Les méthodes mises au point par l'armée sont:

1. La brutalisation des soldats

Dés l'instant qu'elles descendent du bus, les recrues sont malmenés physiquement (rasés, pompes, heures de gardes-à-vous, courses chargées, etc.), verbalement (hurlements, menaces, etc.), on leur colle sur le dos le même uniforme, on leur fait perdre leur sensibilité. Cette brutalisation vise à casser leurs habitudes et leurs normes, à leur injecter un nouveau style de vie et à leur faire révérer de nouvelles valeurs: la destruction, la violence, la mort. Au bout du compte, les recrues perdent toute sensibilité à la violence, qu'elles acceptent comme un savoir-faire normal, essentiel pour survivre dans le monde brutal qui est désormais le leur. Or, nos enfants subissent un traitement de désensibilisation à la violence très similaire.
La télévision brutalise et désensibilise les enfants comme le sergent-major brutalise et désensibilise ses recrues. Lorsque de jeunes enfants voient des actes de violence à la télévision, pour eux c'est comme si cela se produisait vraiment! Les enfants, aujourd'hui, sont soumis à ce genre de brutalisation non pas une fois, mais des centaines de fois. On leur dit bien sûr: "C'est pour rire! Regarde, c'est juste la télé." Les gamins hochent la tête et répondent que c'est OK,

[1] Extraits de David Grossman, "Comment la télévision et les jeux vidéos apprennent aux enfants à tuer", éditions Jouvence, 2003

mais la vérité est qu'ils ne sont pas encore capables de faire la différence.
Dans son numéro du 10 juin 1992, le"Journal of the American Medical Association" a publié une étude épidémiologique décisive sur l'impact de la violence à la télé, qui compare des pays et des régions ethniquement et démographiquement similaires. Quand la télévision a fait son apparition dans un pays on observe une explosion de violence sur les terrains de jeux pour enfants, puis, quinze ans plus tard, un doublement du nombre des meurtres.

2. Le conditionnement classique

C'est celui qui fait saliver les chiens de Pavlov chaque fois qu'ils entendent une cloche, parce qu'ils ont appris à en associer le tintement avec la mise à disposition de nourriture. Après des tueries ou des exécutions, les soldats sont convies à faire la fête, boire de l'alcool, manger un bon repas comme ils n'en avaient point fait depuis longtemps, etc. La mise en condition classique est une technique, subtile mais puissante, qui leur apprend à aimer tuer.
Or elle est appliquée à nos enfants par la télévision: nos enfants plantés devant la télé apprennent à associer la souffrance et la mort au plaisir de leur boisson gazeuse préférée, de leur barre de chocolat, du pop-corn, du parfum de leur petite amies et des rigolades. Nous sommes en train d'élever des générations de barbares qui associe violence et plaisir!

3. La mise en condition opératoire

En jouant sur le couple stimulus-réaction, elle apprend aux soldats à tuer. Lorsque les gens ont peur ou qu'ils sont furieux, ils font ce qu'i1s ont été conditionnés à faire. L'armée et la police apprennent à leurs hommes à tirer sur des silhouettes humaines réalistes surgissant à l'improviste dans leur champ de vision; les recrues n'ont qu'une fraction de seconde pour tirer. Stimulus-réaction, stimulus-réaction, stimulus-réaction, soldats et policiers répètent ces exercices des centaines de fois. Or, un enfants, chaque fois qu'il joue à un dimension vidéo du style viser-tirer, apprend les même réflexes conditionnés, exerce la même dextérité motrice. Les jeux vidéos exercent les enfants au tir instinctif ultra-précis! Si il a une vrai arme en main, lorsque l'excitation monte en lui et que la vasoconstriction bloque son cerveau frontal, le garçon a fait exactement ce pourquoi il a été conditionné: il appuie sur la gâchette et tire avec la même précision que dans ses jeux! Le processus de mise en condition opératoire est puissant et effrayant. Il produit de plus en plus de sociopathes autodidactes, qui tuent d'instinct et n'éprouvent aucun remord.

4. Dans l'armée, la recrue est confrontée à des modèles de violence et d'agression:

Son sergent et les héros militaires influencent grandement leur esprit jeune et impressionnable. La télévision joue le même rôle pour les enfants.

En conclusion, le plus important est que chacun de nous entende que la violence n'est pas un jeu; la violence n'est pas amusante; la violence n'est pas une forme d'entraînement sportif; la violence tue.

Dans leur plaidoyer pour les enfants, René Blind et Michael Pool[2], rajoutent quelques éléments intéressant pour notre analyse.

Contrairement à la plupart des autres médias, *la télévision nourrit la passivité*. Or sans avoir fait de longues années d'études en psychologie, il est facile de comprendre que les tensions accumulées par les heures d'immobilité devant l'écran devront bien se libérer une fois ou l'autre.

[2] R. Blind et M. Pool, "la machine à décérébrer… comment la télévision empêche les enfants de penser", éditions Jouvence, 2003

Les deux attitudes possibles pour faire face à une menace, le combat et la fuite, sont interdites par la télévision. Il reste à l'enfant la plus mauvaise solution: intérioriser son agressivité ou sa peur.. Conséquence inévitable, il retournera ces deux sentiments contre vous, contre l'école ou pire encore contre lui-même.

Ensuite, il est indispensable de réaliser que *la violence est par excellence télévisuelle*. Elle se met facilement en scène, elle délivre des messages simples (aux salauds, on leur casse la gueule), elle est spectaculaire. Une solution négociée à un conflit, c'est le bide assuré, le téléspectateur zappe jusqu'à ce qu'il retrouve des images où ça bouge. D'ailleurs les adolescents de 7 à 77 ans confondent violence et action. *Les images de violence suggèrent sans répit dès l'enfance que les problèmes se règlent de cette manière*.

La télévision n'a pas les moyens de persuasion, voire de coercition d'une mère aimante ou d'un enseignant exigeant. Aussi *recourt*-elle *au lasso électronique pour s'attacher la fidélité du jeune téléphage*. Le lasso électronique, c'est l'hypnose qu'elle exerce sur un esprit piégé par le scintillement de l'écran cathodique. *Cet effet hypnotique de l'écran* n'est contesté par personne, même si on en discute les causes. L'hypothèse la plus vraisemblable a été formulée il y a une vingtaine d'années par Merrellyn et Fred Emery. Ce couple de chercheurs australiens a démontré, électroencéphalogrammes à l'appui, qu'il suffisait de vingt minutes d'exposition aux images cathodiques pour que les ondes cérébrales bêta, caractéristiques de l'état de veille, se transforment en ondes alpha. Or ces fameuses ondes alpha apparaissent dans les états hypnotiques qui nous rendent extrêmement perméables aux suggestions. C'est dire que lorsque vous croyez bien faire en installant votre descendance devant la télévision, vous autorisez des inconnus à modifier le fonctionnement de son cerveau et à violer son espace mental. Pas étonnant que votre enfant ne soit plus le même: la télévision *fonctionne* bel et bien *comme une drogue* puisqu'elle modifie le comportement et le psychisme de ses adeptes. Allons plus loin dans la comparaison. Comme pour certaines substances, la consommation d'images entraîne une accoutumance, puis une dépendance. Captiver, c'est-à-dire littéralement rendre captifs. Scotché au téléviseur, le cerveau hypnotisé, votre enfant est livré pieds et poings liés à la tyrannie télévisuelle. Les heures qu'il passe devant l'écran l'exposent à des effets que des parents aimants ne toléreraient de personne.

Les comportements valorisés à l'écran sont rarement ceux qui engendrent une santé à toute épreuve. Quelques exemples, tirés tant de la publicité que de productions pour enfants:

- consommer plus,
- préférer les produits sucrés, gras,
- rouler en voiture, très vite de préférence, sans ceinture,
- consommer des médicaments, des potions magiques (=drogues !),
- boire de l'alcool, fumer (malgré des efforts réels pour ce qui concerne les émissions pour enfants, mais les autres n'en deviennent que plus séduisantes!),
- être armé jusqu'aux dents,
- se sentir invulnérable (=comportements à risque),
- recourir à des gadgets technologiques plutôt qu'à ses capacités réelles.

A contrario, les éléments essentiels d'une bonne santé sont pratiquement absents des images proposées aux jeunes téléspectateurs:

- dormir suffisamment,
- manger des produits frais, surtout fruits et légumes,
- faire de l'exercice au lieu de se précipiter sur un véhicule sophistiqué,
- ne pas acheter pour exister,
- ... éteindre la télévision... !

Evidemment ces critiques peuvent aussi s'adresser à d'autres médias: presse pour jeunes, livres. Mais n'oublions pas l'état semi-hypnotique dans lequel nous sommes plongés et qui imprime les messages télévisuels tellement plus profondément dans notre subconscient. La lecture est active et oblige à une vigilance que la fée cathodique redoute!

Un dernier méfait doit être évoqué. Il s'agit d'un concept original que nous avons développé dans notre livre "Les dangers de l'écran" intitulé *effet nocebo* par analogie avec l'effet placebo bien connu des médecins. De quoi s'agit-il? Dans l'effet placebo, la croyance en l'action d'un médicament fictif agit comme un vrai médicament. Nous affirmons pour notre part que le contraire se vérifie aussi. Nous tombons malades si nous croyons consommer un poison. Or que fait la télévision à longueur d'émissions? Elle suggère que le monde est dangereux, que des envahisseurs nous guettent, que la misère dévaste les pays du Sud, que des tireurs fous mitraillent des enfants dans les écoles, que les fillettes belges tombent dans les griffes d'abominables pédophiles, que les volcans ensevelissent des enfants, que des dealers rendent les adolescents toxicomanes, que chaque pas nous conduit vers de nouvelles horreurs

Les réponses au mal proposées à l'écran sont dérisoires: seul un superman auquel un enfant de cinq ans cesse de croire peut sauver le monde; face à la misère dans les slums de Calcutta, il n'y a que des Mère Teresa. Des héros ou des saintes. Jamais notre force, notre bon sens, notre solidarité, notre liberté ne résolvent les problèmes. Ce sentiment l'impuissance rend impuissant. Ces images de souffrance font souffrir, ces messages d'angoisse nourrissent nos angoisses, et tout cela ne saurait conduire à la santé...

Incapable de discernement, inapte à distinguer le réel du fictif, immature et instable comme il est normal à cet âge de la vie, il se *construit une représentation du monde totalement fausse*. C'est ce que l'on appelle *l'effet maquette*[3]. Au réel se substitue une image simplifiée du monde, stable, spectaculaire, avec des rôles stéréotypés, des situations schématiques et prévisibles. Exemples: Les méchants ont une sale gueule, sont débraillés etc. Les animaux sont dangereux…

L'état hypnotique, maintes fois évoqué, joue dans le cas de la violence un rôle prépondérant dans la mesure où ce qui est ingurgité s'imprègne solidement dans l'esprit fragile d'un enfant inachevé. Au plus profond de lui se grave une vision du monde basée sur la peur de l'autre, menaçant (bandits, monstres, extraterrestres), un autre dont on ne peut se libérer qu'en le supprimant. Qui dit peur dit incapacité de communiquer débouchant inévitablement sur une résolution violente des conflits entre les individus, les classes sociales, les ethnies, les nations.

[3] Bruno Lussato, l'enfant et l'écran, Nathan 1989