

a des blousons noirs parce qu'il y a des taudis, une crise du logement, des guerres coloniales, le cinéma n'y est pour rien. » En France, les auteurs rejettent majoritairement la censure, arguant du fait que le cinéma est un art, il ne peut donc être jugé qu'en fonction de critères esthétiques.

Cependant, ces deux déclarations ne sont pas aussi contradictoires qu'elles ne le semblent. En effet, elles pointent du doigt deux réalités sans prendre en compte l'ensemble du problème. Selon Doniol-Valcroze, le cinéma est un miroir de la société, la violence des films reflétant seulement la violence de la société et de l'homme. Il serait donc hypocrite de censurer ce qui nous met face à notre part d'ombre. Wertham parle de l'influence des images sur l'inconscient et de la propension des jeunes à imiter ce qu'ils voient. Le point de jonction de ces deux approches pourrait être formulé ainsi : le cinéma est un miroir déformant. Le problème n'est donc pas le miroir, mais la déformation. Doniol-Valcroze a raison de rappeler que la violence que nous voyons est un reflet car le cinéma ne peut être accusé d'inventer la violence. Wertham a raison de s'interroger sur l'effet de ce reflet : l'image ne peut être considérée comme neutre, elle est réactive. Cinéma et public interagissent donc de la même manière qu'une personne se recoiffant devant sa glace, à la différence que le cinéma n'est pas un miroir réaliste de notre société. Le problème de la violence au cinéma est-il une question de distinction entre reflet et réalité ? Remarquons pour l'instant que le problème moral se décale du contenu de l'image à la réaction du spectateur.

Une approche psychologique de la violence des images

Comment juger la nocivité de la violence des images ? Quelle est l'influence des images sur le spectateur, en particulier jeune ?

Dès les années 1960, suivant la mode de l'empirisme dans les universités américaines, des études de laboratoire sont

menées, visant à tester les réactions d'individus à un matériel visuel contenant de la violence. Dans le cadre d'une première étude dirigée par le psychologue Albert Bandura en 1963, une séquence de film montrant un adulte tapant et insultant une poupée est présentée à un groupe d'enfants. Les enfants sont ensuite mis en situation de jeu avec divers objets, y compris la poupée du film. L'étude produit la constatation suivante : les comportements agressifs sont plus fréquents chez les groupes ayant visionné le film que chez les groupes n'ayant pas été soumis à la séquence violente. L'étude est pourtant critiquable sur deux points. D'abord, la séquence est montrée hors de tout contexte tandis que, dans les films, les scènes de violence interviennent dans le cadre d'une histoire. Ensuite, les films correspondent rarement à ce que vit le spectateur (aucun enfant n'a été confronté à un robot tueur envoyé du futur suite au visionnage de *Terminator*). L'étude confond-elle reflet et réalité?

Pour pallier les insuffisances de cette étude, une autre recherche est entreprise en 1977 sur 557 enfants âgés de 6 à 10 ans. Quinze ans plus tard, en 1992, les enfants, devenus grands, sont retrouvés et interrogés. L'étude a mené à la conclusion suivante : les plus gros consommateurs de télévision ont eu au cours de leur vie davantage de comportements violents que les autres. L'étude est bien moins artificielle que la première; cependant un problème de corrélation subsiste : la vie d'un individu est complexe, isoler deux éléments d'une vie est-il pertinent là où un autre critère plus prégnant (exemple : la situation familiale) aurait pu être choisi?

Le psychanalyste Serge Tisseron mène un travail plus approfondi sur le lien entre ce que l'enfant regarde et ce qu'il fait. Selon lui, la relation individuelle aux images vacille en permanence entre adhésion et distanciation : visionner des films induit en effet certains comportements, mais de manière variable et pas nécessairement dans le sens d'un mimétisme.

L'influence d'un film sur un spectateur, jeune ou non, dépend de quatre facteurs : le contexte des images (quelle est l'histoire du film ?), les attentes des spectateurs (est-ce que je recherche du divertissement, de l'émotion, de la découverte... ou un exutoire ?), l'environnement proche du spectateur (famille, amis) et l'environnement culturel large (la culture du pays, Internet). Serge Tisseron propose une autre définition de l'image violente. Est violente une image qui suspend le cours de l'élaboration psychique, une image qui pousse à agir davantage qu'à penser. Cette définition prend en compte le spectateur, au lieu de se concentrer sur le spectacle, mais ouvre encore plus largement l'étendue du champ de ce qui est potentiellement violent.

Étudier les jeux entre enfants permet de constater que ces jeux, notamment chez les garçons, présentent un caractère brutal et qu'ils sont influencés par des héros et des histoires issus des programmes télévisés. Est-ce là signe d'un lien entre violence des images et violence des enfants entre eux ? L'enfant, dans ses jeux, reproduit le comportement d'un héros de film en se déguisant à sa manière et en revivant certaines actions du film. Trois formes d'imitation peuvent être distinguées : la reproduction (rejouer la scène d'un film permet d'assimiler les effets d'un événement, d'en comprendre la violence), le traumatisme (la reproduction est subie, lorsque l'image réactive un traumatisme passé, c'est le cas notamment d'un enfant battu par ses parents reproduisant cette violence en blessant d'autres enfants à l'école) et l'imitation de prestige (l'enfant imite le personnage qui gagne, suivant un besoin de valorisation et de réussite, un cas dans lequel la violence est un élément secondaire en comparaison de la motivation du personnage). Ces trois cas varieront peu dans les apparences et donneront lieu à des jeux similaires, mais l'état psychologique de l'enfant fait toute la différence entre un jeu où la violence est maîtrisée et comprise et une situation où le jeu exprime de manière incons-

ciente une souffrance sous-jacente. L'enfant est-il en recherche d'un modèle? A-t-il besoin de s'affirmer? Endure-t-il un sentiment d'incompréhension ou de rejet qu'il ne parvient pas à exprimer autrement que par des actes? Oui, le film influence l'enfant, mais il ne l'influence que dans la mesure où sa fragilité le rend influençable.

Le rôle du groupe

Le psychologue social Leonard Berkowitz s'est intéressé à la question du déclenchement de la violence et a conclu de ses expériences que, quelle que soit l'influence des images sur un enfant ou un adolescent, le passage à l'acte ne sera pas déclenché par la télévision mais par le groupe. Interrogé après le visionnage d'un film contenant des scènes violentes, l'enfant se révèle capable de faire des commentaires sur le cadre (l'histoire, les conditions de fabrication, le jeu de l'acteur) alors que le phénomène d'identification et de reproduction du comportement du héros interviendra prioritairement au sein d'un groupe. Une distinction doit ici être effectuée entre les jeunes garçons et les jeunes filles, qui, s'ils sont tous concernés par la question de la violence, géreront de manière différente les émotions qui en découleront. À sensibilité égale, petites filles et jeunes filles montreront une capacité d'élaboration verbale plus grande que les garçons, ceux-ci ayant tendance à se réfugier dans l'action pour éviter de mettre des mots. Par ailleurs, les filles attendront davantage du groupe pour les aider à canaliser leurs émotions, tandis que les garçons auront plutôt tendance à s'imposer et à masquer davantage leurs émotions en face du groupe ou de la famille.

La notion de *catharsis* est souvent évoquée pour parler du spectacle de la violence. Une idée populaire veut que l'expression de la violence dans le cadre d'un mime, d'une pièce de théâtre, d'une fiction ou d'un spectacle, libère nos pulsions et que le fait d'assister à un acte de violence nous dispenserait de

passer à l'acte, évacuant ces pulsions de manière symbolique. Pourtant, rien ne prouve que le visionnage d'un film contenant des actes violents aurait une quelconque vertu purgative. En réalité, il s'agit d'une interprétation erronée d'Aristote, selon lequel la *catharsis* mettait en jeu deux émotions, la pitié et la crainte, et nécessitait la présence du peuple entier rassemblé, ressentant la même émotion au même moment. Pour Aristote, la *catharsis* est un idéal de communion affective, et non une explosion émotionnelle individuelle. Cette notion est encore d'actualité de nos jours, dans le cas par exemple des matchs sportifs ou des rassemblements « républicains », mais ne justifie en aucun cas l'idée que le regard pourrait libérer l'individu de sa violence.

La responsabilité de l'auteur

En face d'une image forte, l'enfant effectue deux découvertes : d'une part l'homme est violent, capable de brutalité, et d'autre part l'enfant lui-même a la possibilité de reproduire cette violence. Pour reprendre la métaphore du miroir déformant introduite plus haut, la déformation du miroir de la réalité peut correspondre au discours du film, au message de l'auteur sur la violence utilisée dans son œuvre. Le film montrera-t-il la violence comme une solution, une fin, un mal nécessaire, un acte gratuit ou un châtement lié à un comportement ? L'auteur établit-il une apologie, une condamnation, une dénonciation, un constat ? La question morale ne porte plus sur ce que le spectateur voit, mais sur ce qu'il comprend de ce que le film dit, ce qui implique d'avoir une bonne connaissance des modalités du discours filmique.

Par exemple, dans le film *Kirikou et la sorcière*, un film d'animation familial, les femmes sont dessinées seins nus, élément qui n'aurait jamais passé le code Hayes. Analyser le discours du film permet de révéler que l'objectif de l'auteur est de montrer l'Afrique comme un monde qui n'obéit pas aux

mêmes codes que le monde des princesses. Le point de vue choisi sur cette culture est celui d'un enfant : la femme, dans ce regard, apparaît donc comme une figure maternelle et non comme un objet de désir.

En revanche, le film *Independence Day*, film de science-fiction également destiné à un public familial, est exempt de toute nudité et met en scène les nombreuses morts du film de manière « propre ». Le discours du film est pourtant de glorifier l'armée américaine, montrant les scientifiques dans un rôle d'adjuvants des militaires, rôle se bornant à inventer de nouveaux moyens de destruction et non de comprendre l'univers. À la fin du film, un pilote américain conduit héroïquement son avion pour se crasher sur le vaisseau extraterrestre, un sacrifice montré de manière positive... bien étrange à regarder après le 11 septembre 2001. L'absence de sang, de cruauté ou de violence à l'égard d'enfants permet au spectateur de vivre un visionnage plaisant, mais ne doit pas lui faire oublier que les idées à la base d'un film influencent de manière plus profonde que les images elles-mêmes.

L'attraction de l'image violente chez les jeunes

En 1995, un film de Bertrand Tavernier, *L'Appât*, met en scène trois jeunes s'improvisant gangsters et sombrant dans la violence. Nous voyons ces jeunes regarder en boucle le film *Scarface*, fascinés par ce personnage de mafieux latino tout-puissant. L'auteur condamne moins le comportement violent de ces jeunes que le rôle de la société des médias et de la consommation effrénée de télévision qu'elle entraîne : *success stories* de patrons partis de rien, jeux télévisés où il est possible de gagner un million en répondant à des questions idiotes, publicités pour des objets de luxe... *L'Appât* oppose clairement le rôle du cinéma et celui de la télévision et montre les différentes conditions d'un passage à l'acte : traumatisme mal géré (absence de la famille), dressage de la frustration par la

télévision, incapacité à s'exprimer par la parole et effet de groupe. La télévision est le maillon de la chaîne de la société de consommation exacerbant les désirs matérialistes et la jalousie face aux riches. Le « film dans le film » *Scarface* montre aux personnages qu'il est possible d'enfreindre les règles et de devenir riche par la violence. Est-ce là une mauvaise influence ? En tant qu'adolescent, la remise en cause de l'autorité des parents et des professeurs est une expérience partagée à différents degrés... La question cruciale serait plutôt : le film donne-t-il envie d'enfreindre les règles ? Le discours de *Scarface* est double : le film montre à la fois les possibilités offertes par la violence comme solution à ses problèmes, mais démontre aussi que l'usage de la violence appelle encore davantage de violence dans un cercle infernal dont on ne peut sortir vivant. Il semble que les adolescents de *L'Appât* n'aient compris qu'une partie du film et Tavernier révèle donc que le cinéma peut autant aider que perturber le spectateur, en fonction de l'avancement de son combat psychologique.

L'adolescence est le temps des changements corporels et de la découverte du désir, deux expériences violentes posant deux défis : comment comprendre le changement ? Et comment en contrôler les effets sur les autres ? La fascination que de nombreux adolescents éprouvent pour les films violents n'a pas, dans de nombreux cas, pour origine une attirance pour le péché ou la transgression, mais un besoin de prendre du recul sur les problèmes de son âge. Ainsi, les scènes de violence revenant le plus souvent sont des scènes de mutation (dans les mangas animés japonais, les corps changent de forme, les enfants deviennent des monstres, dans une représentation primaire des changements physiques). Ce n'est pas un hasard si les films d'horreur mettent majoritairement en scène des adolescents soumis à leurs pulsions, le *serial killer* étant l'incarnation de l'homme ayant cédé à ses pulsions destructrices. Le problème de ces films n'est souvent pas la violence de ses images, mais