

*Les adolescents se délectent pour les films d'horreur, le " gore ", les jeux vidéo qui mettent en scène des combats avec des armes dignes de soldats d'élites surentraînés. Ils aiment regarder le sang avec une fascination teintée d'hystérie, ils rient avec effroi des scènes de massacres dans *Scream*, ils jouent en ligne à tuer et risquer de se faire tuer. Les adolescents flirtent avec la notion de mort ; mais comment se la représentent-ils ? Et ces comportements peuvent-ils induire une banalisation de la violence envers les autres ou envers eux-mêmes qui peuvent aboutir à cet horizon indépassable qu'est la fin de l'existence ? Comment accompagner ces adolescents qui sont suffisamment autonomes pour avoir accès à ces images ?*

La mort, une virtualité difficilement saisissable et tabou

Si l'environnement médiatique est peuplé d'images ultra violentes et de situations fictionnelles dramatiques copiées sur le réel des actualités, la mort n'en demeure pas moins un concept virtuel et lointain pour les adolescents qui n'y sont confrontés qu'avec parcimonie. Il y a quelques décennies, à cet âge, on enterrait ses grands-parents. Désormais avec le recul de l'espérance de vie, la sécurisation des situations à risques, et le tabou de la fin de l'existence, la mort n'est plus pensée comme une fin de celle-ci, comme l'aboutissement de la vie. Elle est déréalisée. Dès lors les jeux vidéos qui mettent en scène la mort parfois de façon très réelle et même très violente exercent une sorte de fascination en permettant aux adolescents de manipuler l'idée de mort pour la comprendre ou pour la rejeter avec un sentiment de toute puissance : " placé devant des images crues qui se caricaturent elles-mêmes par leur excès et leur prévisibilité, le spectateur ne cherche pas la peur, il se procure le confort mental de regarder les supplices sans culpabilité en sachant à quoi s'attendre tout en se délectant de l'interdit. D'où la fascination des adolescents pour ces films qui leur permettent de retrouver l'enfance, de jouer avec le croque mitaine "[1].

" On meurt pour de faux " dans le jeu vidéo

Le jeu permet une mise en scène, permet de tester l'interdit : " on meurt pour de faux " et cette manipulation peut-être salvatrice en permettant d'appréhender l'inconnu de façon virtuelle. Pourtant on peut se poser la question des conséquences de la déréalisation de la violence et de la mort. " Le spectacle de la mort et de la souffrance d'autrui ne coupe plus l'appétit à l'heure du repas "[2]. Si des études montrent que les joueurs violents ne cèdent pas plus que d'autres à la violence physique réelle, ce qui peut rassurer les parents d'adolescents qui massacrent à tour de bras des monstres féroces en rentrant du lycée, la question du traitement du " réel comme ayant aussi peu de consistance que les mondes virtuels " peut-être une problématique sociétale[3]. La déshumanisation de l'autre, via le jeu, existe aussi sur les écrans de l'armée. Mais Serge Tisseron est plutôt optimiste : les adolescents font généralement la distinction entre le virtuel et le réel. Pour lui le risque de confusion pourrait exister si les adolescents cumulaient jeux vidéo et séances de tirs, comme cela se fait aux Etats-Unis, ce qui a pu déboucher, entre autres raisons, aux meurtres de Columbine.

L'incidence du jeu violent est liée au développement de la petite enfance

Les informations relaient de temps à autre des faits divers qui rappellent, par leur mise en scène, certains films violents. Quelle est l'influence réelle exercée par ces images ? Les adolescents s'inscrivent dans une période de fragilisation qui fait remonter les blessures profondes susceptibles d'exister chez certains d'entre eux. Un adolescent qui a eu une petite enfance équilibrée aura un rapport aux jeux et aux images très sain et plutôt socialisant. A contrario, celui qui aura reçu, bébé, un environnement moins structurant concevra le jeu en tant qu'adolescent d'une toute autre manière, comme un espace de réparation, voire parfois de refuge. Pour lui, la violence des images aura une résonance particulière : " le tempérament de chacun, son histoire et son environnement sont déterminants. Les images violentes ne rendent pas les jeunes plus violents, mais elles aggravent la violence de ceux qui ont tendance à être violents ".[4] Serge Tisseron, insiste sur le fait " qu'elles incitent aussi certains d'entre eux à développer leurs tendances créatrices et réparatrices "[5], ce qui est constructif. Car " dans ces jeux, il s'agit aussi (...) de savoir se protéger autant que d'attaquer. (...) jouer aux jeux vidéos confronte d'abord, de façon répétitive, au spectacle de sa propre mort "[6]. Le jeu permettrait-il alors de grandir en tuant le petit enfant qui est en chaque adolescent ?

Anne-Julie Horblin

[1] David Le Breton, Les adolescents et la mort, des jeux de mort au jeu de vivre, in Agora débats/jeunesse ° 34, L'Harmattan

[2] Michel Nachez et Patrick Schmoll, " violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne ", in Sociétés, 2003, n°82

[3] idem

[4] Serge Tisseron, Les risques de la mort virtuelle les jeux vidéo, in Topique, Revue freudienne n°107, L'Esprit du Temps, p.109

[5] Serge Tisseron, Les risques de la mort virtuelle les jeux vidéo, in Topique, Revue freudienne n°107, L'Esprit du Temps, p.110

[6] Serge Tisseron, Les risques de la mort virtuelle les jeux vidéo, in Topique, Revue freudienne n°107, L'Esprit du Temps, p.107