

CHAPITRE II

De la violence des images à l'écran (cinéma, TV, jeux vidéo)

*L'analyse de la violence des images à l'écran est présentée ici comme une sorte d'«avant-première» aux textes portant sur les faits de violence au quotidien à Genève. Cela signifie entre autres que l'évolution de la violence des images à l'écran peut être considérée comme un révélateur ou comme une **métaphore** des métamorphoses qui se produisent dans la société globale.*

*La **violence classique** au cinéma était annoncée, cadrée, maîtrisée, arbitrée, etc. dans les films de boxe, de guerre ou dans les westerns. Autrement dit, la violence se déroulait dans un espace-temps défini (avec un début et une fin) et le réalisateur lui donnait sens par rapport au contexte social dans lequel elle se déroulait.*

A une représentation classique de la violence où l'image fait office de médiation s'est substitué aujourd'hui un «état naturel de violence».

Alors que la boxe oscille entre des charges et des décharges, des coups et des feintes, des frappes et des esquives, la violence contemporaine est automatique: elle accumule les charges successives sans aucune interruption ni un véritable sentiment de gradation, c'est-à-dire de différenciation entre le coup de pistolet et le recours à la bombe.

On se trouve ainsi face à une violence dérégulée, aveugle, sans discernement. Un champ de bataille sans limites, sans marquage au sol, ni repères, un monde manifestement sans règles du jeu, sans code partagé par les communautés, par les différentes parties qui prennent part au combat. L'affrontement a lieu sur le terrain, mais la confrontation déborde trop souvent hors des limites du terrain de jeu.

S'il est difficile de répondre à la question «qu'est-ce qu'un bon film violent?», on peut certainement avancer qu'un mauvais film violent serait celui qui n'indiquerait pas comment sortir de la violence...

Qu'est-ce qu'une image violente?

Introduction

Dans les productions cinématographiques d'aujourd'hui,

l'action violente est le seul objet du scénario, d'où ces films où le déferlement de la violence est inséparable d'un personnage principal, qu'on le nomme «nettoyeur» ou «tueur-né»¹.

1. A l'origine d'une image violente, il y a toujours *un auteur*.

La violence d'une image n'implique-t-elle pas un rapport tout d'abord entre l'émetteur, celui qui fabrique cette image, et l'objectif qu'il se donne, c'est-à-dire les effets qu'il souhaite produire sur le spectateur? Mais aussi son propre rapport à la violence? La représentation qu'il a de la violence?

2. Puis, celui qui reçoit cette image: *le récepteur*.

Quel est son rapport aux images violentes, quelle est sa façon de les percevoir et sa relation à l'autre, aux autres? Bref son propre rapport à la violence? La représentation de la violence de ce récepteur (spectateur) aura une incidence sur ses réactions, sur son éventuel passage à l'acte.

3. Enfin, *les codes ou les jeux de la représentation médiatique* et leur évolution.

Quels changements modifient la représentation de la violence dans les images? Quel décalage entre ce qui se produit, ce qui nous est montré aujourd'hui et ce que nous pouvions voir, il y a encore une dizaine d'années?

Les films d'hier étaient-ils meilleurs? Qu'est-ce qu'un bon film violent? Un bon film se réduirait-il à montrer la souffrance des «bons», puis à permettre au spectateur de voir la sévère correction infligée aux «méchants»? Que penser alors de ce moment de jouissance attendue par certains spectateurs: jouissance liée à la violence faite sur le corps de l'autre?

La violence n'est-elle pas multiple, polymorphe? Couper la parole à quelqu'un ou ne pas la lui donner, n'est-ce pas une forme de violence?

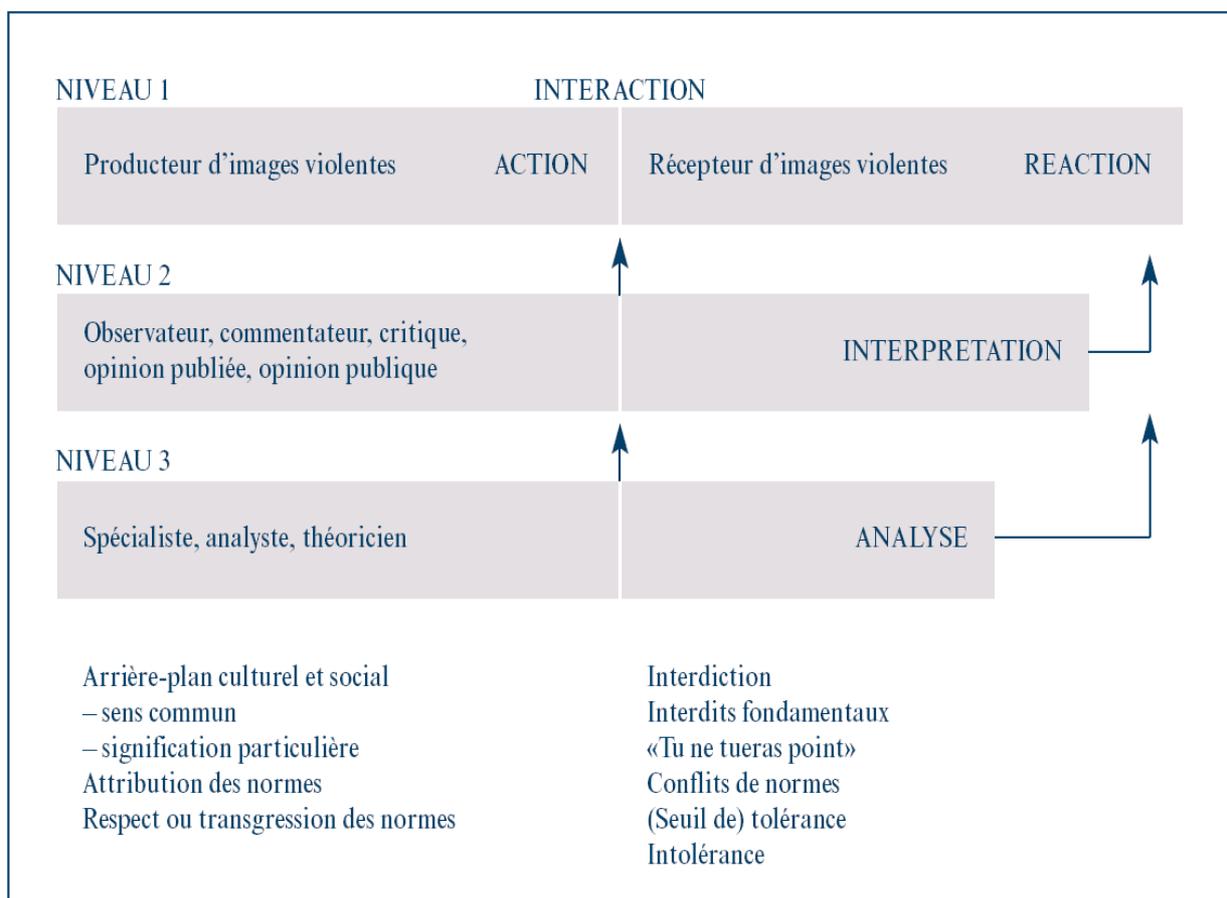
¹ MONGIN O., *La violence des images*, Paris, Seuil, 1997.

La violence, même de façon implicite, nous le savons depuis longtemps, est omniprésente dans toutes les sociétés. Une scène peut aussi se révéler violente, parce qu'inconnue, choquante, parce qu'étrangère, insensée, culturellement déroutante, parce qu'incompréhensible. Mais n'oublions pas la volonté, délibérée parfois chez certains réalisateurs, de nous pousser jusqu'au bout de nos retranchements et de nous révéler où sont nos limites du tolérable, de l'acceptable... parce qu'une scène peut nous renvoyer à une difficile épreuve personnelle. Ainsi, une situation jugée violente dans un film de fiction par certains ne le sera pas forcément par tous.

Alors, que faire? Le plaisir du spectateur devant l'écran, c'est de croire, autant qu'il a envie d'y croire, aux images qu'il reçoit. Il reste alors, précisons-le, un arrière-plan culturel commun qu'il est délicat de ne pas respecter. Une éthique, des valeurs qui doivent être garanties parce que certains interdits sont fondamentaux, parce que structurants pour l'individu dans son rapport à lui-même et dans ses relations aux autres.

Mais il ne faut pas oublier ceux qui, plus fragiles, pourraient recevoir ces fictions violentes comme autant de réalités.

La violence à l'écran comme construction sociale



Par ailleurs on tiendra compte de l'évolution des représentations sociales au cours du temps

1. de la violence,
2. des codes et des normes.

La violence sur les écrans d'hier et d'aujourd'hui

Au cinéma

• Classique: la guerre et la boxe.

Dans le cinéma classique, une ou plusieurs scènes inaugurales préparaient le spectateur et lui permettaient ainsi «d'entrer dans la violence comme par effraction, et l'on saisit d'emblée que celle qui va suivre, par à-coups, n'a rien de naturel – elle est d'abord une épreuve physique et *psychique*»² pour les protagonistes de l'action.

On a longtemps admis que la violence se confondait avec l'art des guerriers. Mais aussi que l'art militaire n'était pas sans rapport avec la politique qui, selon Clausewitz, en était le prolongement: *la violence était alors assimilée à la guerre et l'on se représentait le monde en fonction d'un champ de bataille.*

Très présent au cinéma depuis ses origines (*Naissance d'une nation* [1915] ou *Intolérance* [1916] de David Wark Griffith), le champ de bataille est à l'origine de genres cinématographiques majeurs: le western et le film de guerre.

Mais les analogies du champ de bataille furent nombreuses sur les écrans: il en va ainsi du ring de boxe des films de la fin des années 40 et 50 (...) – qui réduit exemplairement l'espace de la bataille à la violence frontale, condensant sur quelques mètres carrés une confrontation corporelle d'une grande violence. Sur un ring de boxe, les séquences sont rythmées par des rounds, le son du gong, et les deux adversaires se tiennent l'un en face de l'autre dans une lutte frontale. La violence de la boxe – l'une des plus corporelles, ce dont témoignent les images du corps blessé, de la chair déchirée, de la décomposition du visage – repose à la fois sur le coup «en direct» et sur la ruse, la parade. La violence y est double – frontale, brute, et contournée, secrète –, le jeu de jambes des «danseurs de la boxe» permettant d'esquiver pour mieux frapper et jeter à terre le corps de l'autre.³

² Idem.

³ Idem.

Cet aspect stratégique, nous le retrouvons d'ailleurs dans de nombreux jeux de société: «abattre l'adversaire pour gagner», comme dans le jeu des échecs. Reste à savoir si tous les jeux vidéo sont élaborés sur ce schéma, ou s'ils se limitent au seul mot d'ordre «tuer ou être tué»? (Cf. infra «Jeu et violence».)

• **Fiction d'aujourd'hui: le déferlement d'une violence aveugle?**

A une représentation classique de la violence où l'image fait office de médiation s'est substitué aujourd'hui un **état naturel de violence**, plus qu'une montée en puissance ou une escalade, qui interdit toute ruse corporelle, toute variation de la caméra, et débouche inéluctablement, «naturellement», sur un carnage.

La violence perceptible dans bien des films contemporains est une violence installée, une violence contre laquelle on ne peut rien, une violence qui n'est pas une épreuve puisqu'elle n'est plus une réponse à une expérience de l'adversité.

Alors que la boxe oscille entre des charges et des décharges, des coups et des feintes, des frappes et des esquives, la violence contemporaine est automatique: elle accumule les charges successives sans aucune interruption ni un véritable sentiment de gradation, c'est-à-dire de différenciation entre le coup de pistolet et le recours à la bombe.

Naturelle et accumulatrice, explosive en permanence, la violence y pèse de plus en plus lourdement et ne prend plus le temps d'ausculter les ressorts physiques et psychiques qui la sous-tendent. C'est le champ de bataille lui-même qui est porté disparu: la violence devient de plus en plus terroriste et terrorisante, elle frappe les esprits à défaut d'opposer les personnages violents.

On se trouve ainsi face à une violence dérégulée, aveugle, sans discernement. Un champ de bataille sans limites, sans marquage au sol, ni repères, un monde manifestement sans règles du jeu, sans code partagé par les communautés, par les différentes parties qui prennent part au combat. L'affrontement a lieu sur le terrain, mais la confrontation déborde trop souvent hors des limites du terrain de jeu.

On retrouve cela lors de certains matchs de football, dans les tribunes entre supporters, jusqu'au coeur même de la cité où s'est déroulée la rencontre sportive⁶⁴. De nombreuses initiatives prises par la police française cherchent précisément à éviter ces «débordements». Elle organise régulièrement diverses rencontres sportives sur des terrains de football, comme pour déplacer et ramener à un lieu précis et dans un cadre délimité les confrontations qui pourraient avoir lieu ailleurs (dans les rues de la cité).

Dans les fictions récentes surgit de toutes parts une violence indéterminée, à la fois omniprésente et difficilement localisable; elle apparaît comme une «chose» naturelle, pulsionnelle, non raisonnable, difficile à gérer, comparable à un zapping fou:

- un flux de violence avec des formes inédites
- un flux indifférencié de violence
- un flux déferlant d'images qui s'emballent et simulent la guerre permanente
- un flux incessant et rapide d'images violentes qu'on ne peut mettre en attente ni interroger
- un flux de violences visuelles qui ne renvoient à rien d'autre qu'à elles-mêmes
- un flux dont on ne connaît ni l'origine ni la fin, car le vent violent souffle où il veut...

L'agression à la TV se banalise

La parole à Serge Tisseron⁴:

Depuis une bonne dizaine d'années, Serge Tisseron, psychiatre-psychanalyste, défend l'importance de l'image dans nos vies psychiques.

Pour ce praticien à la solide expérience de thérapeute – il est président de la Société psychanalytique de thérapie familiale – l'image est une étape fondamentale dans le chemin qu'emprunte chacun pour «symboliser», c'est-à-dire mettre en forme son expérience du monde et construire sa personnalité.

Après *Le Bonheur est dans l'image*, il réfléchit dans son dernier livre intitulé *Y a-t-il un pilote dans l'image?* sur la violence des images télévisuelles et cinématographiques, et sur les moyens d'y faire face.

Cette violence, c'est d'abord celle qui est imposée aux enfants de plus en plus jeunes, déboussolés, sans repères ni valeurs, celle de leur vie désorientée. Mais c'est aussi – l'actualité nous le rappelle en rafale – la violence dont ils deviennent eux-mêmes les acteurs.

Qui, de la télé qui montre ou de la vie qui détruit, inspire ces actes? La fiction peut aussi avoir valeur pédagogique, surtout si elle est encadrée d'un débat. Car l'image sans l'explication, pour les publics les plus vulnérables, peut se transformer en mauvais génie.

⁴ BOUCHEZ E., «Entretiens avec Serge Tisseron, psychiatre», *Télérama*, 2514, 18 mars 1998.

Il est impossible de dire que le cinéma ou la télé tuent par procuration. Mais peut-on pour autant ignorer l'influence de ces écrans où la fiction banalise le réel?

A la question «comment éviter que le spectateur passe de la fiction à l'acte?», Tisseron répond:

Par la pédagogie: en éduquant les citoyens, en leur apprenant que l'image n'est rien d'autre qu'un tableau animé. Et cela dès le plus jeune âge; ça ne viendrait à l'idée de personne d'apprendre à lire aux enfants sans leur apprendre à écrire. Avec l'image, c'est pareil, on ne peut apprendre à la lire que si l'on apprend à la fabriquer... Chacun doit devenir son propre «pilote» dans l'image, être capable d'en identifier les mécanismes et les effets.

De l'avis de notre psychiatre, quel type de comportement peut engendrer l'accumulation quotidienne de scènes violentes?

Les enfants socialisent les effets que ces expériences d'images ont produits en eux! Ils éprouvent le besoin d'exprimer avec leur corps ce qu'ils ont vu. Quand ils regardent la télé, ils sont trop souvent seuls; alors ils attendent le lendemain pour partager émotions et sensations avec les copains... grâce à des mimiques ou des bousculades. Il ne s'agit pas pour eux de reproduire ni d'imiter sans liberté.

Nous – les adultes et les intellectuels –, nous croyons que tout ce qui ne passe pas par des mots est du défoulement. Mais non! Ce sont aussi des tentatives de symbolisation d'expériences vécues. Le corps est le lieu premier à partir duquel nous mettons en forme le monde...

Tisseron déclare encore:

L'image participe d'une double polarité. D'abord, elle agit sur notre corps. Par ailleurs, voir des images génère souvent le désir d'en parler. Dans la chaîne de symbolisation de nos expériences, l'image est un pont entre le corporel et le verbal.

Elle a été inventée par l'être humain pour sortir de la solitude terrible du corporel... S'il l'a projetée une première fois sur des parois rocheuses, c'est pour pouvoir en parler avec ses pairs et socialiser ainsi de la manière la plus efficace ses émotions. Quand ça accroche, quand, face à l'image, le sujet est soumis à un afflux de sensations, de fantasmes, d'impulsions dans lesquels il ne se reconnaît pas, c'est que celle-ci a ouvert une trappe donnant accès à des tranches enfouies, non travaillées, non symbolisées de son passé.

Ce qui est thérapeutique alors n'est pas l'image elle-même, mais ce qu'elle déclenche: la remémoration. A condition d'avoir un tiers pour en parler: un proche... ou un psy, si nécessaire.

Dès lors, tout film sujet à polémique devrait sans doute être précédé d'une présentation et suivi d'un débat.

Une autre façon de réduire une trop forte identification serait la création de lieux pour pouvoir penser l'image «à bonne distance», où il serait possible pour tout spectateur de démonter les images, pour rappeler simplement qu'elles sont fabriquées et comment elles le sont.

Il semble donc impérieux d'éduquer, de ré-éduquer les spectateurs que nous sommes, livrés à nous-mêmes, et les enfants qui dès le plus jeune âge enregistrent des images violentes de toutes sortes.

DANGER. Il suffirait d'un rond, d'un triangle ou d'un carré sur nos écrans. Et l'invasion de la barbarie serait jugulée. Hypocrisie. Pendant que l'on prétend responsabiliser parents et enfants, l'industrie audiovisuelle continue à exploiter le juteux filon de la violence. En toute impunité. Sans se préoccuper des conséquences de sa logique mercantile.

Géométrie variable:

Le 18 novembre, TF1, France Télévision et M6 seront tenues d'avertir le public par une signalétique commune, basée sur trois catégories de programmes.

● Comporte certaines scènes susceptibles de heurter le jeune public: diffusion exclue dans les programmes pour enfants (le rond n'est incrusté sur l'écran que le temps du générique).

▲ Interdit aux moins de 12 ans: diffusion après 22 heures, totalement prohibée les mardis, vendredis, samedis et veilles de jours fériés.

■ Interdit aux moins de 16 ans: diffusion après 22h30. Les films pornos ou d'extrême violence sont interdits sur les chaînes en clair.

Premier pataquès: Arte, franco-allemande, passe outre et Canal+ fait bande à part. Elle ajoute à la confusion générale en lançant sa propre signalétique basée sur cinq catégories, le 1er novembre: elle choisit des ronds là où les autres optent pour le carré, des carrés quand les autres usent de triangles et de ronds... Le CSA présente ce dispositif comme *une première mondiale*. Il suppose une responsabilité accrue des diffuseurs, qui promettent de constituer des comités de visionnage internes, et prétend donner aux parents les moyens de jouer leur rôle. Mais il reste évasif sur les éventuelles sanctions.

Les chaînes s'engagent également à ne plus diffuser de bandes-annonces de programmes violents à certaines heures. A suivre de près. Sans illusion.⁵

Jeu et violence⁶

- Kill to win
- Schlage und gewinne!
- Abattre pour gagner
- Bang, Bang, you're dead!
- Peng, peng, du bist tot!
- Pan, pan, tu es mort!

Le débat sur la violence des contenus de certains jeux vidéo fait rage. Pour mieux cerner et analyser les rapports traditionnels et nouveaux entre «Jeu et violence», le Musée suisse du jeu (La Tour-de-Peilz) a présenté, de mai à septembre 1998, une exposition sur le thème «Abattre pour gagner». Etant donné l'importance à nos yeux de cette exposition pour éclairer «l'écran de la violence», on souhaite faire une place assez large aux réflexions que les organisateurs ont livrées pour guider le spectateur à travers les images de la guerre en jeu du début du XIXe siècle à nos jours.

La violence a une connotation négative dans notre société, qui entend l'éviter et même l'éradiquer. Si le seuil de tolérance vis-à-vis de la violence est très bas actuellement, il n'en a pas toujours été ainsi. Au début du siècle, images et récits montrent qu'un maître d'école corrigeait couramment un élève en le battant, chose qui était alors totalement admise. Aujourd'hui encore, certaines formes de violence sont acceptées, par exemple celle des forces de l'ordre. On le constate, l'appréciation de la violence est fonction de l'époque et du lieu.

Contenu des jeux

Les jeux vidéo à contenus violents restent minoritaires dans la production plurielle de jeux vidéo, mais il est vrai qu'ils sont souvent en tête du hit-parade. Par ailleurs, les études qui demandent aux jeunes utilisateurs de citer les jeux qu'ils pratiquent, indiquent un panachage des genres de jeux régulièrement choisis.

La palette des jeux vidéo qui proposent des combats va de la lutte au combat armé. Dans les jeux de lutte, le joueur choisit son héros, homme ou femme, en fonction des qualités de lutte qui lui sont attribuées. Il le place ensuite face à son adversaire pour un combat, généralement à mains nues, semblable à ceux qu'on rencontre au cinéma dans les films de Bruce Lee par exemple. Les jeux de combat armé sont plus complexes. Le héros, doté d'armes de tir diverses, a généralement pour mission de sauver l'humanité d'invasisseurs. Pour ce faire, il passe des étapes, souvent labyrinthiques,

⁵ RASPIENGEAS J.-C., *Télérama*, N° 2442, octobre 1996.

⁶ *Atout jeu, journal de l'association des amis du château*, La Tour-de-Peilz, Musée suisse du jeu, N° 1, 1998.

peuplées d'agresseurs à abattre. La mise en scène, très réaliste, montre blessures, sang qui gicle... Le joueur se trouve au coeur de l'action dont il est l'acteur principal, le héros. Les jeux de lutte au corps à corps, qui s'apparentent à la situation sportive, font rarement problème dans le débat. En revanche, plus le jeu fait appel à un arsenal guerrier sophistiqué et, surtout, plus il y a de scènes avec mises à mort réalistes, moins ces jeux paraissent acceptables.

Les joueurs

Plusieurs études ont été menées en France, en Allemagne, aux Etats-Unis et un nombre élevé d'ouvrages et d'articles sur le thème «jeu et violence» ont été écrits. Psychologues, sociologues et philosophes étudient ce phénomène au moins depuis les années 70. Une des qualités de l'activité ludique, constatent les chercheurs, est justement l'*agon*, le combat: pour gagner, il faut vaincre l'adversaire de jeu.

Les jeux vidéo violents ont-ils des effets néfastes sur les joueurs? A l'heure actuelle, il n'y a pas de réponse définitive. Les études empiriques, qui mesurent l'impact de ces jeux, sont rares et conduites sur de trop petits groupes pour que leurs conclusions soient significatives. De surcroît, les variables à maîtriser dans ce genre d'études sont complexes: type de jeu, statut du joueur, nombre d'heures de jeu, etc.

On repère toutefois quatre orientations relatives au lien entre jeu vidéo et violence. Elles ne sont pas concordantes puisque le lien est positif pour les deux premières et négatif pour les autres.

Théorie de l'imitation: les jeux vidéo encouragent les tendances agressives des joueurs.

Théorie de l'habitude: le joueur confronté à des scènes violentes s'y accoutume et devient ainsi indifférent à la violence dans la vie réelle.

Théorie de l'inhibition: la représentation de la violence provoque de la peur et empêche ainsi le passage à l'acte.

Théorie de la catharsis: le visionnement de scènes violentes est un exutoire réduisant les tensions et donc l'agressivité.

Les jeux vidéo violents provoquent-ils donc des effets d'imitation? A cette question, les spécialistes ne peuvent, actuellement, apporter de réponse. Ils sont tout aussi muets sur les effets d'une interdiction de ces jeux, dont on ignore si elle atténuerait la violence ressentie dans notre société.

La violence, de l'individu au groupe

Le débat sur l'origine naturelle ou culturelle de la violence chez l'homme ne date pas d'aujourd'hui et reste ouvert: philosophie, anthropologie, psychologie notamment l'ont exploré sans l'épuiser.

L'agressivité est une ressource considérée comme nécessaire à la survie et même au progrès dans l'évolution de l'individu. Elle semble enracinée dans l'ordre biologique. Mais l'agressivité n'est pas la violence. Celle-ci, qui est volonté de nuire à autrui, de détruire, appartient en propre à l'humain car elle suppose un désir.

Presque toujours dirigée contre autrui, l'attaque vise celui qui est autre, différent. L'anthropologie montre que, pour assouvir le besoin de confiance indispensable au fonctionnement d'un groupe restreint, se développent en corollaire méfiance et agressivité envers ceux qui n'appartiennent pas au groupe. L'existence même de ces «autres» est perçue comme une menace pour l'intégrité du groupe d'appartenance.

Néanmoins les changements survenus au cours de l'histoire de notre société ont conduit à une évolution dans la gestion des affects. En schématisant, on peut dire que les individus ont développé le contrôle de leur affectivité et de leurs émotions. Plus une civilisation est élaborée, mieux l'homme y dépasse ses instincts agressifs en les canalisant dans des actes symboliques ou en les neutralisant par des interdits. Chaque société dispose de règles pour maîtriser la violence et s'en protéger. L'éducation est un canal privilégié d'apprentissage de ces règles.

Notre société est-elle plus ou moins violente que par le passé? Si l'on se réfère aux guerres mondiales et aux génocides du XXe siècle, le ton n'est pas à l'optimisme. Le sentiment populaire dénonce, lui aussi, une montée de la violence, alimentant le débat dans les médias. Or, si on parle uniquement de violence criminelle, les chercheurs constatent des fluctuations dans le temps et dans l'espace, sans pouvoir affirmer qu'il y a, globalement, recrudescence de morts violentes. Le ressenti subjectif explique probablement la distance qu'il y a entre les faits et leur perception. Aujourd'hui, la montée des incivilités notamment à l'école, caractérisée par le comportement agressif d'enfants ou de jeunes adultes, est ressentie comme une violence par beaucoup, au même degré qu'un délit.

Combat, volonté de gagner, autant d'éléments qui sont présents dans le jeu depuis toujours et relèvent de ce désir, assouvi virtuellement, de vaincre son adversaire, de l'anéantir. La confrontation dans le jeu est donc bien antérieure à l'apparition des jeux vidéo: que l'on se réfère à toutes sortes de jeux de lutte, qui ont aussi évolué vers le sport, ou certains jeux de stratégie classiques tels les échecs. L'affrontement, le combat, la mise à mort symbolique sont des éléments récurrents du jeu.

Images de la guerre en jeu

Petits soldats et représentations guerrières existent dans l'histoire du jeu depuis plusieurs siècles. Pratiquement aucun support n'a échappé à ce thème: jeux de hasard y compris les jeux de parcours tels que les jeux de l'oie, cartes à jouer, jeux d'adresse, souvent avec tirs, et jeux de stratégie tels que échecs ou assaut.

Depuis le XIXe siècle, la production de jeux traitant de la guerre a été croissant. Ce développement tient principalement à deux facteurs: l'industrialisation de la fabrication de jeux et l'affirmation toujours plus poussée des nationalismes. Les nations en conflit préparent et vivent la guerre aussi par le jeu. L'idéologie des pouvoirs en place inspire la production de jeux destinés à la population civile.

Jusqu'en 1945, il s'agit souvent de jeux classiques détournés. On introduit dans des jeux de parcours, des cartes ou des puzzles par exemple, des contenus ayant trait aux conflits. Signalons toutefois quelques créations originales comme *L'attaque!*

Après 1945 apparaissent des jeux guerriers d'un nouveau type, les *wargames*. Ils puisent leurs racines dans le *Kriegspiel*, sorte de reconstitution de batailles à l'aide de petits soldats, destinés à la formation des cadres militaires depuis le XVIIIe siècle.

L'existence de quelques exemples de jeux avec figurines militaires est attestée dès 1880. Mais la naissance du *wargame* comme loisir, il est vrai réservé à peu de gens, date de 1913, avec la parution du livre de H. G. Wells *Little Wars*. Depuis lors, surtout dans les pays anglo-saxons, et un peu plus tard dans le reste de l'Europe, la production de ce genre de jeux se développe et se diversifie.

Il faut distinguer deux types de *wargames*: ceux qui se jouent avec des figurines, sur des reconstitutions de terrains en trois dimensions, et ceux qui se jouent avec des pions en papier sur un plateau.

Dans les deux cas, des règles de jeu complexes associent des éléments de stratégie et de hasard. Ces jeux, qui requièrent des connaissances approfondies d'histoire et une bonne maîtrise des règles, reproduisent généralement des conflits du passé. La complexité des règles s'amplifie grâce à la technique de l'ordinateur qui permet de parfaire la simulation (cf. annexe 9, des exemples de jeux du type «Abattre pour gagner»).

Jeux de massacre en vidéo

On observe aussi la montée en puissance des jeux de massacre en vidéo, où le grand frisson jouissif est de dézinguer tout ce qui bouge. Violence gratuite, univers sans pitié, individualisme extrême. L'étranger est un ennemi à abattre et la femme, une victime à soumettre. Ne reconnaissez-vous pas là les ingrédients du fascisme dans cette industrie crapoteuse?

Longtemps, les tenants de la thèse de la catharsis, invoquant Aristote, ont affirmé que le spectacle de la violence aidait les spectateurs à évacuer leurs émotions négatives et à réduire leur comportement agressif.

Mais les années passent. Les images s'accumulent, et les tenants de cette théorie sont aujourd'hui minoritaires. Même si la plupart des recherches échouent à établir un lien de cause à effet entre la représentation de la violence et le passage à l'acte, **elles convergent pour admettre que l'exposition prolongée accroît l'agressivité, augmente les effets négatifs sur les attitudes et les représentations mentales et morales des spectateurs.**⁷

La valorisation de la brutalité et de la délinquance élevées au rang d'activités ordinaires

Sophie Cathelineau, qui étudie pour le Conseil Supérieur de l'Audiovisuel (CSA) la logique des programmes de TV, dénonce la «déstructuration du récit, l'aplatissement du langage, **la logique d'intimidation, l'utilisation forcenée du sadisme**».

Elle note par ailleurs que le but principal du héros se résume à une question: **comment faire souffrir le plus possible?**

Selon Jean-Claude Raspiengeas:

A force d'être banalisée, la violence, qui est une transgression, devient la loi.

Raspiengeas nous met encore en garde contre

cette nouvelle morale du cynisme et de la force que l'industrie du cinéma et de la télévision injecte sans états d'âme au coeur de sociétés dont le lien social est en lambeaux. **Tôt ou tard, cette fascination pour la violence, sous toutes ses formes, aura un prix social.**

Que devient alors notre interdit majeur, fondateur de la notion même d'humanité: l'infranchissable «**Tu ne tueras pas**»?

Tous les jeux ne sont cependant pas violents. Il existe en effet un autre style de jeu appelé:

⁷ RASPIENGEAS J.-C., *Télérama*, N° 2442, octobre 1996.

Le jeu de coopération

En marge de l'exposition «Abattre pour gagner» consacrée à la problématique *jeu et violence*, le Musée suisse du jeu invite le public à découvrir les jeux de coopération pendant le week-end des 5 et 6 septembre 1998.

Généralement, lorsqu'on joue, deux ou plusieurs adversaires s'affrontent et le plus chanceux ou le plus habile ou le meilleur stratège gagne. C'est le schéma traditionnel qui s'inscrit dans une vision gagnant-perdant. Imaginez maintenant des jeux où on ne peut gagner sans s'allier aux autres joueurs et où l'on gagne ensemble uniquement. Ce schéma est inspiré par les valeurs de non-violence active ainsi que de collaboration dans le groupe.

Dans la plupart de ces jeux, l'adversaire est un élément extérieur qui n'est pas incarné par un joueur. C'est ainsi que dans «L'Arbre en danger», les joueurs doivent sauver un arbre menacé par des pluies acides; dans «Tabaijana» et sa suite, «Corsaro», les joueurs s'allient pour fuir dans les meilleures conditions une île menacée par un volcan, tandis que «Le Verger», destiné aux plus jeunes, invite les joueurs à ramasser tous les fruits avant que le corbeau ne s'en empare.

Ce type de jeu, produit par un petit nombre d'éditeurs, est encore peu connu et peu développé. Il est pratiqué surtout en milieu scolaire ou éducatif, ou encore dans des stages de formation professionnelle. C'est pourquoi la plupart des jeux de coopération pratiqués dans ces cercles sont des jeux sans support matériel, nécessitant la présence d'un animateur formé.

Chocs de violences: au fil des textes et des images (citations)

***L'appât*, Bertrand Tavernier (lundi 23 mars 1998, France 2)**

Après une longue polémique, le film de Tavernier est enfin diffusé en début de soirée. «Ce film prêche contre la violence, il montre à quel point le manque de culture peut faire basculer des ados normaux dans le crime.»

Le juge et Tavernier: dans une lettre adressée au journal *Libération*, qui ne l'a jamais publiée, Antoine Garapon, magistrat, secrétaire général de l'Institut de hautes études sur la justice, contestait les attaques portées contre *L'appât* lors de sa sortie en salles:

Le regard de Tavernier sur la dérive d'un trio de jeunes n'est ni romantique, ni clinique, ni moralisateur, ni convenu [...]. Ce qui le fascine, [...] c'est l'absence totale de culpabilité, le relâchement du lien avec le monde. [...] Ces antihéros ne peuvent consommer que des signes ou des images et font preuve d'une étonnante capacité à zapper entre l'innocence et l'horreur, à annuler toute culpabilité. [...] Le juge des enfants que je suis y a reconnu sans difficulté la pseudo-maturité de nombre de clients de la justice criminelle.

La compagnie de ce trio, si elle est plaisante au début, devient de plus en plus pénible et obsédante tout au long du film. L'intervention de la police ne soulage pas. Elle ne vante pas de manière ringarde le retour de l'ordre ou l'annonce d'une vengeance: elle introduit un élément triangulateur, une sorte de fonction parentale qui intervient trop tard. [...] Les sociétés démocratiques ont du mal à parler du mal et du bien. Et pourtant, il le faut. Tavernier le fait sans apporter de réponse toute faite. Faut-il le lui reprocher?

Faut-il lui faire grief d'avoir montré où conduisait l'exaspération de la nouvelle idéologie invisible de la réussite à tout prix et des images sans substance? (*Télérama*, N° 2514, 18 mars 1998).

Tueurs nés, Oliver Stone: Les tueurs de l'image

Tueurs nés, le dernier film d'Oliver Stone, sème la tempête dans le monde du cinéma et des images. Nos repères de spectateurs résistent difficilement à ce magma de couleurs, de sons et de sensations. En faisant délirer des images de violences vues cent fois ailleurs, Oliver Stone vient-il de réinventer le cinéma hallucinogène ou de créer un nouveau type de catharsis? (Thierry Jousse, *Cahiers du cinéma*, N° 484, p. 50).

Funny Games, Michael Haneke

Funny Games va encore plus loin que vos films précédents dans la description de l'horreur. C'est presque un film limite. Il me paraît déplacé aujourd'hui de réaliser une oeuvre de pur divertissement. Ce qui me préoccupe, c'est la place du spectateur par rapport à la consommation de la violence. *Funny Games* est un film qui réfléchit sur ce thème, sur le cinéma et le spectateur. (Interview de Maureen Loiret, *Ciné*, janvier 1998).

Le silence de la peur, Nasser Bakhti

Comme d'autres enfants de son âge, Elsa, 14 ans, subit une violence quotidienne du fait de racketteurs à l'école. Alors, elle ment, elle vole ses parents pour payer ses agresseurs et éviter le pire. A l'école, tout le monde le sait, mais personne n'ose en parler. La loi du silence... le silence de la peur. Partant d'un fait de société, heureusement encore embryonnaire en Suisse, les enfants victimes du racket, humiliés, agressés dans les écoles, Nasser Bakhti signe un premier long métrage de fiction, parfaitement maîtrisé, sobre et délicat, qui met le doigt sur un germe malin dont il faudrait stopper la croissance sans attendre. (*Avant-premières Cinéma*, 1998, p. 107).

Faut-il censurer les films sanguinaires?

En France la récente sortie du film provocateur de David Cronenberg, *Crash*, a suscité polémiques et scandales, comme l'avait également fait celle de *Trainspotting*, de Danny Boyle, un an après *La Haine*, de Mathieu Kassovitz, lui-même attaqué pour sa *vision violente des banlieues*. Aux Etats-Unis, le sénateur républicain Robert Dole, candidat à l'élection présidentielle, vient de qualifier *Tueurs nés* (1994), d'Oliver Stone, et *True Romance* (1993), de Tony Scott, de *films nuisibles, symptomatiques de la dépravation*

d'Hollywood. Et le président Clinton se penche sur le projet d'une «puce antiviolence» (la *V-chip*, en vigueur dès cet automne au Canada), destinée à protéger les jeunes téléspectateurs. Au Royaume-Uni, *Reservoir Dogs* (1992), de Quentin Tarantino, a été interdit à la vente en vidéo pendant un an. Pourquoi cette nouvelle peur des images? Et pourquoi ce retour massif de la violence sur nos écrans?

Le débat revient régulièrement. En quoi revêt-il, cette fois, un caractère inédit? Les polémiques provoquées par *Nikita* (1990) ou *Léon* (1994), de Luc Besson, les films de Tarantino, ceux de John Woo, *La Haine*, de Kassovitz, ou *Crash* (1996), de David Cronenberg, relancent une controverse vieille comme le célèbre *Orange mécanique* (1971), de Stanley Kubrick.

Toujours les mêmes interrogations: quels sont les seuils à ne pas dépasser pour éviter que les spectateurs passent à l'acte? En France, Aubry Maupin et Florence Rey, accusés d'avoir tué plusieurs personnes, n'étaient-ils pas fascinés par *Natural Born Killers* et, bien avant eux, John Hinckley, auteur d'une tentative d'assassinat contre le président Reagan, n'avait-il pas assuré, durant son procès, avoir vu et revu *Taxi Driver* (1975), de Martin Scorsese? (Mongin O., «Les nouvelles images de la violence», *Le Monde diplomatique*, août 1996, p. 25).

Violence- «banlieue»

Quand l'élan de la vie rate son objet ou échoue à s'en approcher, c'est une *frustration*; une violence; on était prêt à manger le fruit de la vie, on avait «tout ce qu'il faut» pour ça – les dents, l'appétit, l'envie... Il manquait quoi, pour qu'au dernier moment le fruit vous soit retiré? votre élan, qui allait se porter sur l'objet désiré, revient sur vous: *onde de choc* qui produit une autre violence; elle n'a pour s'épancher que votre corps et vos pensées.

Là, ça bifurque: chez certains, l'onde de choc s'amortit, se refoule, s'enterre... Ils jettent dessus une poudre rose appelée sagesse, acceptation, résignation; au premier coup de vent, la poudre s'envole, le cratère apparaît, plein d'une violence longuement recuite, ignorée, tue, têtue, toute prête à s'énerver au moindre signe, notamment devant ces «jeunes» qui, eux, n'ont pas eu le temps de la refouler; ni les moyens.

Ces «jeunes» sont l'autre terme où ça bifurque, à partir du tronc commun appelé frustration. Eux, leur corps tout frais les démange, leurs mains fourmillent; ils sentent encore la pulsation du possible; il faut qu'ils tapent sur quelque chose pour s'assurer que le monde existe, ou s'assurer d'exister. Et si tout se dérobe, ils tapent sur ce qui vient et que rappelle cette dérobade. Ce qui peut mettre un *ado* hors de lui, c'est d'avoir «personne» devant lui, d'avoir quelqu'un qui se dérobe, qui se dégonfle; surtout quand c'est l'autorité; le père... lequel vient geindre après, de sa voix d'*ado* défait: «Mais comment faire face à cette violence?» En ayant une face, dadais, qui tienne. En attendant, c'est l'angoisse, et la violence sert d'exutoire et de repère; pour se retrouver (Sibony D., *Violence – Traversées*, Paris, Seuil, 1998).