
Cinéma, jeux vidéo et délinquance juvénile

L'ACTUALITÉ
LA REVUE NOUVELLE - MARS 2009

article

Régulièrement, l'actualité nationale et internationale relance le débat autour des liens entre des faits de violence commis par des jeunes et la pratique de certains loisirs (cinéma, jeux vidéo). La polémique, qui embrase tant le domaine scientifique que médiatique, n'est assurément pas neuve. Les discours des médias et des spécialistes actuels rompent avec certaines analyses des débuts du cinématographe; en revanche, sur d'autres aspects, elles témoignent de continuités. Sans doute est-ce là le signe d'une volonté d'encadrer la jeunesse qu'elle soit vue comme une population dangereuse ou en danger.

AUORE FRANÇOIS ET ANNE-LAURE WIBRIN

Ce vendredi 23 janvier, Kim de Gelder, vingt ans, assassinait deux bébés et une puéricultrice de la crèche du Pays des fables de Termonde. Une semaine auparavant, il aurait tué à coups de couteau une dame âgée de Beveren. Dans les heures suivant la tuerie de la crèche, les médias (presse, radio, journaux télévisés) ont tenté de rapporter les faits, et, dès le lendemain, de les expliquer. Le meurtrier présumé refusant de parler, ils ont interrogé la famille, le voisinage, les anciens collègues. Le lundi, trois jours après l'événement, plusieurs explications émergeaient. Inconnu de la police, ce jeune homme apparemment sans histoire, mais décrit comme isolé et solitaire, pourrait souffrir de troubles mentaux. À cette hypothèse, certains journaux du lundi matin en préféreraient cependant une autre: Kim aurait cherché son inspiration au cinéma ou dans les jeux vidéo.

« Les crimes perpétrés par Kim De Ghelder (*sic*) relancent *évidemment*¹ aussi le débat autour de l'influence que pourrait exercer sur certaines personnalités la vision de certains films ou séries particulièrement violents, ou la pratique de jeux vidéo qui ont tendance à banaliser cette violence et ses conséquences » (*La Libre*, 26 janvier 2009). Évidemment ?

Les hypothèses vont bon train. La piste la plus développée est celle du *Joker*, personnage du film de Batman et prétendue source d'inspiration pour plusieurs jeux vidéo (bien que la possible influence des éternels montrés du doigt tels que les films *Scream*, *Orange Mécanique*, ou encore le jeu *Grand Theft Auto*, n'est pas rejetée). Des journalistes se lancent à la recherche de tous les indices. Kim, avant de passer à l'acte, se serait

1 Nous soulignons dans le texte.

grimé à l'identique du Joker (maquillage blanc sur le visage et les yeux cernés de noir). L'acteur Heath Ledger qui interprète le Joker est décédé un an et un jour avant le meurtre de la crèche. Kim utilise comme le Joker des armes blanches. « Ledger » est l'anagramme de « Gelder » (*Téléoustique*, 28 janvier 2009)...

Dans les jours qui suivent, la rumeur autour du Joker se fait moins précise. Selon une déclaration du procureur, c'est « sans doute une fausse piste » : les témoignages discordent et le jeune homme n'était pas maquillé lors de son arrestation (*Le Soir*, 27 janvier 2009). Tout au plus avait-il un bâton de mascara dans son sac à dos. Entre-temps, la sempiternelle question de la culpabilité des jeux vidéo et des films violents a pu être relancée. Or, que l'auteur d'un crime se soit inspiré d'une fiction ou d'un jeu vidéo — ce qui n'est toujours pas prouvé dans l'affaire de Termonde — suffit-il à ériger ces loisirs en causes premières de ce comportement ?

Presse et jeux vidéo : une relation schizophrénique ?

Une revue des articles parus dans *Le Soir* depuis vingt ans permet de constater que cette tendance n'est pas neuve. Les articles sur les jeux vidéo reviennent avec régularité : au moment de la Saint-Nicolas, lors de la sortie d'un jeu à forte distribution, et... après des actes de violence, surtout s'ils sont commis par des jeunes. Lors de la période des fêtes et lors du lancement de nouveaux jeux, les opinions sont partagées. Certains articles se demandent s'il est convenable d'offrir un jeu vidéo violent au même titre qu'un jouet guerrier à des enfants, alors que d'autres vantent leurs bienfaits ou les progrès technologiques et créatifs des nouveautés. Remarquons que

la plupart des jeux ultraviolents passent inaperçus lorsque la violence physique est mise au service d'une fin légitime (tuer des criminels, terroristes, envahisseurs étrangers, extraterrestres, etc.), alors qu'à violence égale, des jeux moins « politiquement corrects » sont la cible d'attaques virulentes (Draelants, 2006 ; Fortin, 2004). Lors d'actualités sanglantes par contre, les articles sont moins différenciés, tentant de dégager les éventuelles responsabilités de ces nouveaux loisirs. Bien qu'ils n'y répondent pas de façon univoque et catégorique, le seul fait de les associer systématiquement à ces formes de violence oriente le débat et suscite l'amalgame. D'autant que généralement ils reviennent sur d'autres événements dramatiques qui, déjà, ont alimenté la polémique (les premiers cités étant les meurtres de Colombine et Erfurt).

Certains journalistes se prononcent clairement en faveur des jeux, d'autres contre, et la majorité balance. Lors des périodes des fêtes, la tendance est au « pour », mais, prudemment, rappelant la dangerosité potentielle. Et lors d'événements dramatiques, ils posent la question, sans nécessairement y répondre, mais en donnant le ton, de la responsabilité ou du moins de l'influence des jeux vidéo. Dans un même journal, peuvent donc coexister à quelques semaines, parfois quelques jours d'intervalle, des points de vue différents, voire tout à fait contradictoires. Consacrant un dossier thématique sur les jeux vidéo dans son édition du 3 janvier 2009, *Téléoustique* concluait : « S'évader dans un jeu, en s'amusant en famille, apparaît effectivement comme un excellent remède à la morosité ambiante. Surtout quand on nous apprend les bienfaits que l'objet peut procurer au corps et à la santé. » Ce qui n'empêchera pas le magazine, moins d'un mois plus tard lors de la tuerie de Termonde, de soupçonner le cinéma, internet et les jeux vidéo d'être les grands coupables (28 janvier 2009).

Les arguments des deux camps, souvent simplificateurs et répétitifs, tiennent en quelques lignes. Leurs opposants perçoivent les jeux comme un danger pour la santé mentale des enfants et adolescents qui peut conduire à l'abrutissement, à la dépendance, à l'isolement et/ou à la violence. Ils redoutent la banalisation de la brutalité ou la confusion entre le réel et la fiction et, du moins pour les partisans de la théorie de l'imitation, craignent que les joueurs reproduisent des scènes vues. D'autres théories, quant à elles, reconnaissent aux jeux une fonction cathartique qui permet de dévier l'agressivité des joueurs. En outre, certains textes se penchent davantage sur l'aspect éducatif, la possibilité de développer la rapidité de mouvement et de réflexion, la concentration, la familiarisation avec l'outil informatique. Ils identifient une fonction sociale : les enfants s'échangent des tactiques, relatent leurs exploits, certains jouent entre amis, en réseaux.

Sur plus de deux cents articles parcourus, peu d'arguments supplémentaires apparaissent. Il est vrai qu'un quotidien ne laisse guère de place aux analyses longues, complexes, fines et nuancées. Néanmoins, il est légitime de s'interroger aujourd'hui sur le succès, dans la presse aussi bien que dans nombre d'articles scientifiques, d'un débat à ce point figé depuis plusieurs années qu'il en est devenu stérile.

Le cinéma, ce « pourvoyeur des juridictions des enfants »

Introduite au début du XX^e siècle par de véritables *entrepreneurs de morale* (Becker, 1963), la polémique autour de l'influence des « nouveaux loisirs » (le cinéma, vite rejoint par la télévision, internet et les jeux vidéo) sur la jeunesse n'est assurément pas

neuve. Ainsi, lorsque le succès du cinéma apparaîtra de plus en plus évident, les acteurs de la protection de l'enfance dénonceront, à grand renfort d'études et de publications, ses effets sur la jeunesse.

Les premiers dangers épinglés sont ceux qui menacent la santé physique des enfants, plus particulièrement ceux appartenant aux couches populaires, jeunes (très...) assidus des salles modestes, « enfumées, mal aérées et conséquemment très peu hygiéniques pour des sujets dont l'âge requiert l'oxygène et la lumière » et qui, prenant place dans les premiers rangs, exposent les yeux à une fatigue excessive (Wets, 1928). La promiscuité et l'obscurité des salles favoriseraient en outre « aussi bien les vices de l'enfant, que les tendances criminelles des adultes », qui multiplieraient les atteintes à l'« innocence inconsciente » des uns et à la « précocité déjà avertie » des autres (Wets, 1919).

« Mais c'est au point de vue mental surtout qu'il importe de pousser un cri d'alarme », estime pour sa part le juge des enfants de Bruxelles Paul Wets (1919), figure de proue de la protection de l'enfance en Belgique. Avec d'autres moralistes, il s'engage dans une campagne qui aboutira, entre autres réalisations, à la création, en 1920, d'une commission de contrôle chargée de statuer, pour chaque film, sur l'opportunité d'en autoriser ou refuser l'accès aux jeunes de moins de seize ans (Depauw et Biltreyst, 2005).

D'après le juge, « le cinéma est sans conteste le pourvoyeur par excellence des juridictions des enfants » (Wets, 1919), dont il préside la plus importante du pays. Fort de son expérience, il multiplie les exemples attestant de l'influence pernicieuse du cinéma, mais aussi de la littérature et du théâtre, sur une jeunesse particulièrement fragile du fait de son attrait pour le fantastique et le merveilleux, naturellement

séduite par un spectacle qu'elle serait encline à reproduire. Le fléau, contre lequel « aucune classe sociale n'est immunisée », agirait donc sur les jeunes esprits par *contamination*, offrant ce que l'on considère alors comme les pires exemples, scènes légères où le vice l'emporte sur le sens du devoir : « les complications souriantes de l'adultère, les ruses amoureuses des filles qui s'insurgent contre l'autorité des parents, toutes les habiletés du polisson, luttant victorieusement contre l'autorité » (Wets, 1919). L'approche du problème est particulièrement genrée et révélatrice des angoisses morales du temps. S'agissant des filles, le mal « développe les tendances hystériformes, les instincts romanesques, l'inclination au mensonge », tandis que chez le garçon, il provoque « le goût morbide des aventures fantastiques, l'instinct du vol, la manie ambulatoire » (Wets, 1919).

Au début du siècle, la littérature scientifique multiplie donc les récits d'actes plus ou moins graves commis par de jeunes délinquants *suggestionnés* par le cinéma. Citons Henri M., quinze ans, adepte de films policiers, qui fonde à Bruxelles une société secrète, « Les X. », dont l'objectif est « de commettre des vols, de se partager les bénéfices et de donner le superflu aux... pauvres ». Ou encore ce jeune domestique allemand de seize ans qui tue le fils de son maître, âgé de quatre ans : « On cherchait en vain à expliquer ce meurtre, quand on apprit qu'il allait chaque semaine au cinéma, voire même plusieurs fois. Quelques jours avant le crime, il avait vu des blancs assaillis par des Indiens et le conte du petit Poucet » (Collard, 1914).

Pour asseoir leur discours, les adeptes d'un contrôle plus strict de la fréquentation du cinéma par les jeunes (voir de leur interdiction...), enrichissent leur argumentaire par un recours aux apparats de la rigueur scientifique, grâce à l'usage du chiffre no-

tamment. Régulièrement, les exposés statistiques de l'Office de la protection de l'enfance situent la fréquentation du cinéma parmi les « principaux facteurs de la délinquance juvénile », lui associant un pourcentage élevé (53, 9 % pour les garçons et 40 % pour les filles, en 1930 — Delannoy, 1939). La méthode suivie pour établir ce résultat, basée sur l'observation de jeunes délinquants, n'est cependant pas décrite : dépistage d'un lien éventuel entre les films visionnés et les faits délictueux commis ou simple estimation de la proportion d'enfants de justice qui avant leur arrestation fréquentaient les salles obscures ? L'étude des dossiers personnels de mineurs tend à favoriser cette deuxième option. La fréquentation régulière du cinéma est une simple « case à cocher » dans les enquêtes sociales réalisées par les délégués à la protection de l'enfance. Lorsque l'influence du cinéma est avancée, les assertions restent vagues et superficielles, à l'image de ce rapport sur Joseph H., dénoncé par son père, un commerçant, pour avoir commis quelques vols à son préjudice : « Il fréquentait les théâtres, les cinémas, les plaines de jeu ; souvent on le voyait avec des camarades de douteuse honnêteté. La lecture de romans rendit son caractère plus nerveux et romanesque, il devint plus difficile, plus insubordonné². [...] »

Ruptures et continuités...

Le 1^{er} février 1915, une jeune fille de seize ans est ramassée errante par la police bruxelloise. Au juge des enfants, elle livre un faux nom et un récit relativement incohérent sur son histoire. Cinq mois plus tard, les enquêteurs l'identifient comme étant Louise V., jeune fille sans histoires,

² Archives de l'État à Anderlecht (AEA), tribunal des enfants de Bruxelles (TEB), dossier n° 83/16.

appliquée en classe, disciplinée, de famille instable sans être complètement qualifiée de « néfaste », qui a fugué de son domicile. Perplexe — Louise ne correspond pas au profil habituel de l'enfant de justice — le juge l'envoie pour expertise auprès du D^r Vervaeck, directeur du laboratoire d'anthropologie pénitentiaire de Forest, qui conclut sur la responsabilité du cinéma, à défaut d'autre chose: « Reste le cinéma que nous accusons nettement [...]; elle en adoptera des noms et en revivra des épisodes qui se retrouvent à tout instant dans ses récits; à côté de cette preuve positive, il faut ajouter la conclusion négative de notre enquête familiale; on doit donc admettre par exclusion que le cinéma a été surtout le grand coupable. La vie factice et aventureuse dont les scènes constituent ses programmes habituels a dû fausser gravement l'imagination d'une jeune fille inexpérimentée et peu expansive et dont personne ne redressera donc les erreurs; elle garde jalousement pour elle seule les choses extraordinaires qu'elle voit et entend au cinéma et qui l'impressionnent morbide³. »

La gravité des faits est ici sans commune mesure avec les événements de Termonde. Mais le traitement des deux affaires, l'une, en 1915, par les experts en psychiatrie — discipline alors émergente —, l'autre, aujourd'hui, par certains médias, n'est pas sans présenter quelques similitudes. Devant deux cas exceptionnels pour lesquels les éléments explicatifs font défaut, du moins dans un premier temps, les éléments les plus visibles que constituent des épisodes (peut-être) inspirés du cinéma ou de jeux violents sont mobilisés. D'un point de vue méthodologique, une telle démarche multiplie pourtant les écueils, dont le premier est sans conteste le fait qu'elle repose sur l'observation d'une population déjà passée à l'acte ou envisagée comme problématique.

La proportion de délinquants apparaît alors *sans nul doute* plus élevée parmi les jeunes qui s'adonnent à ces loisirs que parmi les autres, sans pour autant faire l'objet d'une approche comparée. Ainsi les débats amorcés autour de drames tels que celui de Termonde ne laissent que peu de place à des considérations plus nuancées sur l'absence de passage à l'acte parmi la grande majorité des joueurs, même auprès de ceux qualifiés de « pathologiques ». Tandis que les avis de certains psychiatres sur leur rôle catalyseur, perceptible uniquement chez des personnalités perturbées et ne constituant à cet égard qu'un « déclencheur parmi d'autres⁴ », demeurent très en marge, sur le plan du relais médiatique du moins. D'autant que l'association systématique du cinéma et des jeux vidéo aux affaires les plus tragiques ne permet guère la tenue d'un débat serein sur la qualité — au demeurant très variable — de ces loisirs et leurs effets sur les plus jeunes, ceci compte tenu de la variété de leurs profils (âge, fréquence, degré d'addiction le cas échéant...)

En définitive, cette fascination qu'exercent le cinéma et les jeux vidéo n'est-elle pas aussi interpellante que leur potentiel d'influence sur la jeunesse? Un siècle de réflexions, d'écrits et de revendications laisse entrevoir à quel point certains aspects se sont inscrits dans la continuité. Ces loisirs, placés sous le signe du progrès technologique, ont rencontré leurs premiers succès de masse auprès des jeunes, conférant à la problématique une dimension toute générationnelle. D'emblée, les discours ont salué leurs capacités éducatives et déploré leur usage en tant que pur divertissement, dénonçant leurs effets tant sur le plan de la santé physique (problèmes oculaires, fatigue, engourdissement...) que de l'équilibre mental (abrutissement, confusions entre la réalité et la fiction, tendances à l'imitation...).

3 AEA, TEB, dossier n° 163/15.

4 Interview de Jean-Yves Hayez sur La Première, 26 janvier 2009.

Au fil du temps, leur action génératrice de comportements déviants a suscité les argumentaires les plus passionnés, non dépourvus d'évolutions et de ruptures. Si la violence par trop « banalisée » qui leur est reprochée a toujours tenu le haut du pavé, le souci de leur impact sur les mœurs, en particulier ceux des filles, s'est largement estompé. De même la dénonciation de l'effet « rassembleur » des salles, encourageant les couples à se nouer et les groupes de jeunes à se former, a lentement cédé la place à de vives préoccupations autour de l'isolement et du repli sur soi auxquels sont exposés les adeptes des jeux vidéo. À ce titre, ruptures et continuités dans les discours laissent entrevoir à quel point ces préoccupations autour du cinéma puis des jeux vidéo sont emblématiques d'un désir plus large d'encadrer la jeunesse, désormais entrevue comme une population tantôt dangereuse, tantôt en danger, sur laquelle se retrouvent irrémédiablement projetées les angoisses du temps. ■

Bibliographie

- Becker H., *Outsiders : Studies in the Sociology of Deviance*, New York, 1963.
- Collard Ch., « Le cinématographe et la criminalité infantile » dans *Revue de droit pénal et de criminologie*, 1914, p. 629-717.
- Delannoy A., « L'application de la loi du 15 mai 1912 sur la protection de l'enfance, de 1920 à 1938 » dans *Revue de droit pénal et de criminologie*, 1939, p. 1447-1459.
- Depaux L. et Biltreyst D., « De kruistocht tegen de slechte cinema » dans *Tijdschrift voor mediageschiedenis*, 2005, 8 [1], p. 4-26.
- Draelants H. et Fripiat D., « Jeux vidéo et questionnement d'un lieu commun médiatique », dans *Les politiques sociales, Violence dans les médias*, 1 et 2, 2006, p. 61-72.
- Fortin T., « L'idéologie des jeux vidéo », dans *Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques*, Paris, PUF, 2004.
- Wets P., *L'enfant de justice. Quinze années d'application de la loi sur la protection de l'enfance*, Bruxelles, 1928.
- Wets P., *La guerre et l'enfant*, Mol, 1919.