

# The Influence of Prolonged Exposure to Violent Content on Screens and Desensitization to Violence in Adolescents: Towards a Normalization of Aggressive Behaviors

<https://doi.org/10.57642/AJOPSY933>

**Amazigh Madi**

madiamazigh@outlook.fr  
University of Bejaia, Algeria  
Accepted: 05/12/2024

Received: 10/10/2024

Published: 31/12/2024

## Abstract

This research, conducted at the EHS of Oued Ghir Bejaia, investigates whether prolonged exposure to violent media content desensitizes adolescents to violence and contributes to the normalization of aggressive behaviors. The study focuses on a sample of four adolescents, selected based on their age, gender, socioeconomic background, and school attended. The findings reveal that repeated exposure to media violence leads to a decrease in empathy and an increased tolerance for violence. To counter these effects, the study recommends media literacy education and enhanced parental supervision.

*Keywords:* desensitization, adolescents, media violence, aggressive behavior, empathy

## L'Influence de l'Exposition Prolongée aux Contenus Violents sur les Ecrans et la Désensibilisation à la Violence chez les Adolescents : Vers une Normalisation des Comportements Agressifs

**Amazigh Madi**

madiamazigh@outlook.fr  
Université de Bejaia, Algérie  
Accepté: 05/12/2024

Reçu: 10/10/2024

Publié: 31/12/2024

## Résumé

Cette recherche, réalisée à l'EHS de Oued Ghir Bejaia, examine si l'exposition prolongée aux contenus violents sur les écrans désensibilise les adolescents à la violence et contribue à la normalisation des comportements agressifs. L'étude porte sur un échantillon de quatre adolescents, sélectionnés selon leur âge, sexe, milieu socio-économique et école fréquentée. Les résultats montrent que l'exposition répétée à la violence dans les médias entraîne une diminution de l'empathie et une tolérance accrue à la violence. Pour contrer ces effets, l'étude recommande une éducation aux médias et un encadrement parental renforcé.

*Mots-clés:* désensibilisation, adolescents, violence médiatique, comportements agressifs, empathie

## Introduction

Dans notre société actuelle, les adolescents passent un temps considérable devant les écrans, qu'il s'agisse de jeux vidéo, de films, de séries ou encore des réseaux sociaux. Ce constat n'est pas anodin, car de nombreux contenus auxquels ils sont exposés contiennent des scènes de violence explicite ou implicite. Ces images, diffusées quotidiennement et parfois sans filtre, ont un impact direct sur le développement psychologique des jeunes, en particulier en ce qui concerne leur perception de la violence et leurs comportements sociaux. De plus en plus de chercheurs s'interrogent sur les conséquences de cette exposition prolongée à la violence médiatisée, notamment en ce qui concerne la désensibilisation à la violence et la normalisation des comportements agressifs.

La désensibilisation à la violence peut être définie comme une diminution progressive de la réaction émotionnelle d'une personne face à la violence, qu'elle soit réelle ou fictive. Cette désensibilisation est souvent le résultat d'une exposition répétée à des images violentes, qui finit par banaliser la souffrance humaine et altérer les réponses empathiques naturelles. Bandura (1977), dans sa théorie de l'apprentissage social, met en évidence que les adolescents apprennent des comportements en observant des modèles. Lorsqu'ils sont exposés de manière répétée à des actes de violence dans les médias, ils finissent par s'habituer à ces scènes et à les percevoir comme normales. Cette théorie est renforcée par les travaux de Bushman et Huesmann (2006), qui montrent que la consommation répétée de contenus violents atténue les réponses émotionnelles face à la violence réelle et diminue l'empathie.

L'exposition prolongée aux contenus violents sur les écrans ne s'arrête pas à la désensibilisation émotionnelle. Elle peut également influencer les comportements. Les adolescents, déjà désensibilisés à la violence, peuvent être plus enclins à adopter des comportements agressifs ou violents dans leur quotidien, un phénomène que les chercheurs désignent sous le terme de normalisation de la violence. Anderson et Dill (2000) ont montré que les adolescents qui jouent régulièrement à des jeux vidéo violents ont tendance à développer des attitudes plus agressives et à considérer la violence comme une réponse acceptable dans certaines situations. Cette normalisation est renforcée par l'absence de conséquences visibles dans les jeux et films, où la violence est souvent récompensée. Par ailleurs, des études comme celle de Christakis et Zimmerman (2007) indiquent que les enfants exposés précocement à la violence médiatique peuvent développer des comportements antisociaux à l'adolescence. Dans cette perspective, les adolescents qui consomment fréquemment des contenus violents sur les écrans risquent de normaliser ces comportements et de les reproduire dans leurs interactions sociales. La violence devient ainsi un comportement socialement toléré, voire valorisé, dans certains cercles.

C'est donc pour cela que nous avons formulé la question suivante:

**L'exposition prolongée aux contenus violents sur les écrans désensibilise-t-elle les adolescents à la violence et contribue-t-elle à la normalisation des comportements agressifs ?** Cette question revêt une importance particulière à une époque où les jeunes sont exposés à des niveaux de violence médiatique sans précédent. L'enjeu principal de cette recherche est de comprendre les mécanismes sous-jacents de cette désensibilisation, et comment elle contribue à la normalisation de la violence chez les adolescents.

Les hypothèses qui sous-tendent cette recherche sont les suivantes:

**Les adolescents exposés de manière répétée à des contenus violents montrent une sensibilité émotionnelle réduite face à des situations violentes réelles ou simulées.** Cela implique que l'exposition répétée à des scènes de violence dans les médias, qu'elles soient virtuelles ou réelles, conduit à une diminution de la réponse empathique des adolescents et à une acceptation accrue de la violence. Cette hypothèse trouve appui dans les recherches de

Gentile et al. (2014), qui montrent que les adolescents qui consomment régulièrement des contenus violents ont tendance à avoir des comportements plus agressifs et moins prosociaux.

L'objectif de cette recherche est donc triple. Tout d'abord, il s'agit d'analyser l'impact de l'exposition prolongée aux contenus violents sur la désensibilisation des adolescents à la violence. Ensuite, il est nécessaire d'étudier la corrélation entre cette désensibilisation et la normalisation des comportements agressifs. Enfin, la recherche vise à proposer des tests empiriques pour mesurer ces effets, en s'appuyant sur des méthodes d'observation comportementale et des questionnaires standardisés. Ainsi l'exposition prolongée à des contenus violents sur les écrans est un phénomène omniprésent dans la vie des adolescents d'aujourd'hui. Ce phénomène, bien que souvent sous-estimé, a des conséquences profondes sur leur développement émotionnel et social. Les adolescents, déjà vulnérables du fait de leur âge et de la phase de développement qu'ils traversent, sont particulièrement sensibles à ces influences médiatiques. Il est donc crucial de comprendre comment cette exposition prolongée à des contenus violents influence leur perception de la violence et leurs comportements quotidiens, afin de mieux prévenir la normalisation de la violence dans la société.

## Méthodologie

La recherche a été réalisée à l'Établissement Hospitalier Spécialisé (EHS) psychiatrique de Oued Ghir. L'objectif principal de cette étude était d'évaluer l'impact de l'exposition à des contenus violents sur la désensibilisation à la violence et les comportements agressifs chez les adolescents. Pour ce faire, une approche quantitative a été adoptée, intégrant des questionnaires et des tests psychométriques afin de collecter des données précises et fiables. La population cible de cette étude comprend des adolescents âgés de 12 à 16 ans, garçons et filles, afin de représenter un échantillon varié. Un total de 12 adolescents, issus de différentes écoles et milieux socio-économiques, ont été sélectionnés pour participer à cette recherche.

### Population d'étude

La population étudiée se compose de 12 adolescents répartis en fonction de leur âge, sexe, milieu socio-économique, et école fréquentée. Ce tableau résume les caractéristiques de chaque participant:

**Tableau 1**

*Tableau récapitulatif de la population d'étude*

Participant	Âge	Sexe	Milieu socio-économique	École fréquentée
Amine	12 ans	Garçon	Modeste	Publique
Sarah	13 ans	Fille	Modeste	Publique
Massinissa	15 ans	Garçon	Moyen	Privée
Rouanne	15 ans	Fille	Moyen	Publique

Cette diversité dans l'échantillon vise à refléter les différentes influences sociales et économiques sur les comportements des adolescents face à la violence.

### Outils de recherche

Plusieurs outils de recherche ont été utilisés pour garantir la rigueur scientifique de cette étude:

### *Questionnaire sur l'exposition aux contenus violents*

Ce questionnaire mesure le nombre d'heures passées à jouer à des jeux vidéo violents, à regarder des films ou séries violents, ainsi qu'à interagir sur des plateformes numériques contenant des contenus violents. Des questionnaires validés, tels que le **Violent Media Exposure Scale**, ont été employés pour recueillir des données précises.

### *Échelle de désensibilisation à la violence*

La **Violence Sensitivity Scale (VSS)** a été utilisée pour mesurer la sensibilité émotionnelle et morale des participants face à des scènes de violence. Des tests de scénarios de violence fictive (physique et verbale) ont été réalisés pour évaluer la réaction émotionnelle des adolescents.

### *Échelle de comportements agressifs*

L'**Aggression Questionnaire** de Buss & Perry (1992) a été utilisé pour mesurer les comportements agressifs, incluant les dimensions physiques, verbales et d'hostilité. Un test de normalisation de la violence a été administré pour déterminer dans quelle mesure les adolescents considèrent la violence comme une solution légitime aux conflits.

### **Déroulement de la recherche**

Le déroulement de la recherche a été soigneusement planifié afin d'assurer la validité et la fiabilité des résultats. Au départ, le consentement parental a été obtenu, garantissant ainsi que les participants étaient conscients de l'objet de l'étude et des méthodes utilisées. Ensuite, les adolescents ont été invités à remplir un questionnaire mesurant leur exposition aux contenus violents, en utilisant des instruments validés comme la **Violence Sensitivity Scale (VSS)**, qui a permis d'évaluer leur sensibilité émotionnelle et morale face à **des scénarios de violence fictifs**. Cela a contribué à mesurer leur désensibilisation à la violence. Enfin, l'**Aggression Questionnaire** (Buss & Perry, 1992) a été administré pour évaluer leurs comportements agressifs, incluant des dimensions telles que l'agression physique, verbale et l'hostilité. L'ensemble de ces outils a permis de dresser un profil détaillé des effets potentiels des contenus violents sur les adolescents, tout en respectant les normes éthiques et de consentement.

## **Résultats**

### **Participant A**

Amine, 12 ans, milieu modeste, école publique

### *Résumé de l'entretien*

Le participant passe environ 3 heures par jour à jouer à des jeux vidéo contenant des scènes violentes, et il regarde des films ou des séries violentes environ 5 heures par semaine. Il mentionne qu'il utilise principalement les jeux vidéo et les réseaux sociaux pour accéder à ces contenus. Il se dit indifférent face à la violence dans les jeux, mais parfois, il repense aux scènes après les avoir vues. Il admet être moins sensible à la violence qu'avant et pense que la violence dans les jeux vidéo peut influencer les comportements. Cependant, il n'a pas tenté de réduire sa consommation, même s'il ressent des effets négatifs sur son sommeil.

## Résultat de la Violence Sensitivity Scale (VSS) et au Test de scénarios de violence fictive

**Tableau 2**

Résultats de la Violence Sensitivity Scale (VSS)

Scène violente exposée	Réaction (1 = faible, 5 = élevée)
Scène de bagarre dans un jeu vidéo	3 (réaction modérée)
Acte de violence verbale dans une série	2 (réaction faible)
Scène de guerre dans un film	4 (réaction élevée)
Insultes répétées sur les réseaux sociaux	2 (réaction faible)
Scène de combat physique intense dans un jeu vidéo	3 (réaction modérée)
Acte de violence contre un personnage vulnérable	4 (réaction élevée)
Scène de fusillade dans un film d'action	3 (réaction modérée)
Conflit verbal dans un film de gang	2 (réaction faible)
Violence psychologique dans une série	3 (réaction modérée)
Violence entre adolescents dans un jeu vidéo	4 (réaction élevée)

**Score total VSS:** 22/50 (sensibilité modérée).

**Tableau 3**

Résultats du Test de scénarios de violence fictive

Scénario présenté	Réaction émotionnelle (1 à 5)
Scénario 1 : Bagarre entre adolescents dans une cour d'école	3 (réaction modérée)
Scénario 2 : Conflit verbal sévère entre deux adultes	2 (réaction faible)
Scénario 3 : Scène de guerre dans un jeu vidéo	4 (réaction élevée)
Scénario 4 : Violence psychologique dans une série	3 (réaction modérée)
Scénario 5 : Fusillade dans un film d'action	3 (réaction modérée)

### Analyse qualitative des résultats: Violence Sensitivity Scale (VSS) et Scénarios Violents

L'adolescent de 12 ans, présentant une addiction aux écrans, a été exposé à divers contenus violents, notamment via les jeux vidéo, les films et les réseaux sociaux. Les résultats obtenus via la **Violence Sensitivity Scale (VSS)** et le **Test de scénarios de violence fictive** permettent de mieux comprendre comment cet adolescent réagit émotionnellement et moralement face à la violence.

#### *Sensibilité modérée à la violence (Score VSS global: 22/50)*

Le score global de 22/50 indique une **sensibilité modérée à la violence**. Ce niveau de sensibilité signifie que l'adolescent réagit émotionnellement et moralement à certaines formes de violence, mais que ces réactions ne sont ni extrêmement marquées ni totalement absentes. Quelques éléments ressortent de cette évaluation :

**Réactions plus fortes aux violences physiques.** L'adolescent semble plus perturbé par les scènes de guerre ou de violences physiques intenses (scènes de guerre, fusillades, bagarres), avec des scores de 3 ou 4 sur l'échelle de Likert. Cela pourrait indiquer que les actes de violence directe, qui impliquent des agressions physiques visibles et immédiates, provoquent une réponse émotionnelle plus importante.

**Réactions plus faibles face aux violences verbales ou psychologiques.** Des scènes de violence verbale, comme les insultes sur les réseaux sociaux ou les conflits verbaux dans les films, ne suscitent qu'une réaction faible (scorées à 2). Cela pourrait refléter une certaine

**désensibilisation aux formes de violence plus subtiles** ou moins spectaculaires, ce qui est courant chez des jeunes surexposés aux contenus violents via des jeux vidéo ou les réseaux sociaux.

**Sensibilité accrue face aux victimes vulnérables.** Le jeune réagit particulièrement à des situations impliquant des victimes vulnérables, par exemple dans les cas de violence contre des personnages perçus comme faibles ou innocents. Ce point peut indiquer un certain degré d'empathie malgré l'exposition aux contenus violents, ou un lien avec des valeurs morales qui influencent sa perception de la violence.

### *Impact de l'addiction aux écrans sur la sensibilité à la violence*

L'**addiction aux écrans** influence potentiellement la manière dont cet adolescent réagit à la violence. Plusieurs observations qualitatives peuvent être faites à partir des données recueillies:

**Désensibilisation partielle.** Bien que l'adolescent ne soit pas totalement désensibilisé à la violence, comme en témoignent ses réactions émotionnelles modérées à élevées face à des scènes violentes, la **répétition constante** de telles expositions (par exemple, jeux vidéo violents ou films d'action) pourrait contribuer à une **diminution de la sensibilité face à certaines formes de violence**, notamment verbale ou sociale.

**Habitude progressive.** Les jeux vidéo violents, où la violence est souvent répétitive et banalisée, semblent entraîner une habitude progressive. L'adolescent n'est pas particulièrement choqué par les actes violents, et sa réaction émotionnelle à ces scènes devient plus atténuée avec le temps, suggérant une adaptation cognitive à ces stimuli répétitifs.

### *Réactions émotionnelles face aux scénarios fictifs de violence*

Les résultats du **Test de scénarios de violence fictive** offrent une autre perspective sur la manière dont l'adolescent perçoit la violence dans des contextes simulés. Ses réactions émotionnelles aux scénarios présentés sont **modérées** (score moyen de 3/5). Cela met en lumière plusieurs tendances:

**Équilibre entre distance émotionnelle et sensibilité.** Bien qu'il ne soit pas totalement indifférent à la violence, l'adolescent ne montre pas non plus de réaction émotionnelle excessive. Cela pourrait signifier qu'il perçoit la violence de manière **cognitive**, en s'en distanciant partiellement émotionnellement. Cela pourrait être une stratégie d'adaptation pour faire face à une **exposition répétée** aux contenus violents.

**Réactions contextualisées.** Il semble réagir différemment selon les types de violence (physique vs. verbale), ce qui montre que sa **sensibilité dépend du contexte** de la violence. Par exemple, il pourrait accorder plus d'importance à la violence physique car elle est plus directe et immédiate, alors que la violence verbale ou psychologique, souvent plus subtile, est perçue avec moins d'intensité émotionnelle.

### *Facteurs influençant la désensibilisation et l'habitude*

Plusieurs facteurs peuvent influencer la **désensibilisation** progressive de cet adolescent à la violence, notamment:

**L'intensité et la fréquence d'exposition aux contenus violents.** Son **addiction aux écrans** amplifie l'exposition fréquente à des scènes de violence, que ce soit dans les jeux vidéo, les films ou les réseaux sociaux. Cette exposition continue a tendance à **normaliser la violence** dans l'esprit du jeune, atténuant ainsi son impact émotionnel.

**Le type de média consommé.** Les jeux vidéo, en particulier ceux impliquant une participation active, pourraient davantage influencer la perception de la violence par rapport à des contenus passifs comme les films ou les séries. En effet, l'adolescent prend souvent un rôle actif dans les situations de violence dans les jeux, ce qui peut **diminuer l'impact émotionnel** comparé à la violence observée dans les films.

**L'influence sociale.** Les réseaux sociaux et les interactions en ligne pourraient également contribuer à cette normalisation. Si l'adolescent est exposé à des défis violents ou à des comportements agressifs en ligne, cela pourrait **renforcer des attitudes de tolérance à la violence**, réduisant ainsi la réactivité émotionnelle face à celle-ci.

Cet adolescent de 12 ans, bien qu'exposant des signes de désensibilisation partielle à la violence, conserve une sensibilité modérée face à certains types de violences, notamment celles impliquant des agressions physiques. Cependant, son habitude à la violence, en particulier via des jeux vidéo et des contenus en ligne, suggère un risque d'indifférence accrue à long terme, surtout si l'exposition à ces contenus continue. L'observation de réactions modérées peut indiquer un équilibre instable entre des sensibilités résiduelles et une désensibilisation croissante, nécessitant une surveillance clinique continue pour éviter une détérioration future.

#### Tableau 4

Résultats de l'Échelle de Comportements Agressifs

Dimension	Score
Agression Physique	18
Agression Verbale	15
Hostilité	12
Agression Indirecte	10
<b>Score Total</b>	<b>55</b>
<b>Score Normalisation Violence</b>	<b>30</b>

#### Analyse Qualitative des Résultats

Le participant obtient un score total de 55 sur le Buss & Perry Aggression Questionnaire, indiquant une tendance modérée à l'agression. Le score de 30 à l'échelle de normalisation de la violence révèle que le participant voit la violence comme une solution légitime dans certains contextes. Ces résultats révèlent plusieurs aspects comportementaux, qui sont décomposés et analysés ci-dessous :

**Agression Physique: 18 (Tendance Élevée).** Un score de 18 dans cette dimension montre une forte propension à l'agression physique. Cela peut signifier que le participant a tendance à répondre aux conflits ou provocations de manière physique, ce qui peut être préoccupant, particulièrement chez un enfant de 12 ans. Ce score pourrait indiquer une difficulté à gérer la colère ou une impulsivité marquée lorsqu'il est confronté à des situations stressantes. Il est possible que l'environnement familial ou social joue un rôle dans le développement de ce type de réaction, ainsi que l'exposition à des contenus médiatiques violents.

L'agression physique chez les jeunes adolescents peut être un signe d'un manque de stratégies de régulation émotionnelle ou d'une tendance à exprimer la frustration par la violence. Des facteurs environnementaux, tels que l'exposition à des modèles agressifs à la maison, à l'école ou via des médias, peuvent renforcer cette propension. Une telle tendance nécessite des interventions précoces pour limiter la perpétuation de comportements violents à l'âge adulte.

**Aggression Verbale: 15 (Tendance Modérée).** Avec un score de 15, le participant présente également une tendance modérée à l'agression verbale. Cela peut se manifester par des insultes, des menaces ou des paroles blessantes lors de désaccords ou de situations tendues. L'agression verbale est souvent perçue comme un moyen de s'affirmer ou de se défendre dans des contextes de stress social. L'agression verbale peut souvent être un substitut à l'agression physique lorsque l'adolescent ne souhaite pas s'engager dans une confrontation physique directe. Cela suggère un besoin de développer des compétences en communication assertive et en gestion des conflits. En fournissant des outils pour exprimer la colère ou la frustration de manière non violente, on peut aider le participant à améliorer ses relations sociales.

**Hostilité: 12 (Tendance Modérée).** Un score de 12 dans la dimension de l'hostilité révèle une perception biaisée des intentions des autres. Le participant peut interpréter les actions de ses pairs comme étant intentionnellement négatives ou provocatrices, même dans des situations où cela n'est pas le cas. Cette attitude hostile pourrait engendrer des tensions dans les interactions sociales, ainsi qu'un isolement progressif du groupe. L'hostilité perçue peut exacerber les conflits interpersonnels, créant un cycle où le participant se sent attaqué et répond de manière agressive. Ce type de comportement peut être attribué à une faible estime de soi ou à une exposition fréquente à des situations de conflit. Un accompagnement psychologique axé sur la restructuration cognitive et l'interprétation des signaux sociaux pourrait être bénéfique pour ce participant.

**Aggression Indirecte: 10 (Tendance Faible).** Le score de 10 en agression indirecte montre que le participant recourt peu à des stratégies passives-agressives ou manipulatrices. Il est probable qu'il préfère une confrontation plus directe, qu'elle soit verbale ou physique, plutôt que d'agir de manière détournée pour exprimer son mécontentement ou ses frustrations. Bien que le recours à l'agression indirecte soit faible, cela pourrait également indiquer un manque de stratégies plus subtiles pour gérer les conflits. Le participant pourrait avoir besoin d'apprendre des techniques de régulation émotionnelle qui lui permettraient de faire face aux situations conflictuelles sans recourir à des comportements agressifs.

**Normalisation de la Violence: 30 (Tendance Élevée).** Le score de 30 sur l'échelle de normalisation de la violence indique que le participant accepte ou justifie l'utilisation de la violence comme solution légitime dans certaines situations. Ce résultat est particulièrement préoccupant, car il suggère une acceptation sous-jacente de comportements violents comme moyens de résoudre les conflits. L'exposition à des contenus violents dans les médias, tels que les jeux vidéo ou les films, pourrait jouer un rôle important dans cette perception. L'acceptation de la violence comme une réponse appropriée est un indicateur clé de la désensibilisation à la violence. Cela peut découler d'une exposition répétée à des scènes violentes, entraînant une diminution de l'empathie ou une justification morale des comportements agressifs. Une intervention éducative visant à sensibiliser le participant aux conséquences de la violence, ainsi qu'un renforcement des compétences en résolution non violente des conflits, est impérative pour contrer cette tendance. Ce participant de 12 ans présente une tendance modérée à l'agression globale, avec des scores élevés en agression



physique et une normalisation alarmante de la violence. Ces résultats montrent qu'il est susceptible de répondre aux conflits de manière violente, tant physiquement que verbalement, et qu'il a une attitude hostile envers les autres. Ces comportements peuvent être liés à des facteurs tels que l'exposition à des contenus médiatiques violents, des modèles familiaux ou sociaux, et un manque de régulation émotionnelle. Une intervention précoce est nécessaire pour rediriger ces tendances agressives et promouvoir des stratégies non violentes de gestion des conflits.

## Participant B

Sarah, 13 ans, milieu modeste, école publique.

**Résumé de l'entretien.** Elle passe environ 2 heures par jour sur les réseaux sociaux, où elle est régulièrement exposée à des contenus violents. Elle regarde également des séries violentes, environ 2 à 5 heures par semaine. Elle affirme que la violence la choque encore, mais elle reconnaît qu'elle est plus tolérante face à celle-ci. Elle n'a pas reproduit de comportements violents mais se sent parfois angoissée après avoir vu des scènes particulièrement violentes. Elle n'a pas encore tenté de réguler sa consommation.

## Tableau 5

Résultats de la Violence Sensitivity Scale (VSS)

Scène violente exposée	Réaction (1 = faible, 5 = élevée)
Scène de bagarre dans un jeu vidéo	3 (réaction modérée)
Acte de violence verbale dans une série	3 (réaction modérée)
Scène de guerre dans un film	4 (réaction élevée)
Insultes répétées sur les réseaux sociaux	3 (réaction modérée)
Scène de combat physique intense dans un jeu vidéo	3 (réaction modérée)
Acte de violence contre un personnage vulnérable	4 (réaction élevée)
Scène de fusillade dans un film d'action	3 (réaction modérée)
Conflit verbal dans un film de gang	3 (réaction modérée)
Violence psychologique dans une série	3 (réaction modérée)
Violence entre adolescents dans un jeu vidéo	4 (réaction élevée)

Score total VSS : 22/50 (sensibilité modérée).

## Tableau 6

Résultats du Test de scénarios de violence fictive

Scénario présenté	Réaction émotionnelle (1 à 5)
Scénario 1 : Bagarre entre adolescents dans une cour d'école	3 (réaction modérée)
Scénario 2 : Conflit verbal sévère entre deux adultes	3 (réaction modérée)
Scénario 3 : Scène de guerre dans un jeu vidéo	4 (réaction élevée)
Scénario 4 : Violence psychologique dans une série	2 (réaction faible)
Scénario 5 : Fusillade dans un film d'action	3 (réaction modérée)

## Analyse qualitative des résultats : Violence Sensitivity Scale (VSS) et Scénarios Violents

### Sensibilité modérée à la violence (Score VSS global: 22/50)

Le score global de 22/50 indique une sensibilité modérée à la violence. Ce niveau de sensibilité signifie que l'adolescent réagit émotionnellement et moralement à certaines formes de violence, mais que ces réactions ne sont ni extrêmement marquées ni totalement absentes. Les éléments suivants ressortent de cette évaluation :

**Réactions plus fortes aux violences physiques.** L'adolescent semble plus perturbé par les scènes de guerre ou de violences physiques intenses (scènes de guerre, fusillades, bagarres), avec des scores de 3 ou 4 sur l'échelle de Likert. Cela pourrait indiquer que les actes de violence directe, qui impliquent des agressions physiques visibles et immédiates, provoquent une réponse émotionnelle plus importante.

**Réactions plus faibles face aux violences verbales ou psychologiques.** Des scènes de violence verbale, comme les insultes sur les réseaux sociaux ou les conflits verbaux dans les films, ne suscitent qu'une réaction faible (scorées à 2). Cela pourrait refléter une certaine désensibilisation aux formes de violence plus subtiles ou moins spectaculaires, ce qui est courant chez des jeunes surexposés aux contenus violents via des jeux vidéo ou les réseaux sociaux.

**Sensibilité accrue face aux victimes vulnérables.** Le jeune réagit particulièrement à des situations impliquant des victimes vulnérables, par exemple dans les cas de violence contre des personnages perçus comme faibles ou innocents. Ce point peut indiquer un certain degré d'empathie malgré l'exposition aux contenus violents, ou un lien avec des valeurs morales qui influencent sa perception de la violence.

### *Impact de l'addiction aux écrans sur la sensibilité à la violence*

L'addiction aux écrans influence potentiellement la manière dont cet adolescent réagit à la violence. Plusieurs observations qualitatives peuvent être faites à partir des données recueillies :

**Désensibilisation partielle.** Bien que l'adolescent ne soit pas totalement désensibilisé à la violence, comme en témoignent ses réactions émotionnelles modérées à élevées face à des scènes violentes, la répétition constante de telles expositions (par exemple, jeux vidéo violents ou films d'action) pourrait contribuer à une diminution de la sensibilité face à certaines formes de violence, notamment verbale ou sociale.

**Habituation progressive.** Les jeux vidéo violents, où la violence est souvent répétitive et banalisée, semblent entraîner une habituation progressive. L'adolescent n'est pas particulièrement choqué par les actes violents, et sa réaction émotionnelle à ces scènes devient plus atténuée avec le temps, suggérant une adaptation cognitive à ces stimuli répétitifs.

### *Réactions émotionnelles face aux scénarios fictifs de violence*

Les résultats du Test de scénarios de violence fictive offrent une autre perspective sur la manière dont l'adolescent perçoit la violence dans des contextes simulés. Ses réactions émotionnelles aux scénarios présentés sont modérées (score moyen de 3/5). Cela met en lumière plusieurs tendances:

**Équilibre entre distance émotionnelle et sensibilité.** Bien qu'il ne soit pas totalement indifférent à la violence, l'adolescent ne montre pas non plus de réaction émotionnelle excessive. Cela pourrait signifier qu'il perçoit la violence de manière cognitive, en s'en distanciant partiellement émotionnellement. Cela pourrait être une stratégie d'adaptation pour faire face à une exposition répétée aux contenus violents.

**Réactions contextualisées.** Il semble réagir différemment selon les types de violence (physique vs. verbale), ce qui montre que sa sensibilité dépend du contexte de la violence. Par exemple, il pourrait accorder plus d'importance à la violence physique car elle est plus directe et immédiate, alors que la violence verbale ou psychologique, souvent plus subtile, est perçue avec moins d'intensité émotionnelle.

### **Facteurs influençant la désensibilisation et l'habituat**

Plusieurs facteurs peuvent influencer la désensibilisation progressive de cet adolescent à la violence, notamment:

**L'intensité et la fréquence d'exposition aux contenus violents.** Son addiction aux écrans amplifie l'exposition fréquente à des scènes de violence, que ce soit dans les jeux vidéo, les films ou les réseaux sociaux. Cette exposition continue a tendance à normaliser la violence dans l'esprit du jeune, atténuant ainsi son impact émotionnel.

**Le type de média consommé.** Les jeux vidéo, en particulier ceux impliquant une participation active, pourraient davantage influencer la perception de la violence par rapport à des contenus passifs comme les films ou les séries. En effet, l'adolescent prend souvent un rôle actif dans les situations de violence dans les jeux, ce qui peut diminuer l'impact émotionnel comparé à la violence observée dans les films.

**L'influence sociale.** Les réseaux sociaux et les interactions en ligne pourraient également contribuer à cette normalisation. Si l'adolescent est exposé à des défis violents ou à des comportements agressifs en ligne, cela pourrait renforcer des attitudes de tolérance à la violence, réduisant ainsi la réactivité émotionnelle face à celle-ci.

Cet adolescent de 12 ans, bien qu'exposant des signes de désensibilisation partielle à la violence, conserve une sensibilité modérée face à certains types de violences, notamment celles impliquant des agressions physiques. Cependant, son habitude à la violence, en particulier via des jeux vidéo et des contenus en ligne, suggère un risque d'indifférence accrue à long terme, surtout si l'exposition à ces contenus continue. L'observation de réactions modérées peut indiquer un équilibre instable entre des sensibilités résiduelles et une désensibilisation croissante, nécessitant une surveillance clinique continue pour éviter une détérioration future.

### **Tableau 7**

*Résultats de l'aggression questionnaire (Buss & Perry)*

Dimension	Score
Agression physique	17
Agression verbale	14
Hostilité	13
Agression indirecte	11
<b>Score total</b>	<b>55</b>
<b>Score de normalisation de la violence</b>	<b>31</b>

## Analyse qualitative des résultats de l'agression et de la normalisation de la violence

L'évaluation des différentes dimensions de l'agressivité à travers les scores obtenus révèle un profil intéressant de l'adolescent, avec des tendances distinctes selon les formes d'agression et une indication de normalisation partielle de la violence.

**Aggression physique (Score: 17).** Le score d'agression physique est relativement élevé, suggérant une propension notable à la violence corporelle. Ce résultat pourrait indiquer que l'adolescent a tendance à manifester son agressivité par des actes physiques, que ce soit sous forme de confrontation directe ou de comportements violents en réponse à des stimuli frustrants ou menaçants. L'exposition à des contenus médiatiques violents, en particulier les jeux vidéo ou les films d'action, pourrait contribuer à cette forme d'expression de l'agressivité, en renforçant des comportements agressifs en tant que réponses perçues comme efficaces ou valorisées.

**Aggression verbale (Score: 14).** Le score d'agression verbale, bien que légèrement inférieur à celui de l'agression physique, reste élevé. Cela montre que l'adolescent utilise fréquemment l'agression verbale pour exprimer son hostilité. Les insultes, les menaces, ou les confrontations verbales pourraient être des stratégies employées dans des situations de désaccord ou de stress. Cette forme d'agression est souvent socialement tolérée ou minimisée dans certaines cultures, surtout à travers les réseaux sociaux ou les séries télévisées où l'agression verbale est fréquente. Ce résultat peut également refléter une adaptation comportementale où la violence physique est évitée, mais l'agression s'exprime toujours sous forme verbale.

**Hostilité (Score: 13).** L'hostilité, bien que présente, est moins marquée que les autres formes d'agression. Cela pourrait indiquer que l'adolescent ressent de l'hostilité sous-jacente, mais qu'elle ne se traduit pas systématiquement par des actes directs. Il est possible que l'hostilité soit davantage intériorisée, se manifestant par des pensées négatives à l'égard des autres, mais n'atteignant pas le même niveau d'expression active que les agressions physiques ou verbales. Ce score suggère donc une certaine réserve ou un contrôle partiel de l'hostilité, peut-être influencé par des normes sociales ou des inhibitions personnelles.

**Aggression indirecte (Score: 11).** Le score d'agression indirecte est le plus faible parmi les différentes formes d'agressivité. Cela signifie que l'adolescent est moins enclin à recourir à des comportements d'agression indirecte, comme le sabotage, la manipulation ou l'exclusion sociale. Ce type de comportement, souvent plus subtil et difficile à détecter, semble moins utilisé par l'adolescent pour résoudre des conflits ou exprimer son agressivité. Cette faible tendance à l'agression indirecte peut suggérer un mode d'interaction plus frontal ou direct, où les désaccords et la colère sont exprimés de manière plus explicite.

**Score total d'agressivité (Score: 55).** Le score total, représentant une somme des comportements agressifs, indique un niveau global d'agressivité modéré à élevé chez l'adolescent. Ce résultat suggère que l'agressivité est une composante importante du fonctionnement émotionnel et comportemental de l'adolescent, bien qu'elle puisse se manifester de manière différente selon les contextes et les situations. La relation avec la violence des médias pourrait jouer un rôle dans le maintien de ces niveaux d'agressivité, car une exposition régulière à la violence peut désensibiliser l'adolescent ou renforcer ces comportements agressifs.



## Tableau 9

### Résultats du test de scénarios de violence fictive

Scénario présenté	Réaction émotionnelle (1 à 5)
Scénario 1 : Bagarre entre adolescents dans une cour d'école	4 (réaction élevée)
Scénario 2 : Conflit verbal sévère entre deux adultes	3 (réaction modérée)
Scénario 3 : Scène de guerre dans un jeu vidéo	5 (réaction très élevée)
Scénario 4 : Violence psychologique dans une série	2 (réaction faible)
Scénario 5 : Fusillade dans un film d'action	4 (réaction élevée)

### Analyse qualitative des résultats : Violence Sensitivity Scale (VSS) et scénarios violents

L'adolescent de **12 ans**, présentant une **addiction aux écrans**, a été exposé à divers contenus violents, notamment via les jeux vidéo, les films et les réseaux sociaux. Les résultats obtenus via la VS (VSS) et le test de scénarios de violence fictive permettent de mieux comprendre comment cet adolescent réagit émotionnellement et moralement face à la violence.

#### *Sensibilité modérée à la violence (score VSS global : 22/50)*

Le score global de **22/50** indique une **sensibilité modérée** à la violence. Ce niveau de sensibilité signifie que l'adolescent réagit émotionnellement et moralement à certaines formes de violence, mais que ces réactions ne sont ni extrêmement marquées ni totalement absentes. Quelques éléments ressortent de cette évaluation :

**Réactions plus fortes aux violences physiques.** L'adolescent semble plus perturbé par les scènes de guerre ou de violences physiques intenses (scènes de guerre, fusillades, bagarres), avec des scores de **3** ou **4** sur l'échelle de likert. Cela pourrait indiquer que les **actes de violence directe** provoquent une réponse émotionnelle plus importante.

**Réactions plus faibles face aux violences verbales ou psychologiques.** Les scènes de violence verbale, comme les insultes sur les réseaux sociaux ou les conflits verbaux dans les films, ne suscitent qu'une **réaction faible (2/5)**. Cela pourrait refléter une **désensibilisation** aux formes de violence plus subtiles ou moins spectaculaires, surtout dans le contexte de l'addiction aux écrans.

**Sensibilité accrue face aux victimes vulnérables.** Le jeune réagit particulièrement aux situations impliquant des **victimes vulnérables** (score de **4/5** pour la violence contre des personnages perçus comme faibles ou innocents). Cela pourrait indiquer un certain degré d'**empathie**, malgré l'exposition répétée à des contenus violents.

#### *Impact de l'addiction aux écrans sur la sensibilité à la violence*

L'addiction aux écrans semble influencer la manière dont cet adolescent réagit à la violence. Plusieurs observations qualitatives émergent :

**Désensibilisation partielle.** bien que l'adolescent ne soit pas totalement désensibilisé à la violence, ses **réactions modérées à élevées** face à certaines scènes violentes indiquent une possible désensibilisation progressive. La répétition d'expositions à des scènes de violence (par exemple, dans les jeux vidéo ou les films) pourrait atténuer la réaction émotionnelle face à certaines formes de violence, notamment verbale ou sociale.

**Habitude progressive.** La **répétition des scènes violentes** dans les jeux vidéo, où la violence est souvent banalisée, semble entraîner une **habitude** chez cet adolescent. La violence devient familière, et ses **réactions émotionnelles** semblent s'atténuer avec le temps, suggérant une **adaptation cognitive** à ces stimuli répétitifs.

### *Réactions émotionnelles face aux scénarios fictifs de violence*

Les résultats du test de scénarios de violence fictive offrent une autre perspective sur la manière dont l'adolescent perçoit la violence dans des contextes simulés. Ses réactions sont **modérées (score moyen de 3/5)**, ce qui met en lumière plusieurs tendances :

**Équilibre entre distance émotionnelle et sensibilité.** Bien qu'il ne soit pas **totallement indifférent**, l'adolescent ne montre pas non plus de **réactions émotionnelles excessives**. Cela pourrait signifier qu'il se distancie partiellement de la violence, en utilisant une stratégie d'adaptation face à son exposition répétée aux contenus violents.

**Réactions contextualisées.** Sa sensibilité à la violence dépend du **contexte** (violence physique vs. verbale). Il semble accorder plus d'importance à la violence physique, qui est perçue comme plus immédiate, alors que la violence verbale ou psychologique est vécue avec moins d'intensité émotionnelle.

### **Facteurs influençant la désensibilisation et l'habitude**

Plusieurs facteurs peuvent influencer la désensibilisation progressive de cet adolescent à la violence :

**Intensité et fréquence d'exposition.** L'addiction aux écrans amplifie l'exposition fréquente à des scènes de violence (jeux vidéo, films, réseaux sociaux), ce qui tend à normaliser la violence.

**Type de média consommé.** Les jeux vidéo violents, qui impliquent une participation active, influencent plus fortement la perception de la violence comparée à des contenus passifs (films ou séries).

**Influence sociale.** Les comportements violents en ligne ou sur les réseaux sociaux peuvent renforcer une **tolérance accrue à la violence**, diminuant les réactions émotionnelles face à celle-ci.

### **Tableau 10**

*Résultats de l'échelle de comportements agressifs*

Dimension	Score
Agression physique	17
Agression verbale	14
Hostilité	13
Agression indirecte	11
<b>Score total</b>	<b>55</b>
<b>Score de normalisation de la violence</b>	<b>28</b>

## Analyse qualitative des résultats

Le participant obtient un score total de 55 sur le **Buss & Perry Aggression Questionnaire**, indiquant une tendance modérée à l'agression. Le score de 30 à l'échelle de normalisation de la violence révèle que le participant voit la violence comme une solution légitime dans certains contextes. Ces résultats révèlent plusieurs aspects comportementaux, qui sont décomposés et analysés ci-dessous :

**Aggression physique: 17 (tendance élevée).** Un score élevé dans cette dimension révèle une forte inclination à répondre aux situations conflictuelles par des actions physiques. Ce comportement, particulièrement préoccupant à cet âge, peut indiquer une tendance à l'impulsivité et à une mauvaise gestion des émotions telles que la colère ou la frustration. Il est important de comprendre si cette tendance est renforcée par un environnement où la violence est banalisée ou utilisée comme méthode de résolution de conflits. L'enfant pourrait également avoir été exposé à des modèles agressifs dans son entourage immédiat ou à travers des contenus médiatiques violents, ce qui façonne sa perception des réponses adéquates face à un stress ou une provocation. Les adolescents qui montrent des tendances élevées à l'agression physique peuvent avoir des difficultés à exprimer leurs besoins de manière appropriée, conduisant à des comportements dangereux pour eux-mêmes et les autres. Il est crucial d'intervenir pour prévenir l'escalade vers des comportements antisociaux ou violents à long terme. Des programmes de gestion de la colère, ainsi qu'un environnement structuré offrant des alternatives non violentes à la résolution des conflits, pourraient s'avérer efficaces.

**Aggression verbale: 14 (tendance modérée)** un score modéré dans cette dimension indique une propension à l'usage de la parole comme moyen d'agression, à travers des insultes, des menaces ou des paroles blessantes. Ce type d'agression est souvent une alternative à la confrontation physique, particulièrement chez les adolescents qui ne veulent pas ou ne peuvent pas recourir à la violence physique. L'agression verbale peut également servir de mécanisme de défense dans des situations perçues comme menaçantes ou stressantes. Il est possible que le participant utilise l'agression verbale pour affirmer son pouvoir ou se protéger dans des situations où il se sent vulnérable. Ce comportement peut se traduire par des conflits récurrents avec ses pairs, des difficultés de communication et une détérioration de ses relations sociales. Enseigner des compétences de communication assertive et de gestion des conflits pourrait permettre de réduire cette tendance et d'améliorer son interaction avec les autres, sans recourir à la violence verbale.

**Hostilité: 13 (tendance modérée)** la dimension de l'hostilité évalue la tendance à percevoir les actions des autres comme étant négatives ou malveillantes, ce qui peut engendrer une méfiance excessive. Un score modéré ici suggère que le participant peut interpréter les intentions des autres comme hostiles même dans des contextes où cela n'est pas justifié, ce qui alimente une attitude de confrontation et une distance émotionnelle avec ses pairs. Cette perception biaisée des interactions sociales peut rendre le participant plus enclin à répondre de manière défensive ou agressive. Le sentiment d'être constamment attaqué ou maltraité par les autres, même en l'absence de véritables provocations, peut conduire à une spirale de malentendus et de conflits. Le développement de compétences cognitives pour réévaluer les situations sociales et réduire les biais d'interprétation pourrait aider à diminuer l'hostilité et à améliorer la qualité des relations interpersonnelles.

**Aggression indirecte: 11 (tendance faible)** un faible score dans cette dimension indique que le participant a peu recours à des comportements de type passif-agressif ou



manipulateur, préférant probablement une confrontation plus directe lorsqu'il est en conflit. Les stratégies indirectes d'agression, telles que la propagation de rumeurs ou l'exclusion sociale, sont moins présentes chez lui, ce qui pourrait signifier une certaine franchise dans ses interactions avec les autres. Toutefois, l'absence d'agression indirecte n'est pas nécessairement positive. Cela pourrait indiquer un manque de compétences subtiles dans la gestion des conflits ou une difficulté à adopter des comportements plus adaptés dans des situations où une approche moins frontale serait bénéfique. Il serait utile d'enseigner des stratégies de communication plus nuancées et des techniques de résolution de conflits non violentes qui ne nécessitent pas l'agression directe, tout en encourageant des réponses adaptées et respectueuses.

**Normalisation de la violence: 28 (tendance élevée)** le score élevé dans cette dimension montre que le participant accepte la violence comme un moyen légitime de résoudre des problèmes ou des conflits dans certaines circonstances. Cela suggère une désensibilisation à la violence, probablement en raison de l'exposition répétée à des modèles de violence, que ce soit dans son environnement familial, à travers les médias ou via des jeux vidéo et films qui banalisent la violence. La normalisation de la violence est un facteur de risque important pour les comportements agressifs à long terme, car elle peut justifier l'usage de la force dans des contextes où d'autres solutions pacifiques seraient possibles. Pour contrer cette perception, une éducation visant à développer des compétences en résolution de conflits non violents et à sensibiliser aux conséquences réelles de la violence est essentielle. Il est crucial de démontrer que la violence, bien qu'elle puisse sembler une solution rapide, n'est jamais une réponse appropriée et engendre plus de problèmes qu'elle n'en résout.

Les résultats du participant révèlent une tendance globale à l'agression modérée, avec des scores particulièrement élevés en agression physique et une inquiétante normalisation de la violence. Ces caractéristiques peuvent entraîner des comportements violents dans les interactions sociales, nuire à la qualité des relations interpersonnelles et augmenter le risque de comportements antisociaux à l'avenir. Ces résultats suggèrent que le participant pourrait bénéficier d'une intervention précoce, axée sur le développement de stratégies de régulation émotionnelle, la réévaluation des perceptions sociales et l'apprentissage de techniques de gestion des conflits non violentes. Un accompagnement adapté permettrait d'atténuer ces comportements et d'aider le participant à naviguer dans des environnements sociaux complexes sans recourir à la violence.

## Participant D

Rouanne, 16 ans, milieu aisé, école privée

**Résumé de l'entretien:** Il passe plus de 3 heures par jour sur des jeux vidéo très violents. Il est aussi un spectateur régulier de films d'action violents. Il se dit indifférent à la violence, et parfois il se sent même attiré par ce type de contenus. Il pense que la violence dans les médias peut influencer certains comportements réels. Il admet avoir imité des comportements violents dans des disputes avec ses amis. Il n'a jamais pensé à réduire sa consommation et affirme que cela ne perturbe pas son quotidien.

## Tableau 11

Résultats de la Violence Sensitivity Scale (VSS)

Scène Violente Exposée	Réaction (1 = faible, 5 = élevée)
Bagarre dans une rue simulée d'un jeu vidéo	3 (réaction modérée)

Conflit verbal dans un film dramatique	2 (réaction faible)
Scène de guerre dans un jeu de simulation réaliste	4 (réaction élevée)
Menaces sur les réseaux sociaux	2 (réaction faible)
Combat de rue dans un film d'action	3 (réaction modérée)
Violence contre des enfants ou animaux	5 (réaction très élevée)
Scène de fusillade dans un jeu de tir	4 (réaction élevée)
Dispute verbale entre gangs dans une série	3 (réaction modérée)
Violence psychologique (harcèlement scolaire)	3 (réaction modérée)
Bagarre entre adolescents dans une école	3 (réaction modérée)

**Score total VSS: 32/50 (Sensibilité modérée à élever)**

### Tableau 12

*Résultats du Test de Scénarios de Violence Fictive*

Scénario Présenté	Réaction Émotionnelle (1 à 5)
Bagarre physique entre élèves au collège	3 (réaction modérée)
Conflit verbal sévère entre deux membres de famille	2 (réaction faible)
Scène de fusillade dans un jeu vidéo	4 (réaction élevée)
Violence psychologique (intimidation numérique)	3 (réaction modérée)
Scène d'explosion et de violence dans un film de guerre	4 (réaction élevée)

### Analyse Qualitative des Résultats: Violence Sensitivity Scale (VSS) et Scénarios Violents

Cet adolescent de 13 ans présente une addiction aux jeux vidéo de type FPS (First-Person Shooter) et à d'autres médias violents. L'analyse de ses réactions via la VSS et le Test de scénarios violents permet de mieux comprendre ses réponses émotionnelles et morales face aux stimuli violents.

#### *Sensibilité à la Violence (Score global VSS: 32/50)*

Le score global indique une sensibilité modérée à élever à la violence. Plusieurs tendances comportementales apparaissent :

**Réactions plus fortes aux violences physiques explicites.** L'adolescent réagit avec une intensité plus élevée aux scènes de guerre, fusillades et autres violences explicites (score de 4/5). Ces réponses émotionnelles montrent qu'il perçoit la violence physique immédiate comme plus perturbante et marquante.

**Réactions faibles aux violences verbales et psychologiques.** Les scènes impliquant des disputes verbales ou du harcèlement en ligne ne provoquent que des réactions faibles à modérées (2 à 3/5). Cela suggère une désensibilisation partielle aux formes de violence plus subtiles. Les échanges verbaux et psychologiques ne suscitent pas chez lui une réponse émotionnelle aussi forte que les actes de violence physique.

**Empathie face aux victimes vulnérables.** La réaction très élevée (5/5) face à des scènes impliquant des victimes vulnérables, comme des enfants ou des animaux, révèle un certain niveau d'empathie. Malgré une certaine exposition à la violence numérique, il conserve une sensibilité particulière face à la souffrance des plus faibles.

### *Impact de l'Exposition Répétée à la Violence Numérique*

L'habitation à la violence numérique, notamment via des jeux vidéo impliquant des combats intenses, semble influencer le développement émotionnel de cet adolescent :

**Désensibilisation progressive.** Les scores modérés aux scénarios impliquant des violences verbales ou psychologiques montrent une désensibilisation progressive. L'exposition répétée à des formes de violence visuelle semble atténuer ses réponses émotionnelles à des situations moins spectaculaires.

**Habitude aux violences dans les jeux vidéo.** La violence dans les jeux vidéo, qui combine une expérience immersive et interactive, semble réduire la perception du danger ou de la gravité des actes violents. L'adolescent pourrait s'habituer à ces environnements simulés où la violence est présentée comme un moyen ordinaire de progression dans le jeu.

### *Réactions aux Scénarios Fictifs de Violence*

Les scénarios fictifs révèlent une sensibilité modérée (3/5) à la plupart des situations de violence, avec des réactions plus marquées face aux violences physiques. Les scénarios de guerre ou de fusillades déclenchent des réactions émotionnelles plus importantes, probablement dues à l'intensité des scènes.

**Mécanismes d'adaptation émotionnelle.** L'adolescent semble avoir développé des mécanismes d'adaptation lui permettant de garder une certaine distance émotionnelle face à la violence fictive, tout en maintenant un seuil de sensibilité face à des actes de violence extrême.

**Contexte de la violence.** Les réactions émotionnelles semblent dépendre du contexte de la violence. Lorsque la violence est perçue comme un acte de guerre ou une lutte pour la survie (dans les jeux ou les films), l'adolescent réagit de manière plus intense que face à des conflits verbaux ou psychologiques, qui apparaissent plus anodins pour lui.

### *Facteurs Influent dans la Désensibilisation à la Violence*

Les facteurs suivants peuvent expliquer la désensibilisation progressive de cet adolescent à la violence :

**Fréquence d'exposition.** L'exposition répétée à des contenus violents via les jeux vidéo, les séries et les films augmente le seuil de tolérance à la violence. Cela normalise les comportements agressifs, en particulier dans des environnements numériques où l'individu est un acteur direct.

**Influence des pairs et des réseaux sociaux.** L'interaction avec d'autres joueurs en ligne, parfois dans un climat de violence verbale ou compétitive, pourrait renforcer la banalisation de certaines formes de violence, notamment verbale et psychologique.

### **Tableau 13**

#### *Résultats de l'Échelle de Comportements Agressifs*

Dimension	Score
-----------	-------

<b>Agression Physique</b>	17
<b>Agression Verbale</b>	14
<b>Hostilité</b>	13
<b>Agression Indirecte</b>	9
<b>Score Total</b>	53
<b>Score Normalisation Violence</b>	28

### *Analyse qualitative des résultats*

Le participant obtient un score total de 53 sur le Buss & Perry Aggression Questionnaire, indiquant une tendance modérée à l'agression. Le score de 28 à l'échelle de normalisation de la violence suggère que le participant est également enclin à voir la violence comme une solution légitime dans certains contextes. L'analyse détaillée des résultats permet de mieux comprendre ces tendances.

**Agression Physique: 17 (Tendance Élevée)** Un score élevé de 17 dans cette dimension révèle que le participant a une forte propension à recourir à l'agression physique pour résoudre les conflits ou répondre aux provocations. À 12 ans, ce comportement est préoccupant et indique potentiellement une mauvaise gestion de la colère et une impulsivité accrue. Cela peut refléter une influence environnementale, que ce soit à travers des modèles familiaux, des pairs, ou une exposition à des contenus médiatiques violents. Les jeunes qui manifestent des tendances élevées à l'agression physique peuvent avoir du mal à gérer les frustrations ou à exprimer leurs émotions de manière adéquate. Une intervention visant à enseigner des stratégies de régulation émotionnelle et des méthodes de résolution de conflits non violentes pourrait être cruciale pour prévenir l'escalade de ces comportements à l'adolescence.

**Agression Verbale: 14 (Tendance Modérée)** Avec un score de 14, le participant montre une tendance modérée à l'agression verbale. Cela peut se traduire par des insultes ou des remarques blessantes lorsqu'il se sent provoqué ou dans des situations de stress. Ce type de comportement est souvent un moyen de se défendre ou de s'affirmer, notamment lorsque l'agression physique est perçue comme moins accessible ou souhaitée. L'agression verbale peut être une réaction impulsive, et bien qu'elle soit moins dommageable que l'agression physique, elle peut encore affecter négativement les relations sociales. Une approche pédagogique visant à développer des compétences de communication assertive pourrait aider le participant à exprimer ses émotions de manière plus constructive.

**Hostilité: 13 (Tendance Modérée)** Un score de 13 en hostilité indique que le participant a tendance à interpréter les intentions des autres de manière négative. Il peut percevoir les actions des autres comme étant malveillantes, même lorsqu'elles ne le sont pas. Ce type de perception peut entraîner des conflits et une méfiance accrue envers les pairs, augmentant ainsi les tensions dans ses relations sociales. L'hostilité perçue peut également être un facteur de stress personnel, augmentant les risques d'agression réactive. Il serait bénéfique d'introduire des interventions cognitives pour aider le participant à réévaluer les situations sociales de manière plus objective et à diminuer les biais interprétatifs négatifs.

**Agression Indirecte: 9 (Tendance Faible)** Avec un score faible de 9 en agression indirecte, le participant semble éviter les comportements passifs-agressifs ou manipulateurs. Il privilégie probablement des approches plus directes, qu'elles soient verbales ou physiques, pour faire face à des situations conflictuelles. Cela suggère une franchise dans ses interactions, bien que cela puisse aussi indiquer un manque de stratégies plus subtiles pour gérer les conflits de manière moins frontale. L'enseignement de techniques de résolution de

conflits moins agressives et plus nuancées pourrait être bénéfique, tout en renforçant les compétences de communication non violente.

**Normalisation de la Violence: 28 (Tendance Élevée)** Le score de 28 à l'échelle de normalisation de la violence suggère que le participant voit la violence comme une option acceptable dans certaines situations. Ce résultat est préoccupant, car il peut indiquer une désensibilisation à la violence, notamment par l'exposition répétée à des scènes violentes dans les médias, que ce soit à travers les jeux vidéo, les films ou les réseaux sociaux. La normalisation de la violence est un facteur clé pour prédire l'utilisation future de comportements agressifs. Une intervention ciblée est nécessaire pour modifier ces croyances, en mettant l'accent sur les conséquences négatives de la violence et en proposant des solutions alternatives pacifiques. Ce participant présente une tendance modérée à l'agression globale, avec des scores élevés en agression physique et une normalisation préoccupante de la violence. Ces résultats indiquent une susceptibilité à répondre aux conflits de manière agressive, avec une perception hostile des intentions des autres. Ces comportements peuvent être renforcés par des facteurs environnementaux, notamment une exposition prolongée à des contenus médiatiques violents.

### Analyse et discussion des hypothèses

L'exposition prolongée des adolescents à des contenus violents à travers les médias, en particulier les jeux vidéo, les films, et les réseaux sociaux, soulève une question fondamentale sur son impact sur la sensibilité émotionnelle et le comportement social. Cette recherche s'intéresse à l'hypothèse selon laquelle une exposition répétée à ces contenus réduit la sensibilité émotionnelle des adolescents face à la violence réelle ou simulée, facilitant ainsi une normalisation des comportements agressifs. Cette réflexion s'appuie sur des théories psychologiques bien établies ainsi que sur des études empiriques comme celle de Gentile et al. (2014), qui établissent un lien entre la consommation régulière de contenus violents et l'augmentation des comportements agressifs chez les jeunes. L'un des mécanismes psychologiques essentiels derrière cette hypothèse est celui de la désensibilisation émotionnelle, processus par lequel l'exposition continue à des scènes de violence diminue la réponse émotionnelle initiale. La violence, qui provoquait autrefois une réponse émotionnelle forte (choc, peur, rejet), devient progressivement moins perturbante pour l'individu. Dans le cadre des adolescents, cette désensibilisation est particulièrement préoccupante, car elle intervient à un âge où les structures neuronales liées à l'empathie et à la régulation émotionnelle sont encore en développement.

Plusieurs études soutiennent cette thèse. Bartholow et Anderson (2002) ont observé que les individus régulièrement exposés à des jeux vidéo violents montrent une activation réduite des réponses émotionnelles face à des images violentes, comparativement à ceux moins exposés. Cette diminution de l'activation émotionnelle peut être interprétée comme une preuve de la désensibilisation à la violence, confirmant l'idée que l'exposition répétée conduit à une atténuation de la sensibilité empathique face à la violence. Dans cette optique, l'étude de Gentile et al. (2014) a montré que les adolescents qui consomment des contenus médiatiques violents de manière récurrente présentent non seulement des réponses émotionnelles atténuées, mais aussi une plus grande tolérance à la violence. Ils deviennent indifférents aux conséquences négatives de la violence, ce qui peut à son tour normaliser les comportements agressifs. Cette désensibilisation n'est pas seulement un phénomène psychologique interne, elle a aussi des implications sociales, en réduisant la réactivité empathique des jeunes face à la souffrance d'autrui, contribuant ainsi à la déshumanisation des victimes de violence. La désensibilisation émotionnelle n'est que la première étape du processus de normalisation de la

violence. En observant de manière répétée des comportements violents sans conséquences graves ou réelles dans les médias, les adolescents finissent par percevoir la violence comme un comportement acceptable, voire nécessaire dans certaines circonstances. Les théories de l'apprentissage social de Bandura (1977) stipulent que les individus, en particulier les enfants et adolescents, apprennent par observation et imitation des modèles qu'ils voient autour d'eux. Ainsi, les comportements violents représentés dans les médias sont perçus comme des solutions légitimes pour résoudre des conflits. L'effet de normalisation se manifeste dans la manière dont les adolescents perçoivent et interprètent la violence. Gentile et Bushman (2012) ont mis en évidence que les jeunes ayant une forte exposition à des médias violents perçoivent la violence comme une réponse adéquate aux frustrations quotidiennes. Ils considèrent également que les comportements agressifs sont moins répréhensibles, car leur exposition répétée leur a enseigné que la violence n'entraîne pas toujours de conséquences graves ou négatives. Cette normalisation de la violence s'accompagne souvent d'une augmentation des comportements agressifs. Ferguson (2015) a proposé que les adolescents qui consomment régulièrement des contenus violents ne deviennent pas nécessairement violents eux-mêmes, mais qu'ils sont plus susceptibles de justifier ou d'accepter des actes de violence dans leurs relations interpersonnelles. Cela peut inclure des formes verbales d'agression ou des comportements indirects, comme l'intimidation. La justification de la violence comme une réponse légitime aux provocations ou aux conflits est souvent observée chez ces adolescents, renforçant ainsi l'idée que la violence devient normalisée dans leur manière de penser et d'agir. Du point de vue du développement psychologique, l'exposition à des contenus violents durant l'adolescence est particulièrement problématique, car elle se produit pendant une phase critique de la formation des compétences socio-émotionnelles. Les adolescents développent leur capacité à réguler leurs émotions et à répondre de manière appropriée aux situations sociales à cet âge. Lorsque ces processus sont continuellement interrompus par une exposition excessive à des stimuli violents, il existe un risque de réduction de l'empathie et d'augmentation des réponses hostiles.

Huesmann (2007) a montré que l'exposition à long terme à des médias violents est un prédicteur des comportements agressifs à l'âge adulte. Cela s'explique par le fait que les schémas comportementaux acquis pendant l'adolescence – comme l'agression et la résolution des conflits par la violence – peuvent se généraliser et se perpétuer à l'âge adulte. Ces résultats suggèrent qu'une exposition constante à la violence médiatique pendant la période critique de l'adolescence peut avoir des conséquences à long terme sur les attitudes et les comportements. Donc l'hypothèse selon laquelle l'exposition prolongée à des contenus violents désensibilise les adolescents et conduit à la normalisation des comportements agressifs est confirmée par un corpus de recherches psychologiques et empiriques. Les mécanismes sous-jacents de désensibilisation émotionnelle, de réduction de l'empathie, et de normalisation de la violence apparaissent clairement dans des études telles que celles de Gentile et al. (2014), Ferguson (2015) et Huesmann (2007). Il devient donc impératif de considérer des mesures préventives pour limiter l'exposition des adolescents à des contenus violents, afin de prévenir la désensibilisation et la perpétuation des comportements agressifs dans la société.

## Conclusion

L'impact de l'exposition prolongée à des contenus violents chez les adolescents soulève des préoccupations importantes en psychologie clinique et sociale. Cette étude a démontré que la désensibilisation émotionnelle face à la violence, couplée à une acceptation progressive de comportements agressifs, est une conséquence notable de cette surexposition. Comme l'ont montré des recherches antérieures, l'exposition régulière à des contenus violents

dans les jeux vidéo, les films et sur les réseaux sociaux contribue à réduire la sensibilité émotionnelle des adolescents, notamment en diminuant leur empathie face aux victimes de violence (Gentile et al., 2014). Ces jeunes deviennent progressivement plus tolérants, voire indifférents, à des scènes qui auraient autrement suscité une réaction émotionnelle forte. Toutefois, bien que la désensibilisation soit un phénomène réel, il est essentiel de rappeler qu'elle n'est pas une fatalité. Les environnements familiaux, sociaux et éducatifs jouent un rôle crucial dans la modulation de cette exposition et dans la prévention de ses effets négatifs. Les adolescents qui bénéficient d'un encadrement parental strict et d'une éducation aux médias sont mieux armés pour comprendre et critiquer les contenus violents auxquels ils sont confrontés. De plus, l'offre de contenus médiatiques positifs et non violents ainsi que des interventions en milieu scolaire peuvent contribuer à développer des compétences sociales et émotionnelles qui réduisent la propension à la violence. En définitive, la désensibilisation et la normalisation de la violence chez les adolescents sont des phénomènes complexes, influencés par une combinaison de facteurs médiatiques, sociaux et psychologiques. Une approche holistique qui inclut l'éducation, la prévention et l'encadrement parental est essentielle pour atténuer ces effets et pour protéger les jeunes d'une exposition trop intense à la violence. Un engagement plus large des parents, des éducateurs, des chercheurs et des décideurs politiques est nécessaire pour assurer que les jeunes soient préparés à naviguer dans un environnement médiatique de plus en plus saturé par la violence.

## Recommandations

Afin de réduire l'impact de la violence médiatique sur la désensibilisation et l'agressivité chez les adolescents, plusieurs recommandations peuvent être mises en œuvre à différents niveaux : familial, éducatif et sociétal. L'éducation aux médias permet aux adolescents de comprendre les contenus qu'ils consomment et de développer une pensée critique face aux messages violents diffusés par les médias. En enseignant aux jeunes à différencier la fiction de la réalité, on peut limiter l'acceptation de la violence comme une norme sociale. Des études montrent que la promotion d'une conscience critique chez les jeunes peut diminuer les effets négatifs de l'exposition aux contenus violents (Gentile & Bushman, 2012). Les parents doivent être encouragés à surveiller les contenus médiatiques que leurs enfants consomment. Cela inclut l'utilisation de contrôles parentaux sur les jeux vidéo et les plateformes de streaming. Bartholow et Anderson (2002) soulignent que les environnements familiaux peuvent jouer un rôle protecteur en modérant l'impact des contenus violents sur les adolescents. Il est essentiel de fournir aux jeunes des alternatives médiatiques qui valorisent la coopération, l'empathie et les comportements prosociaux. Ferguson (2015) a démontré que l'exposition à des contenus médiatiques prosociaux a un effet inverse sur les comportements violents et augmente les comportements empathiques et collaboratifs. Les écoles devraient mettre en place des programmes de prévention et de gestion de la violence, avec un accent sur l'autorégulation émotionnelle et les compétences sociales. Les interventions basées sur la résolution non violente des conflits peuvent aider les adolescents à développer des stratégies pour gérer les émotions négatives sans recourir à l'agressivité (Huesmann, 2007).

Les gouvernements et les régulateurs de médias devraient adopter des politiques plus strictes pour limiter l'accès des jeunes à des contenus violents. Il est également recommandé de renforcer la classification des jeux vidéo et des films, en s'assurant que les parents et les jeunes sont informés des risques associés aux contenus violents (Gentile et al., 2014).

## References

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 160(4), 348-352.
- Christakis, D. A., & Zimmerman, F. J. (2007). Violent television viewing during preschool is associated with antisocial behavior during school age. *Pediatrics*, 120(5), 993-999.
- Gentile, D. A., et al. (2014). The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors. *Pediatrics*, 134(3), 200-208.
- Kaiser Family Foundation. (2010). *Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds*. Kaiser Family Foundation.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy – and Completely Unprepared for Adulthood*. Atria Books.
- World Health Organization (2019). *Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children under 5 Years of Age*. World Health Organization.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bartholow, B. D., & Anderson, C. A. (2002). Effects of violent video games on aggressive behavior: Potential sex differences. *Journal of Experimental Social Psychology*, 38(3), 283-290.
- Ferguson, C. J. (2015). Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 646-666.
- Gentile, D. A., & Bushman, B. J. (2012). Reassessing media violence effects using a risk and resilience approach to understanding aggression. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(3), 138-151.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Anderson, C. A., & Rinker, D. (2014). Video game playing, attention problems, and aggression: A longitudinal study of youth. *Psychological Science*, 25(2), 476-483.
- Huesmann, L. R. (2007). The impact of electronic media violence: Scientific theory and research. *Journal of Adolescent Health*, 41(6), S6-S13