

Travail de fin d'études[BR]- Travail de fin d'études: Quand l'horreur devient supportable : étude sur la consommation et l'impact du visionnage de contenus d'extrême violence sur Internet."[BR]- Séminaire d'accompagnement à l'écriture

Auteur : Faria, Lucas

Promoteur(s) : Garcet, Serge

Faculté : Faculté de Droit, de Science Politique et de Criminologie

Diplôme : Master en criminologie à finalité spécialisée en organisations criminelles et analyse du crime

Année académique : 2024-2025

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/23740>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.



LIÈGE université

**Droit, Science Politique
& Criminologie**

***Quand l'horreur devient supportable : étude sur la
consommation et l'impact du visionnage de contenus
d'extrême violence sur Internet***

Faria Lucas

Travail de fin d'études
Master en criminologie à finalité spécialisée

Recherche menée sous la direction de
Monsieur Serge GARCET
Professeur à l'Université de Liège
Année académique 2024-2025

Table des matières

1. Abstract.....	1
2. Introduction.....	2
2.1. Définition.....	2
2.2. Aspects légaux.....	3
2.3. Revue de littérature.....	4
2.3.1. Les enjeux liés à l'exposition à des médias fictifs violents.....	4
2.3.2. Les enjeux liés à l'exposition à des médias réels violents.....	4
2.4. Problématisation.....	6
3. Méthodologie.....	7
3.1. Population cible.....	7
3.2. Méthode d'échantillonnage et considérations éthiques.....	7
3.3. Présentation du questionnaire.....	8
3.4. Hypothèses de recherche.....	9
3.5. Tests statistiques.....	10
4. Résultats.....	10
4.1. Statistiques descriptives.....	10
4.1.1. Statistiques socio-démographiques.....	10
4.1.2. Statistiques liées aux risques.....	15
4.2. Statistiques inférentielles.....	16
4.2.1. Fréquence de visionnage et désensibilisation.....	17
4.2.2. Durée de visionnage et comportement addictif.....	18
4.2.3. Motivations et conséquences psychologiques.....	20
4.2.4. Comportement addictif et conséquences psychologiques.....	21
4.2.5. Contenus visionnés et agressivité.....	22
4.2.6. Désensibilisation et agressivité.....	23
5. Discussion.....	24
5.1. L'exposition répétée et les comportements addictifs, indications déterminantes des répercussions du visionnage de contenu d'extrême violence.....	24
5.1.1. Liens entre exposition et répercussions du visionnage de contenu d'extrême violence.....	24
5.1.2. Lien entre comportements addictifs et répercussions du visionnage de contenu d'extrême violence.....	25
5.2. Associations limitées des contenus visionnés et des motivations avec les répercussions de visionnage de contenu d'extrême violence.....	26
5.2.1. Lien entre contenus visionnés et répercussions de visionnage de contenu d'extrême violence.....	26
5.2.2. Lien entre motivations et répercussions de visionnage de contenu d'extrême violence.....	27
6. Conclusion.....	28
6.1. Bilan des résultats.....	28
6.2. Limites méthodologiques et recherches futures.....	29
6.3. Réflexion autour du visionnage de contenu extrêmement violent.....	30
Bibliographie.....	31
Annexes.....	35

1. Abstract

FR : Dans une société perçue comme toujours plus violente, une pratique encore assez méconnue émerge depuis l'avènement d'internet. Cette pratique consiste à visionner du contenu exposant des scènes réelles de violences extrêmes, telles que des accidents de la route, des décapitations ou encore des suicides. Cette étude quantitative ambitionne de présenter les liens entre les pratiques de visionnage de contenu d'extrême violence et les répercussions qui en découlent.

Un questionnaire de 35 questions a été transmis sur plusieurs sites hébergeant du contenu d'extrême violence. 200 utilisateurs ont répondu au questionnaire.

Les résultats ont mis en avant qu'une exposition répétée, par le biais d'une fréquence et d'une durée élevée de visionnage, est respectivement associée à une désensibilisation et à un comportement addictif plus important. Un score élevé de comportement addictif est également associé à de plus grandes conséquences psychologiques. En revanche, les motivations de visionnage ne présentent pas de liens significatifs avec ces conséquences psychologiques, sauf pour deux d'entre elles : le plaisir sadique et l'excitation physiologique. Enfin, une désensibilisation importante est associée à une agressivité également importante. Deux contenus visionnés présentent aussi un lien avec cette agressivité : les crimes sexuels (davantage d'agressivité) et les accidents (moins d'agressivité).

Mots clés : Extrême violence - Conséquences psychologiques - Motivations - Désensibilisation

EN : In a society perceived as increasingly violent, a relatively unknown practice has emerged since the advent of the Internet. This practice consists in viewing content exposing real scenes of extreme violence, such as industrial accidents, decapitations or suicides. The aim of this quantitative study is to present links between the practice of viewing content of extreme violence and the ensuing repercussions.

A 35-question questionnaire was sent out on several sites hosting extreme violence content. 200 users completed the questionnaire.

The results showed that repeated exposure, through high frequency and duration of viewing, is respectively associated with desensitization and higher addictive behavior. A high score for addictive behavior is also associated with greater psychological consequences. On the other hand, viewing motivations were not significantly associated with these psychological consequences, except for two: sadistic pleasure and physiological arousal. Finally, significant desensitization is associated with significant aggression. Two types of content also show a link with aggressiveness: sex crimes (more aggressiveness) and accidents (less aggressiveness).

Keywords : Extreme violence - Psychological consequences - Motivations - Desensitization

2. Introduction

Internet occupe aujourd'hui une place centrale dans nos modes de vie. Au fil des années, son accessibilité s'est largement étendue, et l'essor de diverses plateformes numériques offre un accès pléthorique à des contenus de plus en plus larges. Ainsi, il est aisément possible d'accéder par de simples recherches à du contenu pratique, diversifiant ou encore effroyable.

C'est sur ce dernier que nous nous concentrerons, relatif au contenu d'extrême violence. En effet, de nombreux individus arpentent la toile à la recherche des contenus les plus choquants, éprouvants visuellement de par leurs violences inimaginables. Le phénomène des « médias antisociaux », plateformes qui permettent de publier, partager et visionner des scènes extrêmes de violence (Wood, 2017), participe à l'accessibilité de ce type de contenu.

Or l'exposition à ces images pose de nombreux questionnements, à la fois sur les pratiques des consommateurs ou sur l'impact que cela peut avoir sur l'individu.

Cette pratique, bien qu'elle puisse paraître isolée, soulève également des enjeux plus généraux : l'exposition des personnes vulnérables à certains contenus sur internet, les risques sociétaux ou encore plus globalement le rapport à la violence de nos sociétés.

Notre étude ambitionne ainsi de poursuivre les recherches sur un sujet encore peu exploré, en apportant une perspective inédite à l'aide d'une approche quantitative.

2.1. Définition

Avant de se pencher sur l'exposition à ce contenu, il est essentiel de préciser ce que recouvre le terme « extrême violence ». Il est difficile de trouver un consensus autour de ce terme, tant il peut englober une multitude d'éléments.

Certains auteurs l'ont pris sous l'angle des violences liées à la guerre et aux génocides, comme c'est le cas de Jacques Sémelin qui souligne l'aspect massif de la violence extrême (2002). Hors cette définition, trop restreinte dans le cadre de notre recherche, exclut un trop gros nombre de contenus violents à laquelle s'exposent les utilisateurs d'internet. En effet, les meurtres et actes de torture commis hors contexte de guerre, les accidents (du travail, routier, etc.) ou encore les suicides sont autant de contenus auxquels peuvent s'exposer les individus et qui peuvent être qualifiés d'extrêmement violent.

Parmi les autres définitions proposées, de nombreux auteurs font le lien entre ces contenus d'extrême violence et la pornographie. Certains les qualifient de « war porn », dû à l'aspect sensationnaliste de ces images (J.Baudrillard, 2004). D'autres parlent de « pornographie de la mort », une forme de plaisir et de voyeurisme qui se dégage du visionnage de ces contenus, au détriment de l'information et de la vérité (Pehlivan, 2018). Cette assimilation à la pornographie a fait l'objet de certaines critiques, car elle cantonnerait l'intérêt pour ce contenu à une forme d'excitation/fantasme sexuelle (Tait, 2008).

Notre recherche se fondera sur la définition du Code pénal belge, suffisamment large pour permettre d'y inclure de nombreux contenus hors norme en termes de violence.

Ainsi l'article 417/51 du Code pénal stipule : « On entend par extrêmement tout contenu à ce point violent qu'il est de nature à induire, chez une personne normale et raisonnable, des effets traumatisants ou d'autres conséquences dommageables sur le plan psychique. »

Notre étude permettra de comprendre spécifiquement le genre de contenu extrême que les internautes recherchent et visionnent, avec potentiellement leurs propres limites concernant certains autres contenus.

2.2. Aspects légaux

D'un point de vue légal, la consommation de contenus d'extrême violence fait l'objet d'un certain flou juridique. Il n'existe pour le moment aucun texte législatif prohibant à proprement parler la consommation de ce type de contenu. Des interdictions connexes ainsi que la jurisprudence peuvent néanmoins constituer des arguments en faveur d'une possible condamnation des consommateurs.

Le cadre législatif européen actuel se concentre davantage sur la production, la diffusion et l'apologie que sur la consommation passive de contenus d'extrême violence.

Le règlement sur les services numériques de l'Union européenne (n° 2022/2065) impose aux plateformes certaines obligations pour lutter contre la diffusion de contenus illégaux, y compris les contenus illicites de cyberviolence. Ces plateformes ont notamment l'obligation de bloquer l'accès à ces contenus, le plus rapidement et efficacement possible.

Ainsi c'est principalement la responsabilité des plateformes qui est visée par ces textes.

Concernant la responsabilité des particuliers, la consultation passive n'est pas en soi interdite mais dépend de l'intention dolosive du spectateur. La jurisprudence française a considéré que consulter des vidéos terroristes était condamnable uniquement s'il y a une intention manifeste d'adhérer ou soutenir cette violence. Ainsi le conseil constitutionnel, par une décision du 15 décembre 2017, a estimé que la simple consultation habituelle de contenus à caractère terroriste ne pouvait faire l'objet d'une infraction au regard de la liberté d'expression et de communication (Cons. const., 15 déc. 2017, n° 2017-682 QPC).

Pour autant, l'interprétation de certaines dispositions pénales pourrait aller dans le sens d'une condamnation du visionnage de contenus d'extrême violence. Certains auteurs ont envisagé une qualification pénale fondée sur le recel (Dimeglio, 2012), en considérant que visionner de tels contenus reviendrait à profiter indirectement du produit d'une infraction (un meurtre filmé par exemple). Cette possibilité reste toutefois très hypothétique au regard du principe d'interprétation stricte de la loi pénale.

Concernant une consultation plus active, impliquant la production ou la diffusion de contenu d'extrême violence, celle-ci est dotée d'une interdiction mais seulement lorsqu'elle implique un certain public particulier.

En Belgique, l'article 417/52 du code pénal interdit la production ou la diffusion de contenus à caractère extrêmement pornographique ou violent adressés à un mineur ou à une personne en situation de vulnérabilité. Il semblerait donc que rien n'interdit une telle production ou diffusion pour des personnes majeurs sans vulnérabilité particulière et sans infractions particulières caractérisées (terrorisme, incitation à la haine, à la violence...).

2.3. Revue de littérature

2.3.1. Les enjeux liés à l'exposition à des médias fictifs violents

Parmi les études portant sur l'exposition à des médias violents, le cas des médias fictifs est sans doute le plus enrichi.

En effet de nombreux auteurs se sont intéressés à l'impact de médias tels que les jeux vidéos ou les films violents sur les consommateurs. Cependant, les résultats révèlent un manque de consensus quant aux conséquences de ce type de visionnage.

Dans le cas de l'exposition à des jeux vidéo violents, certains auteurs ont pu révéler un lien entre exposition à ce média et comportement agressif dans la vie réelle (Šincek et al., 2017). Une méta-analyse réalisée par Greitemeyer et Mügge en 2014 a d'ailleurs démontré ce lien entre jeux vidéo violents et augmentation de l'agressivité. Pour autant, d'autres recherches assez récentes semblent parvenir à des résultats inverses. C'est le cas d'une étude de Kühn datant de 2019 qui n'établit pas de différence significative entre joueurs de jeux violents, joueurs de jeux non violents et non joueurs en termes d'agressivité.

Concernant l'hypothèse d'une désensibilisation par l'exposition aux jeux vidéo violents, là aussi les résultats divergent.

Une étude a démontré une forme de désensibilisation physiologique (basé sur le rythme cardiaque) à la violence réelle suite à l'exposition à ces jeux (Carnagey, 2007).

Des études ont également mis en avant une désensibilisation émotionnelle (Arriaga et al., 2011), là où d'autres ont obtenu des résultats contraires (Lengersdorff et al., 2023; Szyck et al., 2016).

La télévision et les films violents ont aussi fait l'objet de nombreuses études.

Là encore les résultats divergent. Parmi les conséquences de ce type de visionnage, une augmentation de l'anxiété chez les adolescents (Anjana Madan et al., 2014) et une baisse d'empathie pour les victimes (Fanti et al., 2009) ont pu être observées.

De même, une étude longitudinale a mis en évidence une proportion plus élevée d'agressions physiques à l'âge adulte chez les enfants exposés aux contenus violents à la télévision.

Ces enfants auraient trois fois plus de chances d'être condamné à un crime dans leurs vies (Huesmann, 2003). Plusieurs études nuancent ces résultats, ne démontrant pas d'effet significatif des films violents sur l'empathie des enfants (Funk et al., 2004), ni d'effet de ces films sur le comportement agressif des adolescents (Boxer et al., 2009).

Pour autant, ces recherches concernent principalement des films d'une violence plus ou moins ordinaire. Or comme le précise l'auteur Sylvie Mrug (2015), il n'est pas possible de généraliser les résultats à des cas de contenus d'extrême violence.

2.3.2. Les enjeux liés à l'exposition à des médias réels violents

Si l'on se focalise uniquement sur le visionnage de contenu d'extrême violence, le cœur de notre étude, il convient de souligner que la littérature autour du sujet est assez sommaire. Pour autant, elle permet tout de même de cerner les enjeux autour de ce visionnage, notamment concernant les risques et les motivations.

Pour ce qui est des risques, plusieurs études ont pu démontrer la pluralité de ces dernières.

Une analyse thématique a par exemple exposé les réactions divergentes des utilisateurs face à ce contenu : certains ont souligné le choc suite au visionnage, entraînant parfois des traumatismes

mettant du temps à guérir. A l'inverse, d'autres ont fait part d'un renforcement face aux images, ou encore d'un ancrage plus important dans la vie réelle (Stubbs et al., 2024).

Une autre étude a été réalisée auprès de journalistes fréquemment exposés à des contenus extrêmement violents dans le cadre de leurs professions. Cette dernière a démontré que ces journalistes étaient plus à même de souffrir de PTSD, d'angoisse ou encore d'anxiété (A. Feinstein, 2014).

Il en va de même hors contexte professionnel. En effet plusieurs études ont soulignées que suite à des événements collectifs traumatisant comme un attentat, les individus étaient plus à même de s'exposer à des images violentes, et développés certains troubles tel que des symptômes de stress post-traumatique (Holman et al., 2020) ou des troubles anxieux (Hopwood et Schutte, 2017).

Parmi les autres répercussions liées au visionnage de contenus d'extrême violence, on y trouve des pensées intrusives, une excitation physiologique extrême (palpitation, sueur froide..) ou encore un besoin de donner du sens aux images, menant à des angoisses (Anne Bartsch, 2016).

Certains internautes ont pu également admettre une forme de désensibilisation aux images (Rebecca Fox, 2013).

Pour autant, quelques conséquences positives ont pu être mises en évidence.

En effet, les participants de l'étude de Rebecca Fox (2013) ont souligné le sens donné à sa propre vie, ou encore la capacité à relativiser ses problèmes grâce au visionnage de contenu d'extrême violence. Ce visionnage favoriserait également la sensibilité à certaines intuitions morales telles que l'équité ou encore la loyauté. En effet, le dégoût ou la colère provoqué par le visionnage entraînerait la mobilisation d'émotions morales, poussant à davantage d'humanité, de compassion et de volonté d'agir (M. Grizzard, 2019).

La comparaison entre consommation de contenus d'extrême violence et consommation de contenus pornographiques, bien que sujet à certaines critiques, présente tout de même des similitudes notamment au niveau du risque de comportement addictif.

En effet l'auteur Dany-Robert Dufour souligne que pour obtenir la même excitation du début, l'individu se doit constamment d'augmenter sa consommation de pornographie et de rechercher des scènes « toujours plus extrême et violente » (2016, p.96).

La consommation d'images pornographiques entraînerait comme n'importe quelle substance addictive une sécrétion importante de dopamine, avec une forme d'accoutumance et donc un besoin d'images de plus en plus extrêmes pour atteindre l'excitation des débuts (Mathilde Paul-Salès, 2023).

Cette forme d'addiction, d'autres recherches ont pu l'observer sur des individus consommant des contenus d'extrêmes violences sur internet.

Une étude qualitative réalisée auprès de huit personnes consommant des vidéos d'extrême violence de manière régulière, a démontrée que deux d'entre elles ont souligné un comportement obsessionnel concernant leurs visionnage, assimilable à une forme d'addiction (Rebecca Fox, 2013).

Il en va de même pour une étude ayant analysé les messages sur un site web hébergeant des vidéos de ce type, intitulé *Ogrish*. Dans cette étude, de nombreux internautes suggèrent de s'envoyer les vidéos les plus brutales qu'ils connaissent. D'autres se questionnent sur leurs consommations, certains admettant qu'ils en recherchent toujours plus, que l'adrénaline diminue avec le temps ou encore l'incapacité de pouvoir s'arrêter même après des heures de visionnage (Tait, 2008).

La question de l'excitation sexuelle est un autre aspect de cette comparaison entre contenu pornographique et contenu d'extrême violence. Si un participant de l'étude de Rebecca Fox a admis une excitation d'ordre sexuelle lié à des fantasmes violents (2013), d'autres études n'ont pas su observer ce type d'excitation chez les internautes consommants du contenu d'extrême violence (Tait, 2008; M. Alvarez, 2017).

Enfin, certaines études ont démontré que la consommation de contenus pornographiques violents était un facteur prédictif de violences sexuelles (Foubert et al., 2011 ; Ybarra et al., 2011 ; Rostad et al., 2019). Dans une lecture théorique de ces résultats, on peut interpréter cette violence comme une forme d'apprentissage social (Bandura, 1977) des individus, où par effet mimétisme ces derniers peuvent être amenés à reproduire les scènes à laquelle ils sont exposés. Ainsi il serait pertinent de savoir si une telle interprétation sera également possible quant au visionnage de contenu d'extrême violence.

S'agissant des motivations de visionnage, une étude menée par Anne Bartsch (2016) a révélé que certains participants justifiaient leur consommation de contenus violents par une curiosité morbide, d'autres ont expliqué le désir de réfléchir à leurs propres fantasmes ou pulsions violentes.

Concernant la curiosité morbide, les travaux de Shuhua Zhou (2008) ont également montré que les individus présentant un haut niveau de curiosité morbide avaient une excitation physiologique plus importante lorsqu'ils étaient exposés à des reportages contenant des scènes de violence intense.

La curiosité morbide semble être une motivation clé du visionnage de contenu d'extrême violence, notre étude permettra d'en savoir davantage sur le rôle de cette dernière.

Le chercheur Tait (2008) a également proposé une typologie des positions adoptées par les consommateurs de contenus d'extrême violence.

Parmi les différentes positions adoptées, il souligne le « regard amoral », qui traduit une consommation à titre de loisir et principalement basé sur l'humour (Tait, 2008). Il est possible d'intégrer dans cette position la participation à des formes d'enquêtes sur certaines vidéos (Alvarez, 2017).

De plus, certaines pratiques semblent s'ancrer dans l'idée d'un visionnage en tant que divertissement. En effet, un challenge intitulé *Run The Gauntlet* propose des niveaux à passer où chaque contenu violent devient davantage extrême, l'objectif étant d'être capable de visionner l'ensemble de ces contenus (Locker, 2015).

Les autres positions de la typologie de Tait sont le « regard fondé », basé sur un besoin de connaître la vérité sans que cette dernière fasse l'objet de censure, ainsi que le « regard attentif » visant à se renforcer face aux images (2008).

Ces différentes positions ont notamment pu être observées par d'autres études.

Des participants ont justifié le visionnage des décapitations du groupe terroriste ISIS par le besoin d'obtenir de véritables informations (Redmond et al., 2019), tandis que six des huit personnes interrogées dans l'étude de Rebecca Fox ont souligné un besoin de compréhension et de renforcement émotionnel face aux images (2013).

Il en va de même pour l'étude de Mike Alvarez, où la confrontation aux images aide à se renforcer et donc à relativiser les problèmes de sa propre existence (2017).

2.4. Problématisation

Les recherches sur le visionnage de contenus d'extrême violence étant principalement basées sur des entretiens ou sur l'analyse de discussions à travers des forums, il semble pertinent d'aborder une approche novatrice du sujet à travers une étude quantitative. Cette démarche permet d'obtenir des données plus conséquentes, de par la taille de l'échantillon plus important que dans le cadre d'une étude qualitative. Ainsi certains aspects du sujet déjà abordé par des études antérieures pourront être quantifiés afin d'en déterminer l'ampleur.

Il sera également possible de comparer la consommation des participants avec d'autres variables peu abordées par la littérature telles que l'agressivité, certaines conséquences psychologiques telles que les troubles du sommeil ou encore la présence d'addictions dans la vie des participants.

Pour cela, nous concentrerons notre étude autour d'une question de recherche : Quelles sont les pratiques de visionnage de contenus d'extrême violence et ont-elles des répercussions sur le consommateur ?

Pour répondre à cette question, plusieurs hypothèses détaillées dans la section suivante ont été formulées, visant à établir les liens entre ces pratiques et les répercussions potentielles.

3. Méthodologie

3.1. Population cible

La recherche consiste en une étude quantitative réalisée auprès d'individus consommant du contenu d'extrême violence sur internet.

L'objectif étant d'obtenir un échantillon de personnes consommant régulièrement ce contenu (et éviter les personnes qui tombent dessus par hasard), les participants ont été abordés sur des plateformes spécifiques et ont été invités à répondre à un questionnaire en ligne.

Ainsi les individus ont été approchés à travers des forums, des groupes de discussions, de partages et de diffusion de contenu d'extrême violence.

3.2. Méthode d'échantillonnage et considérations éthiques

L'échantillonnage de commodité fût la méthode préconisée pour approcher la population cible. Cette méthode d'échantillonnage non probabiliste consiste à contacter les participants les plus accessibles sans prendre en compte des caractéristiques particulières, si ce n'est leur volonté de répondre à l'enquête.

Le choix de cette méthode s'explique par le peu d'informations préalables sur les participants, du fait de l'anonymat et de la pseudonymisation de ces derniers sur les sites internet.

Cette méthode d'échantillonnage a également l'avantage de permettre un accès plus aisé à la population cible, et d'obtenir par conséquent plus de réponses ce qui est pertinent dans le cas d'une étude exploratoire comme celle présentée.

Il est également possible que certains participants aient pu être obtenus par un effet boule de neige. Chaque message transmis était en effet accompagné d'une invitation à partager le questionnaire à des connaissances visionnant également du contenu d'extrême violence.

Afin d'obtenir un échantillon le plus diversifié possible, plusieurs forums et groupes de discussions ont été ciblés. Ainsi le questionnaire a été posté principalement sur 3 groupes de discussions :

- *Watchpeopledie*, un site offrant la possibilité de visionner et publier du contenu d'extrême violence dans le respect de la législation américaine. Le site possède une interactivité importante, où chaque membre peut liker, commenter ou poster sur le forum.
- *Telegram*, un service de messagerie réputé pour le chiffrement de ses messages et donc offrant une confidentialité souvent recherchée dans le cadre du visionnage de contenu d'extrême violence.

L'application est également reconnue pour sa modération beaucoup plus souple, permettant une propagation plus simple des contenus extrêmement violents. Le questionnaire a été transmis à des membres de deux groupes, *Goreside* et *Wild Vibe Trib*.

- *Reddit*, un site web regroupant des forums et réputé pour avoir hébergé fût un temps l'une des communautés d'adeptes au contenu d'extrême violence les plus importantes d'internet. Si désormais le site web a fait preuve de plus de fermeté à l'égard de ce type de contenu, il est tout de même aisé de rentrer en contact avec des utilisateurs à la recherche de ce type de contenu.

Chaque participant, quelle que soit la plateforme, a été contacté par le biais d'un message privé transmis à ces derniers.

Les participants ont été informés de manière claire des objectifs de l'étude, de leur capacité à cesser le questionnaire à tout moment ainsi que des données qui seront collectées.

Aucune information personnelle permettant d'identifier les participants n'a été collectée.

Les données ont été traitées de manière confidentielle et stockées de manière sécurisée.

3.3. Présentation du questionnaire

Le questionnaire transmis est en anglais et comporte 35 items. Le choix de langue est justifié par la pluralité des nationalités présentes sur les forums, l'anglais étant la langue parlée majoritairement par les membres.

La première partie du questionnaire, composé de 10 items, vise à obtenir des informations générales sur l'individu (âge, sexe, profession..) et sur ses habitudes de consommations (Contenu regarder, fréquence de visionnage, motivations...).

La deuxième partie comporte 25 items dont les réponses sont sous la forme d'une échelle de Likert en 4 points, où 1 correspond à « Tout à fait d'accord » et 4 à « Pas du tout d'accord ».

Cette partie se concentre sur les risques liés à la consommation de contenus extrêmement violent.

Chaque risque est catégorisé en un groupe d'items.

10 items sont consacrés à l'évaluation du risque de comportement addictif, tous issus du *Test des comportements addictifs (T.C.A ; Harrati, Simon & Vavassori, 2002)*. Ce test offre l'avantage d'évaluer non pas seulement la dépendance à une substance mais également à un comportement.

L'échelle de Likert utilisée dans toute la deuxième partie du questionnaire provient de ce test.

Le choix de conserver uniquement 10 des 24 items du test s'explique par le besoin de concision et de concordance avec le cas particulier d'une consommation de contenu extrêmement violent.

Parmi ces items ont trouvé des affirmations telles que « Visionner du contenu d'extrême violence est une pensée qui me vient souvent à l'esprit. », « Je regarde davantage de contenu d'extrême violence que lorsque j'ai commencé », ou encore « J'ai tenté(e) de réduire, de contrôler ou d'arrêter le visionnage de contenu d'extrême violence, sans succès ».

Les autres catégories d'items ont été créées pour l'occasion.

Six items sont consacrés au risque de désensibilisation. Trois items évaluent le risque de désensibilisation graphique avec des affirmations tels que « Désormais je peux supporter certaines scènes qui me dégoutait auparavant », tandis que trois autres évaluent la désensibilisation émotionnelle (exemple : « Je ressens moins de tristesse ou de pitié en voyant des personnes souffrir dans des vidéos. »)

Plusieurs conséquences psychologiques sont également évaluées, à travers six items. Ainsi les troubles de concentration, du sommeil, le risque de pensées intrusives ou encore une méfiance accrue du danger (intitulé « Hypervigilance ») sont évalués à travers ces items.

On y retrouve des affirmations tel que : « Il m'arrive d'avoir des pensées liées aux contenus que je visionne, qui s'imposent à moi ou que je ne peux contrôler. »; « Depuis que je regarde du contenu extrêmement violent, je fais plus d'insomnies qu'auparavant », ou encore « Depuis que je regarde du contenu d'extrême violence, j'ai tendance à éviter certains lieux ou situations par peur du danger ». Enfin, trois items sont consacrés au risque accru d'agressivité (exemple : « Au plus je regarde du contenu d'extrême violence, au plus cela me donne envie de commettre certains actes que j'ai pu visionner. »).

Pour chaque risque, un score est attribué en fonction des réponses aux items.

Ce score est obtenu en réalisant la moyenne de ces derniers.

Les participants sont ensuite répartis en trois groupes, inspirés du *T.C.A.*

Ainsi un score allant de 1 à 2 correspond à une présence importante du risque chez le répondant, un score de 2 à 3 une présence modérée du risque et enfin de 3 à 4 une présence faible du risque.

Il convient ainsi de préciser, pour la compréhension des analyses statistiques, que notre échelle présente des scores inversés (Score faible = présence élevée).

3.4. Hypothèses de recherche

Plusieurs hypothèses ont été formulées, afin d'explorer de manière approfondie les liens entre les pratiques de visionnage de contenus d'extrême violence et les conséquences potentielles.

La multiplicité des hypothèses permet de couvrir différentes dimensions du phénomène étudié, tout en tenant compte de leurs possibles interactions.

Six hypothèses ont ainsi été retenus :

- Hypothèse 1 : la première consiste à prétendre qu'une fréquence élevée de visionnage (VI) de contenus d'extrême violence est associée à une désensibilisation émotionnelle et graphique (VD) forte.

- Hypothèse 2 : Une durée de visionnage élevée (VI) serait quant à elle associée à un comportement addictif élevé (VD).

- Hypothèse 3 : Cette hypothèse est dédiée aux motivations (VI), et prétend que ces dernières influencent les conséquences psychologiques (VD) liées au visionnage. Ainsi les individus visionnant du contenu d'extrême violence sans objectif clair comme par curiosité ou par ennui, présenteraient des conséquences psychologiques plus importantes que ceux ayant des intentions précises (exemple s'endurcir face aux images, par excitation sexuelle etc).

- Hypothèse 4 : Les individus avec un comportement addictif (VI) au contenu d'extrême violence, présenterait un plus grand risque de conséquences psychologiques (VD).

- **Hypothèse 5** : La cinquième hypothèse suppose que le score d'agressivité (VI) des individus dépend du type de contenus visionner (VD). Un individu visionnant des crimes impliquant des victimes considérées comme innocentes (enfants, animaux...), présenterait davantage d'agressivité.

- **Hypothèse 6** : Enfin, la dernière hypothèse consiste à alléguer qu'une forte désensibilisation graphique et émotionnelle (VI) est associée à un niveau d'agressivité plus élevé (VD).

Ces hypothèses permettront de déterminer les analyses statistiques appropriées, et de mieux comprendre les tendances comportementales liées au visionnage de contenus d'extrême violence.

3.5. Tests statistiques

Ces analyses statistiques seront réalisées à l'aide du logiciel *JAMOVI* et de *Google Sheets*.

Dans un premier temps, des analyses descriptives réalisées sur Google Sheets seront présentées. Elles permettront de dresser un profil général des participants, à la fois socio-démographique et relatif aux pratiques de visionnage.

Ensuite, des analyses inférentielles réalisées sur *JAMOVI* seront présentées pour tester chaque hypothèse.

4. Résultats

4.1. Statistiques descriptives

4.1.1. Statistiques socio-démographiques

Table 1.
Caractéristiques sociodémographiques de l'échantillon

Caractéristique	Pourcentage (%) / Valeur (n)
Nombre total de participants	200
Genre	
- Homme	69%
- Femme	23.5%
- Non précisé	7.5%
Âge	
- Âge médian	20
- Âge minimum / maximum	13 / 69
Profession les plus cités	

- Étudiants	21%
- Sans emploi	20%

200 participants ont répondu au questionnaire.

69% d'entre eux sont des Hommes pour 23.5% de Femmes (7.5% n'ont pas souhaité le préciser).

L'âge médian des participants se situe aux alentours de 20 ans. La personne la plus jeune à 13 ans et la plus âgée 69 ans.

Le statut d'étudiants (21%) et de Sans emploi (20%) sont les professions les plus rapportées par les participants.

Table 2.
Répartition géographique des participants

Continent / Région	Pourcentage (%)
Amérique du Nord	26.5
Europe	35
Asie	10.5
Amérique du Sud	5.5
Océanie	2
Moyen-Orient	2
Afrique	5
Non précisé	11

Les participants proviennent majoritairement d'Amérique du Nord (26.5%) et d'Europe (35%).

Chaque continent est représenté par des participants, avec 10.5% d'entre eux provenant d'Asie, 5.5% d'Amérique du Sud, 2% d'Océanie, 2% du Moyen-Orient et 5% d'Afrique.

4.1.2. Statistiques liées aux pratiques de visionnage

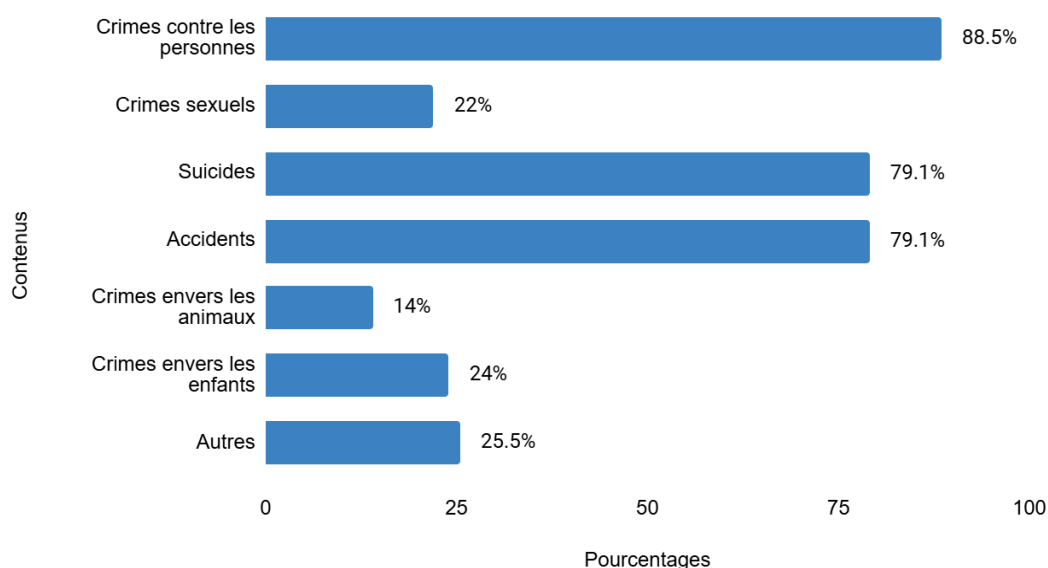


Figure 1.
Type de contenus d'extrême violence visionnés

La Figure 1 présente les types de contenus d'extrême violence les plus fréquemment visionnés par les participants.

Trois contenus sont majoritairement regardés : les crimes envers les personnes (88.5%), les suicides (79.1%) et les accidents (79.1%).

Les autres types de contenus tels que les crimes envers les enfants (24%), les crimes sexuels (22%), ainsi que les crimes envers les animaux (14%), sont visionnés de manière beaucoup plus marginale.

51 participants (25.5%) ont également répondu « Autres » à cet item. Parmi ces derniers, 27.5% visionnent des combats, 8% des contenus historiques ou encore 12% du contenu médical (intervention chirurgicale, opérations...).

Table 3.
Types de contenus d'extrême violence éviter

Type de contenu éviter	Pourcentage (%)	Effectif (n)
Participants refusant certains contenus	70	142
- Crimes envers les animaux	45.8	65
- Crimes envers les enfants	50.7	72

Parmi l'ensemble des participants, 70 % (n = 142) déclarent refuser de regarder certains types de contenus extrêmement violents.

Parmi ces personnes, 45.8 % (n = 65) évitent spécifiquement les contenus impliquant de la cruauté envers les animaux, tandis que 50.7 % (n = 72) déclarent éviter les contenus exposant des crimes envers les enfants.

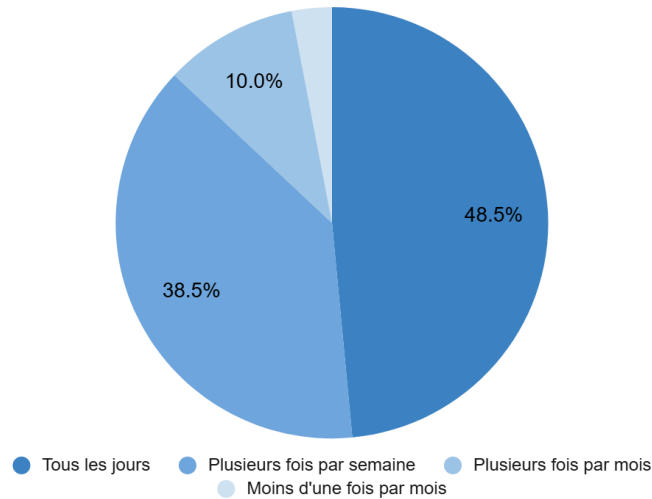


Figure 2.

Fréquence de visionnage de contenus d'extrême violence.

La Figure 2 présente la répartition des participants selon la fréquence de visionnage de contenus d'extrême violence.

Parmi l'ensemble des répondants, 48.5 % déclarent visionner ce type de contenu tous les jours, 38.5% plusieurs fois par semaine, 10% plusieurs fois par mois, et 3% moins d'une fois par mois.

Ainsi, 87% des répondants visionnent du contenu d'extrême violence au moins une fois par semaine.

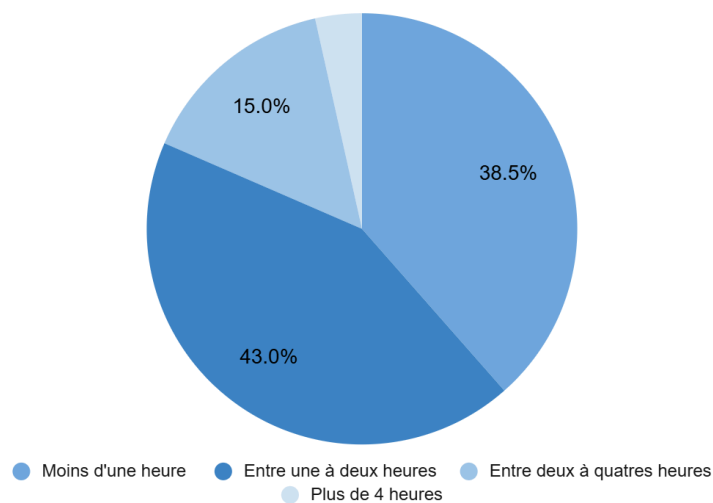


Figure 3.

Durée de visionnage par session

La majorité des participants visionne entre une à deux heures de contenu d'extrême violence par session (43%), suivi de moins d'une heure par session (38.5%).

15% des participants visionnent entre deux à quatre heures de contenu d'extrême violence, et une minorité plus de quatre heures par session (3.5%).

En tout, 61.5% des participants visionnent plus d'une heure de contenus par session de visionnage.

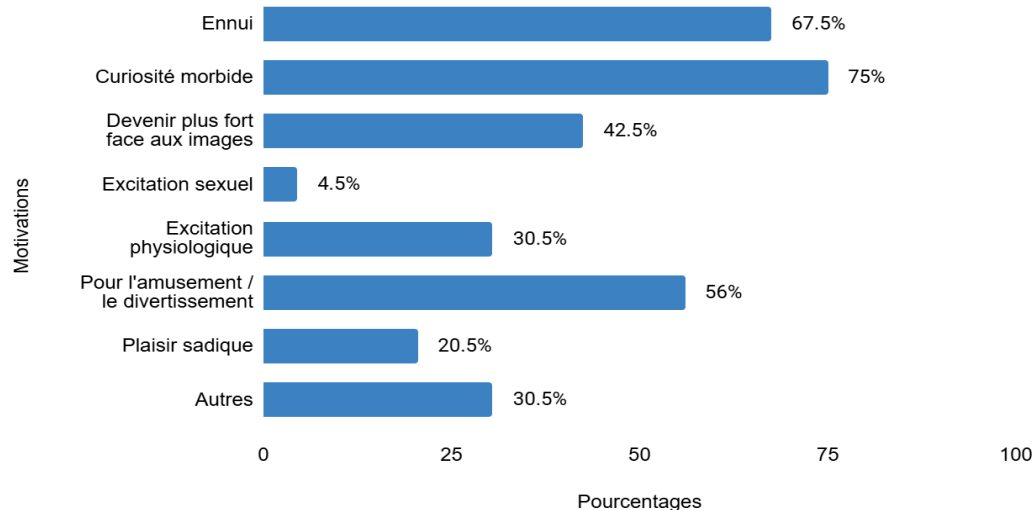


Figure 4.
Motivations de visionnage

La figure 4 présente les motivations évoquées par les participants quant au visionnage de contenu d'extrême violence.

La curiosité morbide constitue la raison la plus fréquemment citée (75 %), suivie par l'ennui (67.5 %) et la recherche de divertissement ou d'amusement (56 %).

Une part notable des répondants mentionnent également le souhait de devenir plus résilients face aux images choquantes (42.5 %).

Des motifs tels que l'excitation physiologique (30.5 %), le plaisir sadique (20.5 %) ou l'excitation sexuelle (4.5%) sont moins fréquemment rapportés.

61 participants ont mentionné des raisons classées dans la catégorie « Autres » (30.5%).

Parmi ces participants, certains ont souligné le besoin de prise de conscience du danger (8%) ou le bénéfice de pouvoir observer les événements de manière non censurée (13%).

Table 4.*Présence d'addictions chez les participants*

Type d'addiction	Sous-catégorie	Pourcentage (%)	Effectif (n)
Addiction générale	Participants concernés	52	104
Addictions à des substances	Participants concernés	32.7	34
	Cannabis	44.1	15
	Alcool	41.2	14
	Drogues dures	35.3	12
Addictions comportementales	Participants concernés	31.7	33
	Cyberdépendance	18.2	6
	Pornographie	48.5	16
	Automutilation	36.4	12

52% (n=104) des participants révèlent avoir des addictions.

Parmi ces personnes, 32.7% (n=34) présentent une addiction à des substances : 15 participants au cannabis (44.1%), 14 à l'alcool (41.2%), et 12 aux drogues dures (35.3%).

31.7% des participants (n=33) révèlent quant à eux une forme d'addiction comportementale. Parmi ces addictions ont retrouvé la cyberdépendance (18.2%), la pornographie (48.5%) ou encore l'automutilation (36.4%).

4.1.2. Statistiques liées aux risques

Table 5*Moyenne et résultats du test Shapiro-Wilk pour les risques liées au visionnage*

	Score comportement addictif	Score désensibilisation	Score désensibilisation graphique	Score désensibilisation émotionnelle	Score Agressivité
N	200	200	200	200	200
Moyenne	2.96	2.03	1.50	2.56	2.63
W de Shapiro-Wilk	0.97	0.97	0.76	0.95	0.95
Valeur p de Shapiro-Wilk	< .001	< .001	< .001	< .001	< .001

Note. Voir table 6. pour les conséquences psychologiques

Table 6.*Moyenne et résultats du test Shapiro-Wilk pour les risques liées au visionnage*

	Score Conséquences psychologiques	Score pensée intrusive	Score concentration	Score Trouble du sommeil	Score Hypervigilance
N	200	200	200	200	200
Moyenne	3.13	2.83	3.51	3.56	2.67
W de Shapiro-Wilk	0.95	0.82	0.66	0.68	0.91
Valeur p de Shapiro-Wilk	< .001	< .001	< .001	< .001	< .001

La table 5. et la table 6. permettent d'établir l'ampleur des risques au sein de l'échantillon.

Le comportement addictif présente une moyenne de 2.96, suggérant un niveau modéré d'addiction chez les participants.

Les résultats présentent également un niveau modéré en ce qui concerne la désensibilisation (M= 2.03). En revanche, si l'on distingue la désensibilisation graphique de celle émotionnelle, les résultats diffèrent. Ainsi un score moyen de 1.5 est obtenu pour la désensibilisation graphique, qui correspond à une forte accoutumance aux images violentes. La désensibilisation émotionnelle est quant à elle modérée chez les participants (M= 2.56).

Concernant l'agressivité, le score moyen est de 2.64, traduisant une agressivité modérée dans l'échantillon.

Pour ce qui est des conséquences psychologiques (voir Table 6.) liées à l'exposition à des contenus extrêmement violents, le score moyen est de 3.13, correspondant à une présence faible de ces conséquences.

Seules les risques liés aux pensées intrusives (M= 2.83) et à l'hypervigilance (M= 2.67) présentent un score relatif à une présence modérée de ces derniers.

Les tables 5 et 6 présentent également les résultats du test de Shapiro-Wilk, effectué afin d'évaluer la normalité de la distribution des scores. Vérifier cette normalité permet de choisir les tests statistiques appropriés, garantissant ainsi la validité et la fiabilité des résultats obtenus.

Les valeurs de p sont inférieures à .001 pour l'ensemble des variables mesurées, indiquant une distribution non normale des scores. Par conséquent, des tests non paramétriques seront utilisés pour les analyses ultérieures.

4.2. Statistiques inférentielles

Les tests statistiques ont été réalisés sur les variables principales. Lorsque pertinent, certaines sous-dimensions (exemple désensibilisation graphique) ont également fait l'objet d'analyses, afin d'explorer plus finement les relations entre variables et mettre en avant certaines dynamiques internes.

Rappel : l'échelle des scores étant inversée, un faible score traduit une présence forte de la variable.

4.2.1. Fréquence de visionnage et désensibilisation

Afin d'établir si une fréquence de visionnage (VI) élevée entraîne une désensibilisation (VD) plus importante (Hypothèse 1), un test de Kruskal-Wallis et une comparaison pair-à-pair ont été réalisés.

Table 7.

Résultats du test de Kruskal-Wallis entre désensibilisation et fréquence de visionnage

	χ^2	ddl	p	ϵ^2
Score désensibilisation	18.2	3	< .001	0.09

Dans un premier temps, nous avons réalisé un test de Kruskal-Wallis. Le choix de ce test s'explique par la volonté de comparer différents groupes d'une variable indépendante catégorielle, ainsi que par la non normalité des distributions de notre variable dépendante.

Ce dernier a démontré qu'il y a bien une différence significative entre les groupes de fréquence de visionnage concernant les scores de désensibilisation, comme l'indique une valeur de χ^2 élevée et une p-value inférieure à .001 ($\chi^2(3) = 18,2$, $p < .001$).

Concernant la taille de l'effet de la fréquence de visionnage sur la désensibilisation, cette dernière est modérée ($\epsilon^2 = 0,09$) si l'on se fie aux seuils proposés par Jacob Cohen (1988).

Ainsi ce résultat nous indique que la fréquence de visionnage explique environ 9% de la variance totale des scores de désensibilisation.

Table 8.

Comparaison pair-à-pair de Dwass, Steel, Critchlow et Fligner

Comparaison Pair-à-pair		Score désensibilisation		
		W	p	r
Tous les jours	Moins d'une fois par mois	3.26	0.097	0.32
Tous les jours	Plusieurs fois par mois	4.73	0.005	0.44
Tous les jours	Plusieurs fois par semaine	4.07	0.02	0.31
Moins d'une fois par mois	Plusieurs fois par mois	-0.52	0.983	-0.10
Moins d'une fois par mois	Plusieurs fois par semaine	-1.70	0.622	-0.19
Plusieurs fois par mois	Plusieurs fois par semaine	-2.03	0.476	-0.21

Note. Les tailles d'effet r ont été estimées à partir de la statistique W (interprétée comme z) selon la formule $r = z / \sqrt{n}$.

Afin de connaître précisément les différences entre les groupes de fréquence de visionnage, une comparaison pair-à-pair de Dwass, Steel, Critchlow et Fligner (DSCF) a été réalisée.

Cette comparaison fournit une statistique W , dont la valeur positive indique que le premier groupe cité présente un score moyen plus bas que le second (inversement pour une valeur négative). La statistique r permet quant à elle de mesurer la taille de l'effet entre les deux groupes.

Ainsi cette comparaison révèle que les individus visionnant du contenu d'extrême violence tous les jours, sont associés à une désensibilisation significativement plus marquée que les individus visionnant plusieurs fois par semaine ($W = 4.07, p = .02$).

Cette désensibilisation plus marquée chez les participants exposés quotidiennement est d'ampleur modérée ($r = 0.31$), si l'on se fie au seuil de Jacob Cohen (1988).

Les médianes des deux groupes confirment cette ampleur, avec une médiane des scores de désensibilisation de 1.67 pour le visionnage tous les jours et de 2.0 pour le visionnage plusieurs fois par semaine.

Les résultats sont globalement similaires si l'on compare le visionnage tous les jours et le visionnage plusieurs fois par mois, avec une désensibilisation significativement plus marquée pour le visionnage quotidien ($W = 4.73, p = .005$). Cette différence est d'une ampleur modérée à forte entre les participants des deux groupes ($r = 0.44$).

La médiane confirme cette différence entre les deux groupes, cette dernière présentant une désensibilisation bien plus importante pour le visionnage tous les jours ($Md = 1.67$) que pour le visionnage plusieurs fois par mois ($Md = 2.5$).

En revanche, aucune différence significative n'a pu être observée entre les autres groupes, notamment ceux attestant d'un visionnage plus modéré voire faible (moins d'une fois par mois, plusieurs fois par mois).

4.2.2 Durée de visionnage et comportement addictif

Afin d'établir si une durée de visionnage (VI) élevée peut entraîner davantage de comportements addictifs au contenu d'extrême violence (VD), nous avons réalisé les mêmes tests que pour la première hypothèse.

Table 9.

Résultats du test de Kruskal-Wallis entre durée de visionnage et comportement addictif

	χ^2	ddl	p	ϵ^2
Score comportement addictif	26.2	3	< .001	0.13

Les résultats montrent que la durée de visionnage a un effet significatif sur le score de comportement addictif ($\chi^2(3) = 26.2, p < .001$).

Cet effet est assez important ($\epsilon^2 = 0.13$), selon les seuils de Jacob Cohen (1988) la durée de visionnage explique 13% des variances totale des scores de comportement addictif.

Table 10.*Comparaison pair-à-pair de Dwass, Steel, Critchlow et Fligner*

Comparaison pair-à-pair	Score comportement addictif	Score comportement addictif		
		W	p	r
Entre une à deux heures	Entre deux à quatre heures	-3.91	0.029	-0.36
Entre une à deux heures	Moins d'un heure	4.32	0.012	0.34
Entre une à deux heures	Plus de quatre heures	-1.94	0.517	-0.20
Entre deux à quatre heures	Moins d'un heure	6.32	< .001	0.61
Entre deux à quatre heures	Plus de quatre heures	0.14	1.000	0.02
Moins d'un heure	Plus de quatre heures	-3.48	0.067	-0.38

Note. Les tailles d'effet r ont été estimées à partir de la statistique W (interprétée comme z) selon la formule $r = z / \sqrt{n}$.

Si l'on rentre davantage dans les détails en comparant les groupes (comparaison DSCF), on constate que les individus visionnant entre deux à quatre heures de contenu d'extrême violence par session présentent un score de comportement addictif significativement plus bas que les individus visionnant entre une à deux heures ($W = -3.91$, $p = .029$). En d'autres termes, le groupe visionnant entre deux à quatre heures par session présente un comportement addictif plus important que le groupe visionnant une à deux heures. Cette différence de comportement addictif entre ces deux groupes est d'effet modéré ($r = -0.36$), élément que l'on peut également constater au vu de la différence des médianes entre une durée de deux à quatre heures ($Md = 2.60$) et de une à deux heures ($Md = 3.00$).

Le groupe de deux à quatre heures est également associé à un comportement addictif significativement plus important que celui pour une durée de visionnage de moins d'une heure par session ($W = 6.32$, $p < .001$). L'ampleur de cette différence est forte ($r = 0.61$), en témoigne l'écart important des médianes du groupe de deux à quatre heures ($Md = 2.60$) et du groupe de moins d'une heure ($Md = 3.20$).

Enfin, une dernière comparaison est significative, celle entre le groupe de une à deux heures et le groupe de moins d'une heure.

Ainsi le premier cité est associé à un score de comportement addictif significativement plus faible (donc une addiction plus importante) que le second groupe ($W = 4.32$, $p = .012$).

L'ampleur de cette différence est modérée ($r = 0.34$), en atteste la médiane plus faible du groupe dont la durée par session est de une à deux heures ($Md = 3.00$) par rapport à celle d'une durée de session de moins d'une heure ($Md = 3.20$).

En revanche, aucune différence significative n'a été détectée entre le groupe dont la durée de visionnage par session est supérieure à quatre heures et les autres groupes.

4.2.3 Motivations et conséquences psychologiques

Dans l'optique d'établir si les motivations de visionnage (VI) ont une influence sur les conséquences psychologiques (VD) des participants, nous avons réalisé une régression linéaire multiple.

Le choix de ce test statistique réside dans le fait que notre variable dépendante soit numérique et continu, ainsi que par le codage dichotomique de notre variable indépendante.

De ce fait, la régression linéaire va nous permettre d'estimer l'effet de chaque motivation sur les scores de conséquences psychologiques.

Table 11.

Régression linéaire multiple entre les motivations de visionnage et les conséquences psychologiques

Ajustement du modèle				
Modèle	R	R²		
1	0.32	0.10		

Coefficient du modèle - Conséquences psychologiques				
Prédicteur	β	SE	t	p
Ordonnée à l'origine	3.24	0.11	30.26	< .001
Curiosité	-0.07	0.10	-0.69	0.49
Ennui	-0.02	0.10	-0.19	0.85
Plaisir sadique	-0.26	0.12	-2.17	0.03
Amusement / divertissement	0.13	0.09	1.40	0.16
Devenir plus fort face aux images	0.10	0.09	1.11	0.27
Excitation sexuel	0.10	0.22	0.43	0.67
Excitation physiologique	-0.35	0.09	-3.72	< .001

Le modèle de régression présente un coefficient de corrélation multiple de $R = 0.32$.

Selon l'interprétation proposée par Jacob Cohen (1988), celui-ci indique une association modérée entre les motivations de visionnage de contenus extrêmement violents et le score de conséquences psychologiques rapporté par les participants.

En effet, le coefficient de détermination $R^2 = 0.10$ suggère que 10 % de la variance des conséquences psychologiques est expliquée par les différentes motivations de visionnage.

Parmi les différentes motivations, deux s'avèrent significativement associées aux conséquences psychologiques : - La motivation « Plaisir sadique » présente un coefficient de régression négatif ($\beta = -0.26, p = .03$). Celui-ci indique que les participants ayant déclaré visionner du contenu d'extrême

violence par plaisir sadique obtiennent un score de conséquences psychologiques inférieur de 0.26 par rapport à ceux n'ayant pas cette motivation. Il est ainsi possible de dire que les individus visionnant par plaisir sadique présentent des conséquences psychologiques légèrement plus importantes que ceux ayant d'autres motivations.

- La motivation « Excitation physiologique » présente également un coefficient de régression négatif ($\beta = -0.35, p < .001$), suggérant un score de conséquences psychologiques inférieur de 0.35 par rapport à ceux n'ayant pas cette motivation. Par conséquent les participants à la recherche d'excitation physiologique présentent eux aussi légèrement plus de conséquences psychologiques que les participants ayant d'autres motivations.

Les autres motivations ne présentent pas de relation significative avec les conséquences psychologiques (toutes $p > .05$), il n'est donc pas possible d'émettre de conclusions quant à leurs associations avec ces conséquences psychologiques.

4.2.4. Comportement addictif et conséquences psychologiques

L'intérêt des tests réalisées ci-dessous est de savoir si un comportement addictif (VI) important est associé également à des conséquences psychologiques (VD) plus importantes.

Pour cela, plusieurs régressions linéaires simples ont été réalisées. Elles serviront à connaître la direction et l'ampleur de ce lien.

Table 12.

Résultats des régressions linéaires simples entre le comportement addictif et les différentes conséquences psychologiques

Régression	R	R ²	β	SE	t	p
Comportement addictif → Conséquences psychologiques	0.53	0.28	0.56	0.06	8.87	< .001
Comportement addictif → Pensées intrusives	0.54	0.29	1.06	0.12	9.08	< .001
Comportement addictif → Concentration	0.48	0.23	0.64	0.08	7.68	< .001
Comportement addictif → Troubles du sommeil	0.29	0.08	0.35	0.08	4.18	< .001
Comportement addictif → Hypervigilance	0.28	0.08	0.48	0.12	4.04	< .001

Note. Chaque ligne correspond à une régression linéaire simple réalisée.

La table 13. ci-dessus nous indique une association positive forte entre le score de comportement addictif et le score de conséquences psychologiques ($R = 0.53$). Ces résultats suggèrent que les participants présentant davantage de signes de comportements addictifs rapportent également des conséquences psychologiques plus marquées.

Le coefficient de détermination ($R^2 = 0.28$) indique en effet que 28% de la variance des scores de conséquences psychologiques est expliquée par le score de comportement addictif. Cette forte variance est observable grâce au coefficient de régression ($\beta = 0.56, p < .001$).

Ce dernier nous permet d'affirmer qu'une diminution d'une unité du score de comportement addictif est associée à une diminution de 0.56 point du score de conséquences psychologiques.

Si l'on se focalise sur les sous-dimensions des conséquences psychologiques, on constate également une association positive pour chaque conséquence.

Cette association est forte pour les pensées intrusives ($R = 0.54$, $p < .001$) et modérée à forte pour la concentration ($R = 0.48$, $p < .001$).

Dans le cas des pensées intrusives, le coefficient de régression ($\beta = 1.06$, $p < .001$) indique un effet substantiel : chaque diminution d'un point de score du comportement addictif (correspondant à une addiction plus marquée) est associée à une diminution de plus d'un point pour les pensées intrusives. Étant donné que l'échelle de réponse varie de 1 à 4, cette variation représente une part considérable de l'échelle.

Les troubles du sommeil ($R = 0.29$, $p < .001$) et l'hypervigilance ($R = 0.28$, $p < .001$) présentent eux une corrélation positive faible à modérée avec le score de comportement addictif.

L'analyse de ces sous-dimensions met en exergue le rôle de chacune dans le lien établi avec le comportement addictif. Ainsi le score de comportement addictif est davantage associé aux pensées intrusives et au déficit de concentration qu'aux autres conséquences psychologiques.

4.2.5. *Contenus visionnés et agressivité*

Pour déterminer si le contenu visionné (VI) joue un rôle sur l'agressivité (VD) des participants, une régression linéaire multiple a été réalisée.

Table 13.

Résultats de la régression linéaire multiple entre le contenu visionné et l'agressivité

Ajustement du modèle				
Modèle	R	R²		
1	0.27	0.08		

Coefficient du modèle - Agressivité				
Prédicteur	β	SE	t	p
Ordonnée à l'origine	2.79	0.21	13.59	< .001
Crimes contre les personnes	-0.34	0.21	-1.63	0.10
Accidents	0.47	0.16	2.87	0.005
Suicides	-0.21	0.18	-1.22	0.22
Crimes envers les enfants	0.03	0.18	0.18	0.86
Crimes envers les animaux	-0.01	0.22	-0.05	0.96
Crimes sexuels	-0.32	0.16	-1.97	0.05

Les résultats de la régression linéaire multiple ci-dessus indiquent une association positive faible entre contenus visionnés et agressivité ($R = 0.27$). En effet les contenus visionnés expliquent seulement 8% de la variance des scores d'agressivité ($R^2 = 0.08$).

Pour chaque contenu visionné, les résultats nous indiquent que deux d'entre eux sont significativement associés à l'agressivité :

- Les individus visionnant des accidents ont un score d'agressivité plus élevé de 0.47 points par rapport à ceux qui ne visionne pas ce type de contenu ($\beta = +0.47$, $p = .005$), ce qui indique une agressivité moindre chez les adeptes du contenu « accidents ».
- A l'inverse, les participants visionnant des crimes sexuels ont un score d'agressivité inférieur de 0.32 par rapport à ceux qui ne visionne pas ce type de contenu ($\beta = -0.32$, $p = .05$), indiquant ainsi une tendance à plus d'agressivité chez ces individus.

Il n'est pas possible en revanche d'établir de liens entre les autres contenus et l'agressivité, au regard du manque de significativité ($p > .05$).

4.2.6. Désensibilisation et agressivité.

Dans le but de déterminer l'existence d'un lien entre désensibilisation (VI) et agressivité (VD), des régressions linéaires simples ont été réalisées.

Table 14.

Résultats des régressions linéaires simples entre les différentes formes de désensibilisations et l'agressivité

Régression	R	R ²	β	SE	t	p
Désensibilisation → Agressivité	0.49	0.24	0.65	0.08	7.92	< .001
Désensibilisation graphique → Agressivité	0.24	0.06	0.31	0.09	3.40	< .001
Désensibilisation émotionnelle → Agressivité	0.54	0.29	0.51	0.06	8.92	< .001

Note. Chaque ligne correspond à une régression linéaire simple réalisée.

La première régression linéaire ci-dessus met en exergue une association positive modérée à forte entre le score de désensibilisation et le score d'agressivité ($R = 0.49$). Ces résultats suggèrent que les individus présentant une plus forte désensibilisation tendent également à rapporter des niveaux plus élevés d'agressivité.

Selon le coefficient de détermination ($R^2 = 0.24$), 24% de la variance des scores d'agressivité est expliquée par le score de désensibilisation.

Ainsi pour chaque diminution d'une unité de score de désensibilisation, cela entraîne une diminution significative de 0.65 point du score d'agressivité ($\beta = 0.65$, $p < .001$).

Si l'on décide de séparer les scores de désensibilisation entre les sous-dimensions émotionnelle et graphique, on constate que l'association positive avec l'agressivité est significativement plus importante pour la désensibilisation émotionnelle ($R = 0.54$, $p < .001$) que celle graphique ($R = 0.24$, $p < .001$).

Dans le cas de la désensibilisation graphique, une diminution significative de 0.31 points du score d'agressivité est observable pour chaque diminution d'une unité de score de désensibilisation graphique ($\beta = 0.31$, $p < .001$).

Concernant la désensibilisation émotionnelle, une diminution de une unité du score entraîne une diminution significative de 0.51 points sur le score d'agressivité ($\beta = 0.51$, $p < .001$).

Il est possible d'en déduire de ces résultats que la désensibilisation au sens général est associée à une agressivité accrue chez les participants, d'autant plus pour le cas de la désensibilisation émotionnelle.

5. Discussion

En proposant aux participants un questionnaire explorant à la fois leurs profils personnels et leurs habitudes de consommation de contenus d'extrême violence, notre étude apporte un éclairage nouveau sur le sujet.

D'abord, nos résultats démontrent que ce phénomène touche davantage un jeune public. Cela s'explique par leur présence globalement plus importante sur internet, ces derniers étant donc plus à même d'être impliqués dans les phénomènes nouveaux.

La présence majoritaire d'étudiants et de sans emploi est sans doute liée aussi à l'âge des participants, et explique également le temps passé sur ces contenus.

5.1. L'exposition répétée et les comportements addictifs, indications déterminantes des répercussions du visionnage de contenu d'extrême violence

5.1.1. Liens entre exposition et répercussions du visionnage de contenu d'extrême violence

La fréquence de visionnage chez les participants est conséquente, 87% d'entre eux visionnent des contenus d'extrême violence au moins une fois par semaine.

Cette fréquence n'est pas simplement anecdotique, dans la mesure où cette dernière a notamment une influence sur la désensibilisation.

En effet, le risque de désensibilisation fait partie des conséquences les plus probantes de notre étude, avec une présence modérée dans l'échantillon.

Nos résultats statistiques ont confirmé l'hypothèse selon laquelle une plus grande fréquence de visionnage entraîne davantage de désensibilisation, à la fois graphique et émotionnelle.

Ces résultats démontrent qu'outre l'aspect intrinsèquement violent du contenu visionné, c'est aussi la fréquence à laquelle il est consommé qui peut jouer un rôle sur la désensibilisation.

Si la désensibilisation graphique a pu être observée dans l'étude de Rebecca Fox (2013) sur les contenus d'extrême violence, la désensibilisation émotionnelle n'a pas été relater.

Elle l'a été en revanche pour des pratiques connexes telles que les jeux vidéos violents (Arriaga et al., 2011).

Cette désensibilisation émotionnelle est d'autant plus préoccupante qu'elle est fortement associée à une agressivité élevée dans nos résultats. Ainsi elle pourrait jouer un rôle sur le niveau d'empathie des individus, et favoriser la levée des barrières morales de ces derniers quant à l'usage de la violence.

Outre la fréquence, la durée de visionnage est aussi très importante chez les participants, sachant que 61.5% d'entre eux visionnent plus d'une heure de contenus extrêmement violents par session.

Cette place considérable dans le quotidien des participants peut notamment expliquer la présence de certaines conséquences chez ces derniers, dont les comportements addictifs.

Une présence modérée de ce dernier dans l'échantillon confirme le risque d'addiction aux contenus d'extrême violence, risque déjà observé dans d'autres études sur le sujet (Tait, 2008 ; R. Fox, 2013).

L'hypothèse selon laquelle une durée de visionnage élevée entraîne un comportement addictif plus important a pu être affirmée, avec un lien relativement important qui s'en est dégagé.

Comme toute autre forme d'addiction, cette dernière est donc liée à un visionnage excessif.

Pour autant il faut souligner le choix qui a été fait de se baser sur un outil de mesure réduit (*T.C.A*; Harrati, Simon & Vavassori, 2002). Ainsi les items ont été choisis arbitrairement dans le but que ces derniers concordent le mieux au cas particulier du visionnage de contenu d'extrême violence.

5.1.2. Lien entre comportements addictifs et répercussions du visionnage de contenu d'extrême violence

Si connaître l'existence de comportements addictifs est déjà enrichissant pour la littérature scientifique sur le sujet, l'intérêt était également de déterminer si cette addiction était associée à des conséquences psychologiques.

Les tests statistiques réalisés ont affirmé cette hypothèse, présentant ainsi une forte association positive entre les deux variables.

Ainsi les individus dotés d'un comportement addictif élevé, du fait de leurs incapacités à maîtriser leurs consommations de contenu d'extrême violence, s'exposent à davantage de conséquences psychologiques.

Prisent indépendamment, les pensées intrusives et le déficit de concentration sont les conséquences les plus liées au comportement addictif.

Dans le cas des pensées intrusives, ces dernières ont déjà été mises en avant par les participants d'une étude réalisée par Anne Bartsch (2016).

Ainsi visionner ce type de contenu, d'autant plus lorsque l'on présente des signes d'addictions, peut favoriser la présence d'images mentales obsessionnelles de part le traumatisme engendré par le contenu visionner.

Bien que les participants sujet à une forme d'addiction au contenu d'extrême violence sont davantage exposés aux conséquences psychologiques, il faut pour autant souligner une présence faible de ces dernières si l'on se fie au score moyen de l'échantillon.

Si l'on reste dans le champ des dépendances, il est intéressant de souligner que plus de la moitié des participants ont révélé avoir des addictions.

Ce chiffre, impressionnant au premier abord, est à nuancer par la présence de réponses peu pertinentes telles que des addictions à la caféine ou à la nicotine.

Cela reflète potentiellement le manque de clarté de l'item, cherchant à l'initial à révéler des addictions moins communes ou "acceptables" dans nos sociétés.

Pour autant, cet item permet tout de même de mettre en exergue certaines tendances addictives chez les participants, pertinentes dans la compréhension du phénomène de visionnage de contenus d'extrême violence.

C'est notamment le cas en ce qui concerne les addictions comportementales, présentent chez 33 participants. Parmi ces formes d'addictions, l'une s'est distinguée par l'intérêt particulier qu'elle a suscité dans le cadre de l'analyse. Il s'agit de l'automutilation, une forme d'addiction peu fréquente ou du moins très peu considérée dans le champ des addictions. Pourtant, cette pratique a souvent été mentionnée que ce soit en tant qu'addiction ou en tant que contenu visionné.

S'il est difficile d'établir de lien apparent entre automutilation et visionnage de contenu d'extrême violence, il semblerait tout de même qu'il y ait un parallèle possible entre les deux pratiques.

Là où l'automutilation est une mutilation du corps, le visionnage de contenus d'extrême violence pourrait être assimilé à une mutilation de l'esprit, avec un besoin irrésistible de s'automutiler par le biais du visionnage quand bien même l'individu est conscient des répercussions que cela engendre sur son mental.

5.2. Associations limitées des contenus visionnés et des motivations avec les répercussions de visionnage de contenu d'extrême violence

5.2.1. Lien entre contenus visionnés et répercussions de visionnage de contenu d'extrême violence

Chaque contenu est visionné par une part plus ou moins importante des participants, mais on constate tout de même un attrait particulier pour les crimes contre les personnes, les accidents et les suicides. En revanche, les participants expriment une forte réticence à l'égard des crimes impliquant des animaux ou des enfants, ce qui suggère l'existence de valeurs morales partagées mises en évidence par notre étude.

Cependant, il faut également souligner que les sites choisis pour récolter l'échantillon a pu jouer un rôle dans ces résultats.

La concentration importante des participants sur une ou deux plateformes soulève des questions quant à la généralisation des résultats ou encore quant à l'influence des règles propres à la plateforme (Rains et Brunner, 2014).

En effet si l'on analyse le cas du site *WatchPeopleDie* sous le prisme de la théorie des sous-cultures (Cohen, 1955), on constate que les individus semblent partager des normes à la fois déviantes (contenu d'extrême violence visionné) mais également des formes de prohibitions morales.

Il a pu ainsi être observé dans cette sous-culture numérique un grand rejet des contenus impliquant les enfants et les animaux, ce qui a pu avoir une influence sur les résultats de notre questionnaire.

Outre cette interprétation théorique, il convient de préciser que le site *WatchPeopleDie* doit garantir le respect des lois américaines. Ces lois interdisent notamment la publication et le visionnage d'actes sexuels illégaux, ce qui peut expliquer la plus faible tendance à la consommation de ce type de contenu dans notre échantillon.

A l'inverse sur *Telegram*, de part les restrictions beaucoup moins importantes de l'application, les individus semblaient plus à même de consommer ce qui se fait de pire en termes de violences.

Les contenus d'extrême violence étant très diversifiés et impliquant un degré d'acceptabilité propre à chacun, il paraissait intéressant de savoir si ces derniers pouvaient avoir une influence particulière sur l'agressivité des participants.

L'hypothèse était d'avancer que les individus visionnant des contenus dont les victimes sont communément considérés comme davantage innocentes, tels que les enfants ou les animaux, seraient plus à même de faire preuve d'agressivité.

Les résultats confirment partiellement cette hypothèse, dans la mesure où il y a bien une association significative entre contenus visionnés et agressivité mais cette dernière est faible et concerne seulement deux contenus : les accidents et les crimes sexuels.

Les crimes sexuels, dont les victimes sont souvent considérées comme « victime idéale » (image de la femme innocente, impuissante...), sont associés à une agressivité plus élevée des participants.

Visionné des accidents est à l'inverse associé à moins d'agressivité, ce qui semble aller dans le sens d'une plus grande agressivité pour les consommateurs des crimes jugés comme les plus immoraux.

D'une manière générale, l'agressivité est un risque présent modérément dans l'échantillon de notre étude. Il semblerait ainsi, tout comme certaines études ont pu le constater chez les consommateurs de jeux vidéo violents (Greitemeyer et al., 2014), qu'une consommation de contenus d'extrême violence puisse entraîner un risque d'agressivité.

Ces résultats sont intéressants à mettre en parallèle avec la théorie de la Catharsis (Feshbach, 1955), qui prétend que s'exposer à ce genre de contenu permettrait d'évacuer les pulsions agressives ancrées en nous et prévenir les comportements agressifs réels. Or les résultats de notre étude sur l'agressivité, s'ils ne sous-entendent pas de potentiels passage à l'acte, démontrent tout de même l'impact négatif du visionnage de contenu d'extrême violence sur les scores d'agressivité des participants.

Il faut souligner en revanche que les items ne précisent pas envers qui l'agressivité est dirigée.

Or, il a pu être constaté sur le site *WatchPeopleDie* une forte hostilité envers les criminels pédophiles.

Ainsi il est possible que la notion de justice puisse influencer les résultats sur l'agressivité.

Certains participants pourraient avoir répondu positivement aux items d'agressivité en faisant référence à une forme d'agressivité « morale », dirigée à l'encontre d'un type de personne en particulier.

5.2.2. Lien entre motivations et répercussions de visionnage de contenu d'extrême violence

Si l'on se focalise désormais sur les motivations, autre axe important de notre étude et parmi les dimensions les plus abordées dans la littérature scientifique, on constate également certaines tendances.

Parmi les motivations les plus avancées par les participants, on retrouve l'ennui, la curiosité morbide et l'amusement/divertissement. Ces résultats vont dans le sens de certaines études antérieures sur le sujet (Tait, 2008 ; Bartsch, 2016).

Ainsi ce qui semble motiver les individus à visionner ce type de contenus relève davantage de raisons passives que de la recherche d'un objectif précis (excitations particulières, renforcement face aux images...).

Ces résultats corroborent avec les études sur le sujet, mettant notamment en avant l'absence ou la quasi absence de motivations d'ordre sexuel chez les participants ou internautes observer (Tait, 2008; Fox, 2013; Alvarez, 2017).

En comparant les motivations des participants de notre étude à la typologie des positions réalisée par Sue Tait, le « regard amoral » (basé sur l'hilarité du spectateur) est la plus représentée.

Pour autant il faut souligner la connotation assez péjorative de cette position, pas nécessairement représentative des réelles intentions de visionnage des utilisateurs.

Le « regard attentif », caractérisant les individus souhaitant se renforcer face aux images violentes, est une motivation donnée par 42.5% des participants de notre étude.

Enfin le « regard fondé », forme de discours anti censure, n'a été mentionné que par 8 de nos participants. Cette dernière motivation ne faisait pas l'objet d'une proposition de réponse à part entière dans notre questionnaire, ce qui peut expliquer sa plus faible présence.

Notre étude a ainsi pu mettre en exergue une plus grande diversité des motivations de visionnage, tout en déterminant leurs proportions chez les consommateurs de contenus d'extrême violence.

Au-delà du constat descriptif des motivations évoquées par les participants, l'analyse de ces dernières visait également à savoir si certaines d'entre elles étaient source de conséquences psychologiques.

L'hypothèse prétendait que les motivations avec une moindre intentionnalité dans la démarche de visionnage (Ennui, curiosité morbide...) seraient liées à des conséquences psychologiques davantage importantes du fait d'une exposition qui serait plus passive, subis.

A l'inverse, les participants avec des motivations à but précis (Excitation sexuelle, renforcement face aux images...) seraient moins exposés à ces conséquences.

Il s'avère que cette hypothèse est partiellement validée.

Deux motivations entraînent des conséquences psychologiques significativement plus sévères (plaisir sadique et excitation physiologique), mais les autres n'ont aucun lien significatif avec ces conséquences. De plus ces deux motivations sont à but précis, les résultats sont donc contraire aux attentes initiales. Ainsi les motivations ne sont pas liées de manière probante aux conséquences psychologiques.

6. Conclusion

L'objectif de notre recherche était de comprendre les différentes pratiques de visionnage des personnes consommant du contenu d'extrême violence, ainsi que les potentielles répercussions qui en découlent.

Cette étude, la première qui propose l'analyse de statistiques quantitatives, a permis d'aller au-delà de l'aspect descriptif des motivations ou des conséquences obtenues par le biais d'entretiens avec les consommateurs.

Ainsi cette dimension quantitative a offert la possibilité d'établir des liens significatifs entre différentes variables, peu voir jamais aborder.

6.1. Bilan des résultats

Les hypothèses abordées ont permis d'éclaircir les différents enjeux quant au visionnage de contenus d'extrême violence.

Les motivations mentionnées par les participants sont très diverses, bien qu'une grande majorité ont semblé justifier leur visionnage par des motivations "exploratoires", sans objectif clair.

La récolte des données sur les motivations permet ainsi de mettre en évidence les limites de certaines typologies, trop restrictives sur les raisons du visionnage, comme celle de l'auteur Sue Tait (2008).

Notre étude, sans être exhaustive, présentent un panel très large des motivations possibles chez les individus visionnant du contenu d'extrême violence.

Le contenu visionné est lui aussi assez diversifié, mais trois d'entre eux se démarquent : les crimes contre les personnes, les accidents et les suicides. Les crimes envers les animaux et les enfants sont en revanche les plus rejetés par les participants.

Ces contenus n'ont pas de lien prépondérant avec l'agressivité.

Concernant l'exposition au contenu d'extrême violence, il s'avère qu'une durée et une fréquence élevée entraînent respectivement un comportement addictif et une désensibilisation plus importante. Or ces deux éléments sont liés significativement à de plus grandes conséquences psychologiques et à une plus grande agressivité.

Il semblerait que c'est l'exposition répétée, davantage que les motivations ou le contenu visionné, qui joue un rôle majeur dans les répercussions que pourrait avoir la pratique.

De ce fait la consommation de contenus d'extrême violence ne semble pas tant différente des pratiques homologues (jeux vidéos, contenu pornographique..), dans le sens où toutes les répercussions qui peuvent en être liées (addiction, désensibilisation, agressivité..) semblent davantage dû à l'ampleur de l'exposition qu'à la pratique en elle-même.

6.2. Limites méthodologiques et recherches futures

Si les avantages d'une étude quantitative résident dans la taille de l'échantillon ainsi que des possibilités d'établir des liens solides entre variables, il faut pour autant souligner qu'une certaine frustration a pu se dégager de certains participants quant à l'incapacité dans le questionnaire de s'exprimer plus librement sur le sujet.

Ainsi mener une étude hybride pourrait être une perspective d'étude intéressante, à la fois pour obtenir des résultats à grande échelle mais aussi pour obtenir des réponses plus nuancées de la part des participants.

Il faut également souligner une autre limite méthodologique à notre étude, qui concerne les items pour déterminer chaque conséquence.

Si le comportement addictif est basé sur un test avec des items fiables et validés (T.C.A ; Harrati, Simon & Vavassori, 2002), le reste des conséquences sont évaluées à travers des items créés et parfois dont le nombre est restreint à deux items.

Ce nombre réduit d'items constitue une limite notable, dans la mesure où cela pourrait compromettre la fiabilité et la validité des résultats de la dimension observée.

Dans notre étude, peu de facteurs individuels sont abordés, si ce n'est les addictions.

Plus de la moitié des participants sont concernés par des addictions, dont certaines pouvant témoigner d'un potentiel mal-être qui pourrait expliquer la consommation de contenus d'extrême violence.

Il serait donc intéressant de poursuivre les recherches sur le sujet en mettant la focale sur les facteurs individuels et contextuels.

Par exemple, il serait pertinent de voir si des individus présentant davantage de comportements dépressifs ou de traits antisociaux seraient plus à même d'être attirés par les contenus d'extrême violence.

Des facteurs contextuels tels que les pairs ou encore les médias pourraient être pertinents à étudier dans l'optique de comprendre comment les individus sont amenés à visionner ce type de contenu.

Il convient également de noter que notre étude est fortement axée sur les aspects négatifs, quand bien même certains participants aient pu souligner des bénéfices à ce visionnage. Aborder ces éléments dans des études futures permettrait ainsi de proposer une lecture plus nuancée du phénomène.

6.3. Réflexion autour du visionnage de contenu extrêmement violent

Les étapes préliminaires de notre étude, notamment les premiers contacts avec les utilisateurs et la recherche des premières informations sur la pratique, ont mis en exergue la facilité d'accès aux contenus d'extrême violence.

Cette accessibilité soulève une tension entre deux enjeux : à la fois le besoin d'avoir accès à une information libre et transparente, mais également le besoin de protéger les publics les plus vulnérables face à des images potentiellement traumatisantes.

Les législations existantes reflètent bien la difficulté à trouver un équilibre entre ces deux impératifs. Les lois en vigueur en Europe ou dans les pays anglo-saxons peinent à établir des règles consensuelles quant à la régulation des plateformes, aux contenus autorisés, et aux sanctions liées à leur publication ou à leur visionnage.

S'il est envisageable de questionner la responsabilité des États ou des plateformes quant à l'accès des contenus extrêmement violent, il est tout autant pertinent de se questionner sur la responsabilité même des consommateurs.

En effet, il semble assez peu moral de visionner ce contenu comme simple divertissement, en sachant qu'il met la majorité du temps en scène la souffrance d'individus.

Là où d'autres médias parfois très violents (jeux vidéos, cinéma...) restent de l'ordre du fictif, les contenus d'extrême violence franchissent la frontière du réel, soulevant des questions éthiques difficiles à ignorer.

Le visionnage de contenu d'extrême violence s'inscrit ainsi plus largement dans une banalisation de la violence dans nos sociétés. Les seuils de tolérance à la violence évoluent, ce qui choquait hier l'est beaucoup moins aujourd'hui. Les contenus d'extrême violence participent ainsi à cette banalisation, au risque de rendre un jour l'horreur supportable.

Bibliographie

Articles scientifiques :

Alvarez, M. (2017). Online spectatorship of death and dying: Pleasure, purpose and community in BestGore.com. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, 14(1), 1–26.

<https://www.participations.org/14-01-02-alvarez.pdf>

Bartsch, A., Mares, M.-L., Scherr, S., Kloß, A., Keppeler, J., & Posthumus, L. (2016). More than shoot-'em-up and torture porn: Reflective appropriation and meaning-making of violent media content. *Journal of Communication*, 66(5), 741–762. <https://doi.org/10.1111/jcom.12248>

Boxer, P., Huesmann, L. R., Bushman, B. J., O'Brien, M., & Mocer, D. (2009). The role of violent media preference in cumulative developmental risk for violence and general aggression. *Journal of Youth and Adolescence*, 38(3), 417–428. <https://doi.org/10.1007/s10964-008-9335-2>

Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43(3), 489–496. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2006.05.003>

Dufour, D.-R. (2016). Addiction sexuelle et économie de marché. *Psychotropes*, 22(3), 97–116. <https://doi.org/10.3917/psyt.223.0097>

Fanti, K. A., Vanman, E., Henrich, C. C., & Avraamides, M. N. (2009). Desensitization to media violence over a short period of time. *Aggressive Behavior*, 35(2), 179–187. <https://doi.org/10.1002/ab.20295>

Feinstein, A., Audet, B., & Waknine, E. (2014). Witnessing images of extreme violence: A psychological study of journalists in the newsroom. *JRSM Open*, 5(8), 2054270414533323. <https://doi.org/10.1177/2054270414533323>

Feshbach, S. (1961). The stimulatory effects of vicariously experienced aggression. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63(3), 381–385.

Foubert, J. D., Brosi, M. W., & Bannon, R. S. (2011). Pornography viewing among fraternity men: Effects on bystander intervention, rape myth acceptance and behavioral intent to commit sexual assault. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 18(4), 212–231. <https://doi.org/10.1080/10720162.2011.625552>

Fox, R. (2013). The psychology behind morbid reality: An interpretative phenomenological analysis of the fascination with blood, gore, injury, and death on the internet. *Southampton Solent University*. <https://e-space.mmu.ac.uk/576648/1/Fox%20%28Rebecca%29%202013%20%28Southampton%20Solent%29%20Qualitative.pdf>

Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27(1), 23–39. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.005>

- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40, 578–589. <https://doi.org/10.1177/0146167213520459>
- Grizzard, M., Huang, J., Weiss, J. K., Novotny, E. R., Fitzgerald, K. S., Ahn, C., Ngoh, Z., Plante, A., & Chu, H. (2017). Graphic violence as moral motivator: The effects of graphically violent content in news. *Mass Communication and Society*, 20(6), 763–783. <https://doi.org/10.1080/15205436.2017.1339804>
- Hopwood, T., & Schutte, N. S. (2017). Psychological outcomes in reaction to media exposure to disasters and large-scale violence: A meta-analysis. *Psychology of Violence*, 7(2), 316–327. <https://doi.org/10.1037/vio0000056>
- Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C.-L., & Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977–1992. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39(2), 201–221. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.39.2.201>
- Kühn, S., Kugler, D. T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C., & Gallinat, J. (2019). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*, 24, 1220–1234. <https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>
- Lengersdorff, L. L., Wagner, I. C., Mittmann, G., Sastre-Yagüe, D., Lüttig, A., Olsson, A., Petrovic, P., & Lamm, C. (2023). Neuroimaging and behavioral evidence that violent video games exert no negative effect on human empathy for pain and emotional reactivity to violence. *eLife*, 12, e84951. <https://doi.org/10.7554/eLife.84951>
- Madan, A., Mrug, S., & Wright, R. A. (2014). The effects of media violence on anxiety in late adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*, 43(1), 116–126. <https://doi.org/10.1007/s10964-013-0017-3>
- Mrug, S., Madan, A., Cook, E. W., et al. (2015). Emotional and physiological desensitization to real-life and movie violence. *Journal of Youth and Adolescence*, 44(5), 1092–1108. <https://doi.org/10.1007/s10964-014-0202-z>
- Paul-Salès, M. (2023). Toxicité porno. *Le Coq-Héron*, 252(1), 95–102. <https://doi.org/10.3917/cohe.252.0095>
- Pehlivan, B. (2018). Sharing victims' images on social media: Is there a secret pleasure?
- Pinkerton, K., & Zhou, S. (2008). Effects of morbid curiosity on perception, attention, and reaction to bad news.
- Rains, S. A., & Brunner, S. R. (2015). What can we learn about social network sites by studying Facebook? A call and recommendations for research on social network sites. *New Media & Society*, 17(1), 114–131. <https://doi.org/10.1177/1461444814546481>
- Redmond, S., Jones, N. M., Holman, E. A., & Silver, R. C. (2019). Who watches an ISIS beheading – and why. *American Psychologist*. <https://doi.org/10.1037/amp0000438>

- Rostad, W., Gittins-Stone, D., Huntington, C., Rizzo, C., Pearlman, D., & Orchowski, L. (2019). The association between exposure to violent pornography and teen dating violence in grade 10 high school students. *Archives of Sexual Behavior*, 48(7), 2137–2147. <https://doi.org/10.1007/s10508-019-1435-4>
- Sémelin, J. (2002). Extreme violence: Can we understand it? *International Social Science Journal*, 54(174). <https://doi.org/10.1111/1468-2451.00396>
- Šincek, D., Tomašić Humer, J., & Duvnjak, I. (2017). Correlates of problematic gaming – Is there support for proneness to risky behaviour? *Psychiatria Danubina*, 29, 302–312. <https://doi.org/10.24869/psyd.2017.302>
- Stubbs, J., Nicklin, L., Wilsdon, L., & Lloyd, J. (2022). Investigating the experience of viewing extreme real-world violence online: Naturalistic evidence from an online discussion forum. *New Media & Society*, 26(12), 3876–3894. <https://doi.org/10.1177/14614448221108451>
- Tait, S. (2008). Pornographies of violence? Internet spectatorship on body horror. *Critical Studies in Media Communication*, 25(1), 91–111. <https://doi.org/10.1080/15295030701851148>
- Vavassori, D., Harrati, S., & Favard, A.-M. (2002). Le test des comportements addictifs. *Psychotropes*, 8(2), 75–96. <https://doi.org/10.3917/psyt.082.0075>
- Wood, M. A. (2016). Antisocial media and algorithmic deviancy amplification: Analysing the id of Facebook's technological unconscious. *Theoretical Criminology*, 21(2), 168–185. <https://doi.org/10.1177/1362480616643382>
- Ybarra, M., Mitchell, K., Hamburger, M., Diener-West, M., & Leaf, P. (2011). X-rated material and perpetration of sexually aggressive behavior among children and adolescents: Is there a link? *Aggressive Behavior*, 37(1), 1–18. <https://doi.org/10.1002/ab.20367>

Ouvrages et sources juridiques :

- Bandura, A. (1977). Social learning theory. *Prentice-Hall*.
- Belgique. Code pénal belge, Livre II, Titre VIIbis.
- Cohen, A. K. (1955). Delinquent boys: The culture of the gang. *Free Press*.
- Cohen, J. (1988). Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.). *Lawrence Erlbaum Associates*.
- Cons. const., décision n° 2017-682 QPC du 15 décembre 2017.
- Union européenne. (2022). Règlement (UE) 2022/2065 du Parlement européen et du Conseil du 19 octobre 2022 relatif aux services numériques et modifiant la directive 2000/31/CE (Règlement sur les services numériques). *Journal officiel de l'Union européenne*, L 277, 1–37. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=CELEX%3A32022R2065>

Articles de presse :

Baudrillard, J. (2004, 19 mai). Pornographie de la guerre. *Libération*.

https://www.liberation.fr/tribune/2004/05/19/pornographie-de-la-guerre_480052/

Dimeglio, A. (2012). Peut-on diffuser et consulter une scène de crime sur Internet ? *Journal du Net*.

<https://www.journaldunet.com/ebusiness/le-net/1029556-peut-on-diffuser-et-consulter-une-scene-de-crime-sur-internet/>

Locker, M. (2015, October 29). Run the gauntlet is the most disgusting challenge on the internet. *Vice*.

<https://www.vice.com/en/article/3da873/run-the-gauntlet-is-the-most-disgusting-challenge-on-the-internet>

Annexes

Questionnaire version française :

Questionnaire sur les habitudes de consommation de contenus d'extrême violence en ligne

Ce questionnaire a pour but d'évaluer votre consommation de contenus d'extrême violence sur internet, et des potentiels risques de cette consommation.

Celui-ci comporte 35 questions, pour une durée estimée à moins de 10 minutes.

Veuillez répondre aux questions le plus sincèrement possible.

Ce questionnaire est totalement anonyme et confidentiel.

Aucune information permettant de vous identifier ne sera collectée.

Vous êtes libre d'arrêter à tout moment le questionnaire.

En participant, vous consentez à ce que vos réponses soient analysées à des fins de recherches universitaires.

Questions générales

Âge *

Sexe *

. Homme

. Femme

. Je ne souhaite pas le préciser

Profession

Nationalité *

Partie 1 : Habitudes de consommation liées au visionnage

Plusieurs réponses sont possibles.

1. Sur quels sites visionnez-vous du contenu d'extrême violence ? *

. Site spécialisé dans le gore (watchpeopledie, theync, gorecenter, kaotic...)

. Télégram

- . Reddit
- . Discord
- . Twitter
- . Autre :

2. Quels contenus visionnez-vous sur ces sites ? *

- . Crimes contre les personnes (exécution, torture, attentat...)
- . Crimes à caractères sexuels (Viol, tortures sexuels..)
- . Suicides
- . Accidents (routiers, accidents du travail..)
- . Crimes envers les animaux
- . Crimes contre les enfants
- . Autre :

3. Y a-t-il certains contenus que vous vous interdisez de regarder ? *

Oui / Non

Si oui, lesquels ?

4. A quelle fréquence allez-vous sur ces sites ? *

- . Tous les jours
- . Plusieurs fois par semaine
- . Plusieurs fois par mois
- . Moins d'une fois par mois

5. À chaque session de visionnage, combien de temps estimez-vous passez à regarder ce contenu ?

- . Moins d'une heure
- . Entre une à deux heures
- . Entre deux à quatre heures
- . Plus de quatre heures

6. Qu'est-ce qui vous motive à aller sur ces sites ? *

- . Ennui
- . Curiosité morbide
- . Se renforcer face aux images violentes
- . Excitation d'ordre sexuel
- . Excitation physiologique (peur, adrénaline, stress...)
- . Pour rigoler/se divertir
- . Par plaisir sadique (voir la souffrance des autres)
- . Autre :

7. Votre entourage proche (amis, familles...) a-t-il connaissance de cette pratique ?

Oui / Non

8. Eprenez-vous une certaine honte à visionner du contenu d'extrême violence ?

Oui / Non

9. Avez-vous d'autres occupations ? *

Oui / Non

Si oui, lesquels ?

10. Avez-vous certaines addictions ? *

Oui / Non

Si oui, lesquels ?

Partie 2 : Questions liés aux risques

Pour chaque affirmation, veuillez indiquer à quel point vous êtes d'accord ou non :

1. Totalemt d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

11. Je ne peux pas résister à l'envie de visionner du contenu d'extrême violence.

1. Totalemt d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

12. J'éprouve un soulagement et/ou du plaisir, pendant que je visionne du contenu d'extrême violence.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

13. J'ai l'impression de perdre le contrôle quand je visionne du contenu d'extrême violence.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

14. Visionner du contenu d'extrême violence est une pensée qui me vient souvent à l'esprit.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

15. Je visionne davantage de contenu d'extrême violence que lorsque j'ai commencé.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

16. Quand je visionne du contenu d'extrême violence, je n'arrive pas à me limiter à ce que j'avais décidé(e) de visionner au départ.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

17. J'ai tenté(e) de réduire, de contrôler ou d'arrêter le visionnage de contenus d'extrême violence, sans succès.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

18. Le visionnage de contenu d'extrême violence m'empêche d'accomplir mes obligations professionnelles, scolaires, universitaires, familiales ou sociales.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

19. Je ressens le besoin de visionner de plus en plus de contenus d'extrême violence.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

20. Je suis agité(e), irritable, déprimé(e) ou angoissé(e) lorsque je ne peux pas visionner du contenu d'extrême violence.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

21. Les images de violence graphique (sang, démembrement, torture) me semblent moins choquantes/dégoûtantes que dans le passé.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

22. Désormais je peux supporter certaines scènes qui me dégoûtaient auparavant.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

23. Même face à des images extrêmes (exécution, blessures graves, massacres), je peux continuer à manger ou effectuer une autre tâche sans être dérangé(e).

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

24. Je ressens moins de tristesse ou de pitié en voyant des personnes souffrir dans des vidéos.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

25. Par moment, j'oublie que les personnes que je vois dans les vidéos souffrent.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

26. Dans la vie réelle, je me sens de plus en plus détaché des émotions que ressentent les gens.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

27. Il m'arrive d'avoir des pensées liées aux contenus que je visionne, qui s'imposent à moi ou que je ne peux contrôler.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

28. Depuis que je visionne du contenu d'extrême violence, j'ai plus de mal à rester concentré(e) sur certaines tâches (études, travail, conversation..).

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

29. Depuis que je visionne du contenu d'extrême violence, je fais plus de cauchemars qu'auparavant.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

30. Depuis que je visionne du contenu d'extrême violence, je fais plus d'insomnies qu'auparavant.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

31. Depuis que je visionne du contenu d'extrême violence, je suis davantage anxieux à l'idée d'être attaqué(e) ou en danger.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

32. Depuis que je visionne du contenu d'extrême violence, j'ai tendance à éviter certains lieux ou situations, par peur du danger. Une seule réponse possible.

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

33. Au plus je visionne du contenu d'extrême violence, au plus cela me donne envie commettre certains actes que j'ai pu visionner

1. Totalelement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

34. Visionner du contenu d'extrême violence m'a fait réaliser que la loi est un frein parfois injuste à certaines pulsions naturelles.

1. Totalement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord

35. Visionner du contenu d'extrême violence m'a fait réaliser que la violence est parfois nécessaire pour punir une personne.

1. Totalement d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Peu d'accord 4. Pas du tout d'accord