

*Par conséquent, l'expérience humaine diversifiée et «vécue» qu'ils ont en eux lorsqu'ils regardent la télévision est réduite. [...] L'expérience qu'a l'enfant lorsqu'il regarde aujourd'hui la télévision se ramène à ce que lui a appris la télévision hier. C'est cela le problème. [...]*

*Il faut que les enfants reçoivent quelque part les indices qui leur dictent leur comportement. C'est la collectivité au sein de laquelle je vivais qui me les a donnés. Aujourd'hui, les enfants les prennent à la télévision parce qu'il n'y a plus de collectivité.*

*Tout se ramène à cela. Pour régler son comportement, l'enfant se fie au milieu qui l'entoure. Si ce milieu ne lui fournit aucun indice, il va aller les chercher ailleurs<sup>60</sup>.*

Notre brève étude de la question nous porte à croire, tout comme l'ont fait remarquer bon nombre de nos témoins, que l'on n'a pas assez étudié au Canada l'ampleur de la violence sur les écrans canadiens, ses origines, qui la regarde et à quel moment, et ses effets sur les individus et sur les groupes. Si les mesures mises en oeuvre pour réduire la violence sur les écrans canadiens échouent, et s'il fallait plus tard que le gouvernement intervienne à un palier supérieur, il nous semble que le gouvernement aura besoin de plus de preuves spécifiques au Canada pour pouvoir agir. Selon le professeur Eileen Saunders, il faut connaître beaucoup mieux les habitudes des téléspectateurs si l'on veut qu'une stratégie d'intervention réussisse :

*Ceux qui regardent des émissions à contenu violent ne sont pas des abstractions. Ils interprètent et comprennent la violence en fonction de certaines caractéristiques comme le degré de scolarité, la classe sociale, le sexe. Nous devons savoir quel rôle jouent ces facteurs. À partir de cela, une stratégie d'intervention pourrait consister à réunir les ressources nécessaires pour offrir aux téléspectateurs les connaissances médiatiques qui leur donneraient une meilleure sensibilité et un meilleur sens critique en matière de violence<sup>61</sup>.*

L'Association canadienne des radiodiffuseurs (ACR) a indiqué que la recherche devrait aller au-delà de la télévision. À l'occasion de sa comparution devant le Comité, Al MacKay, vice-président de l'ACR et directeur général de la station CJOH-TV, a déclaré à propos des jeux vidéo :

*Il y a une génération, les jeux vidéo n'existaient pas encore. Aujourd'hui, il y en a dans plus de 25 pour cent des foyers canadiens. La compagnie Nintendo, à elle seule, vend chaque année pour 243 millions de dollars de jeux vidéo au Canada. Final Fight et Bionic Commando ne sont que deux exemples de noms de jeux vidéo que préfèrent ces enfants. Les heures qu'ils passent à jouer à ces jeux encouragent-elles un comportement agressif? La recherche est bien mince en la matière, et je pense qu'il vaut la peine de s'y intéresser de plus près<sup>62</sup>.*

Dans son témoignage, le professeur Sacco a convenu qu'on a porté trop peu d'attention aux jeux vidéo. Il a ensuite décrit une autre dimension de la violence dans les jeux vidéo :

*Il semble évident que ces jeux, tout comme certaines émissions de télévision destinées aux adolescents et aux jeunes, comportent une proportion extrêmement élevée de scènes violentes. Aspect encore plus effrayant pour*