

Thony Belizai

La prolifération des armes légères et leur accès facile dans les zones urbaines ont accentué le défi que présente la violence criminelle organisée pour la sécurité humaine. Le recours aux armes à feu dans les affrontements entre les gangs, la police et les groupes d'autodéfense est devenu de plus en plus fréquent ces dernières années, accroissant par là le caractère meurtrier de la violence urbaine⁴⁵. Par ailleurs, d'autres groupes armés se sont installés dans certains quartiers urbains, tirant parti de l'impunité dont ils jouissent dans des bidonvilles anonymes et surpeuplés où la police hésite à s'aventurer. Ce phénomène, appelé « urbanisation des conflits » ou « urbanisation de l'insurrection46 »,

menace sérieusement la sécurité des citadins, en particulier les jeunes. À Medellín, par exemple, les différences entre les gangs et d'autres groupes armés se sont estompées après que des groupes paramilitaires comme le Bloque Metro, rattaché aux Groupes d'autodéfense unis de la Colombie (AUC), eurent entraîné et embauché plusieurs des quelque 300 gangs armés, ou « combos », pour commettre des assassinats politiques et combattre les milices de la guérilla pour le contrôle du territoire⁴⁷.

La violence armée attribuable aux gangs urbains est particulièrement grave dans les villes d'Amérique latine. Au Brésil, plus de 100 personnes par jour sont tuées par des armes à feu, et Un homme se tient au milieu des ruines de sa maison à Grand Ravine, un bidonville à flanc de colline à Port-au-Prince. Des centaines de résidents ont fui ce quartier pour échapper aux combats violents qui opposaient des gangs rivaux et qui ont fait au moins 46 morts en trois mois à l'été de 2006. (Août 2006)

le taux de mortalité attribuable aux armes à feu à Rio de Janeiro est plus du double de la moyenne nationale⁴⁸. Les jeunes sont souvent concernés par les armes à feu : selon les estimations de l'Organisation panaméricaine de la santé, un écolier sur cinq dans les Antilles a apporté une arme à feu à l'école et a admis appartenir ou avoir