

Cours 11

Agression et conflits

1

Définitions

Conflit

Perception d'incompatibilité de buts entre deux parties ou plus.

Agression

Comportement dont l'intention est de blesser quelqu'un d'autre (physiquement, verbalement, psychologiquement, économiquement,...).

2

Agression interpersonnelle

3

Types d'agression

- 1) Agression instrumentale
- 2) Agression émotionnelle

4

Agression Instrumentale

Déterminants de l'agression

- Désir de maîtrise de l'environnement ou de gains.
- Évaluation des coûts et bénéfices (détection des opportunités)



5

Agression Instrumentale

Facteurs d'influence

Variables personnelles (compétences physiques/verbales, sentiment de compétence, historique de réussites, effet sur le coût)

Genre (gains et coûts perçus pour agression physique et verbale)

Acquis sociaux (pauvreté et violence, perte de statut)

- perte de statut
- La pauvreté comme plus important prédicteur de violence (Hill, Soriano, Chen & Laframboise, 1994)

6

Agression Émotionnelle



Déterminants de l'agression

- Désir de maintenir ou d'augmenter le contact social et la perception de respect
- Protection de l'estime de soi et du statut (face au rejet social, au manque de considération ou à l'insulte)
- Faible impact des coûts perçus (p.e. risques de punition)

7

Agression Émotionnelle

Facteurs d'influence

- Présence d'un public
- Estime de soi élevée mais fragile
- Interprétation de provocation

8

Agression et émotions négatives



La théorie de la frustration

De "frustration" à "émotion négative"

Exemples

- Canicules et crimes violents (meurtres, viols,...)
- Bruits stressants, crowding, odeurs désagréables, pollution aérienne,...
- Frustration et hiérarchie chez les rats

9

Le rôle des normes

Les normes pro-agression

- Statut des crimes passionnels/intrafamiliaux/d'honneur
 - la vie familiale est exemptée des standards comportementaux publics (anonymité)
 - accessibilité des membres de la famille
 - présence de membres plus faibles
 - acceptation sociale de la violence envers les enfants

10

Le rôle des normes

Les normes pro-agression

- Droit au port d'arme
- "Culture of honor"
 - tendance à répondre par la violence aux perceptions d'insulte ou de menace de perte matérielle
 - plus au taux d'homicides dans les états du sud (USA)

11

Le rôle des normes

Les indices culturels

- Notions d'accessibilité des normes
- Présence d'armes ou d'indices associés à la violence

Ex:

- le lancer d'éponges (Turner et al., 1977)
- automobilistes et intervention policière
- uniformes noirs et pénalités au hockey et au football

12

Le rôle des normes

Les modèles

- Accessibilité, normalisation et évaluation des coûts/bénéfices
- Impacts à court et long-terme
- Effet de désensibilisation
- Impact de la diversité des modèles

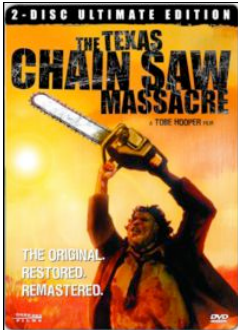
Ex:

- Enfants et télévision
- Modèles intrafamiliaux
- Violence TV à 8 ans et Crimes violents à 30 ans



13

Le rôle des normes



Exemple de désensibilisation

- Les consommateurs fréquents de "slasher movies" sont relativement peu concernés par la violence envers les femmes (Donnerstein et al., 1987)!

14

Profondeur du traitement de l'info

Situation à risque et profondeur de traitement

- Dans une situation induisant la colère, l'événement déclencheur est généralement le plus marquant.

Donc:

- Un traitement superficiel favorise donc l'agression
- Un traitement systématique favorise:
 - soit l'accessibilité d'alternatives à la violence
 - ou l'élaboration de justifications/rationalisations de l'agression

15

Profondeur du traitement de l'info

Déterminants de la profondeur de traitement

- Capacité à élaborer des alternatives à la violence (imp. des modèles et diff indiv.)
- Activation émotionnelle et capacité cognitive
- Alcool
 - effet sur la capacité cognitive
 - désinhibition sociale (impact des normes et de l'expression de douleur)

16

Conflits intergroupes

17

Agressivité et groupes

Les groupes sont plus agressifs et plus compétitifs que les individus.

En contexte de compétition, activer une identité de groupe augmente l'agressivité du groupe

Ex:

Handball et t-shirts oranges

18

La théorie réaliste du conflit

Les hostilités et les conflits intergroupes émergeraient de la compétition pour des ressources limitées (emplois, territoire, ressources naturelles,...).

- Parallèle avec l'agression instrumentale

Ex:

- Compétition/coopération et appréciation des membres de l'exogroupe

19

Importance des gains sociaux

Les conflits intergroupes peuvent apparaître même lorsqu'aucune ressource n'est en jeu.

- Estime, respect, statut et identification au groupe
- Protection de l'estime du groupe et réponse à la compétition

20

La théorie de la privation relative

Pourquoi les conflits persistent lorsque les ressources matérielles et le respect sont facilement accessibles?

Le critère de satisfaction serait la comparaison sociale et non la réalité objective

Privation relative égoïste

vs

Privation relative fraternaliste

Ex: le cas du Québec

21

L'escalade du conflit

Facteurs importants

- Polarisation des consensus intragroupes
- Demande d'engagement et inoculation
- Repli sur le groupe et établissement de normes de guerre (dim des contacts, instauration d'une discipline, dépendance au leader,...)
- Communication et inflation du rapport de force
- Formation de coalitions

22

Perceptions en conflit

Polarisation des perceptions

- L'endogroupe ne peut rien faire de mal (appel à l'intention juste et à Dieu)
- L'exogroupe ne peut rien faire de bien (déshumanisation et mauvaises intentions)
- L'endogroupe est tout-puissant

Attributions biaisées des comportements

- Les intentions à la base des actions
- Attributions externes (endo) vs internes (exo)

23

Perceptions en conflit

Impact des émotions

- L'augmentation des émotions négatives (frustration, anxiété,...) amène une simplification de la pensée et du discours (recours aux stéréotypes).

Perception de cohésion dans l'exogroupe

- Les membres traités selon le stéréotype et activation de l'identité de groupe.

24

Résolution des conflits

- 1) Diminuer l'exposition à (et l'accessibilité) des indices associés à la violence (TV, jeux vidéos, models,...)
- 2) Faciliter le traitement sur-systématique (mais attention!)
- 3) Promotion de l'empathie et de l'élaboration d'alternatives à la violence
- 4) Négociation
- 5) Coopération pour un but commun