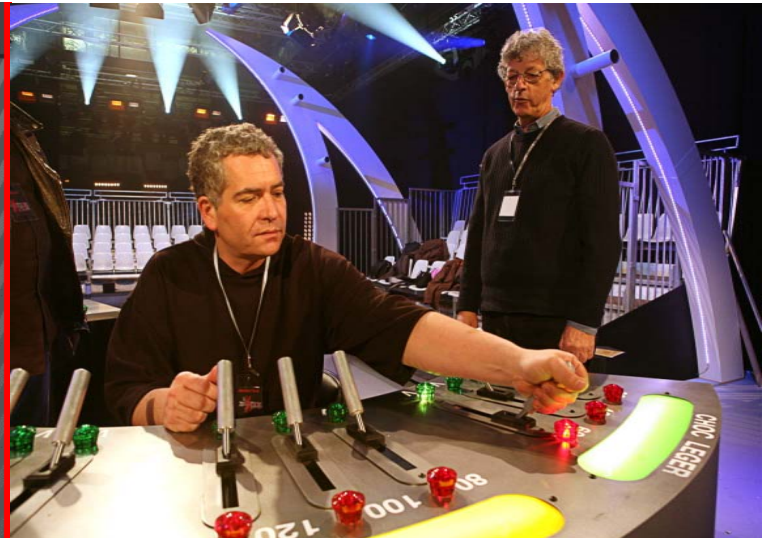


Fiche pédagogique

Le jeu de la mort



Écriture et production :
Christophe Nick.

Réalisation : Thomas Bornot,
Gilles Amado et Alain-Michel
Blanc

Date de réalisation : France,
2010.

Dates de diffusion : vendredi
12 mars 2010 à 20h10 sur
TSR2, mercredi 17 mars 2010 à
20h35.

Durée : 90 min.

Public concerné :
Age légal : 12 ans (interdit en
France aux moins de douze
ans) ; Age suggéré : 14 ans

Temps nécessaire :
au minimum 2 périodes

Matériel nécessaire :
connexion Internet

Résumé

Quel est le pouvoir réel de la télévision ? Comment parvient-elle à manipuler les participants et spectateurs de ces programmes pour les amener à commettre des actes humiliants, odieux, dangereux ? Telles sont les questions qui ont inspiré le film *Le jeu de la mort*.

Pour élaborer des éléments de réponse, le réalisateur Christophe Nick et une équipe de scientifiques mettent en place un faux jeu télévisé intitulé *Zone extrême*. En présence d'un public, deux candidats « jouent » ensemble : l'un enfermé dans une pièce doit retenir des associations

de mots ; l'autre, en plateau, le questionne et lui envoie des décharges électriques en cas de réponses erronées...

Reprenant une célèbre expérience scientifique des années 60, le film analyse longuement des résultats très étonnants : la grande majorité des candidats enverront 460 volts à leur « co-équipier » (en réalité un comédien)...

Montrée du doigt, dénoncée, la télé réalité bien sûr et ses dérives. Voyeurisme, humiliations, blessures infligées... Si elle allait jusqu'au bout, jusqu'à une mise à mort en direct, qui saurait l'arrêter ?

Commentaires

Recrutés pour participer au pilote du faux jeu télévisé *Zone extrême*, quatre-vingts hommes et femmes, toutes couches sociales confondues, en acceptent les règles : envoyer des décharges électriques croissantes, jusqu'à 460 volts, à un sujet innocent (mais complice) dès qu'il se trompe dans la réponse à un test de mémoire.

Sous les acclamations d'un public surexcité par un chauffeur de

salle, environ 80 % des "questionneurs" se transforment en tortionnaires, prêts à faire souffrir, à mettre en danger quelqu'un qui ne leur a rien fait, malgré ses plaintes, ses cris, ses hurlements et même sa perte simulée de connaissance.

Le jeu de la mort s'inspire de l'expérience menée par **Stanley Milgram**, professeur de psychologie sociale de l'université de Yale, entre 1960 et 1963, pour tenter de comprendre les atrocités

Disciplines et thèmes concernés

SCIENCES DE L'HOMME ET DE LA SOCIÉTÉ

Citoyennetés :

Libertés de penser et d'agir ; respect de l'autre ; victime et bourreaux ; les règles de vie en société

Philosophie

La relation au pouvoir ; les règles et l'obéissance à ces règles ; la naissance de l'esprit critique

Biologie :

Le cerveau et le comportement de l'homme

ARTS

Arts visuels et éducation aux médias :

La télé-réalité et ses dérivés ; les codes télévisuels

commises par les nazis pendant la Seconde guerre mondiale (informations complémentaires : http://fr.wikipedia.org/wiki/Exp%C3%A9rience_de_Milgram)

L'expérience cherchait à évaluer le **degré d'obéissance** d'un individu devant une **autorité** qu'il juge **légitime** et analyser le processus de **soumission à l'autorité**, avec tous les **problèmes de conscience** que cela peut susciter.

A l'époque, **35% des participants avaient refusé les ordres** donnés par des scientifiques. Ils sont seulement 20% à le faire dans *Le jeu de la mort*.

Peut-être parce que, cette fois, tout se joue sous l'œil des caméras, du public, des téléspectateurs. Car pour le reste – mode de recrutement des candidats, injonctions données face à leurs hésitations, gradation des cris poussés par le comédien, etc. - toute la méthodologie de Milgram a été reprise telle quelle. À cette différence près que l'autorité n'est plus la science, mais la télévision personnifiée par l'animatrice phare Tania Young.

Dans un article paru dans *Le Monde* (« *Zone extrême : est-ce que la télé réalité peut nous transformer en tortionnaires ?* », 08.03.10), Laurent Bègue, professeur de psychologie sociale à l'université Grenoble-II, et le philosophe Michel Terestchenko, s'interrogeaient : est-ce la situation dans laquelle les participants sont placés, ou un certain type de caractère, qui explique leur conduite ? La télévision possède-t-elle un pouvoir supérieur par rapport à d'autres autorités ? Favorise-t-elle l'obéissance massive des sujets ?

Autant de questions à aborder avec vos élèves avec prudence, le film pouvant choquer par ce qu'il révèle de nos comportements. Dans ce sens, il est très important de ne pas se satisfaire des seuls extraits du faux jeu télévisé mais de regarder et commenter les propos et explications des scientifiques : il ne s'agit ici pas de condamner le genre humain mais de **comprendre les conditions dans lesquelles l'homme accepte de déléguer son libre-arbitre et de situer le pouvoir de la télévision dans ce conflit intérieur**.

Objectifs

- **Comprendre** les motivations psychologiques de l'obéissance ;

- **Prendre la mesure du** pouvoir de la télévision et notamment sa capacité de manipulation.

- **Identifier** les procédés de dramatisation à la télévision.

Pistes pédagogiques

télévisé ; décryptage par l'équipe de recherche ; puis par les participants.

PREALABLE

Établir le **squelette du film à minuant ses grandes étapes** : introduction sur la *real TV* et ses dérivés ; énonciation du but du documentaire ; retour sur l'expérience de Milgram et les transpositions effectuées pour ce programme télévisuel ; explications sur la sélection des candidats, diffusion des extraits du faux jeu

I. DE L'OBÉISSANCE

1) À quel moment, les « questionneurs » obéissent-ils pour la première fois ? Que font-ils en signant le **contrat** ? **S'engagent-ils** en connaissance de cause ? Est-ce que certains refusent de signer ? Qu'est-ce que « **l'escalade de l'engagement** » expliquée par le Pr. Beauvois ?

2) Recenser et analyser les raisons – amenées soit par les scientifiques soit par les « questionneurs » - pour expliquer l'obéissance massive aux règles données :

. **La solitude** : les candidats sont seuls face au **système, au pouvoir télévisuel** (l'animatrice, le public, les caméras...). Il n'y pas de collectif pour l'aider à **résister** à la pression ambiante.

. **La légitimité de l'autorité** : revenir sur « l'état agentique » énoncé par Milgram et expliqué par Dominique Oberlé. Comment décide-t-on d'obéir ou pas quelqu'un ? Que doit-il représenter pour que l'on se soumette à son autorité ?

. **Le discours de l'autorité**. Comment l'animatrice introduit-elle le jeu en plateau ? Que veut-elle dire par « *de toute façon, c'est un jeu* » ? Relever les cinq **injonctions** émises par l'animatrice en mettant en évidence leur gradation (**de l'information à l'ordre**). A quoi servent-elles ? Sont-elles efficaces ? Pourquoi ?

. **L'irresponsabilité**. Comment comprendre cette phrase : « **Continuez, nous prenons l'entière responsabilité** » ? Qui est responsable dans ce qui est en train d'arriver ou qui pourrait arriver : la production et/ou le « questionneur » ? Argumenter les deux points de vue. Réfléchir au fait que, lorsque l'individu obéit, il **délègue sa responsabilité** à l'autorité (insister sur les regards réprobateurs des « questionneurs » adressés fréquemment à l'animatrice).

. **le refus de la réalité**. 15% des questionneurs, qui sont allés jusqu'aux 480 volts, affirment ne pas avoir cru à la situation. Pourquoi l'équipe scientifique est-elle sceptique face à cette déclaration (« *Ils font un pari fou* », « *Ils ne sont pas levés pour crier à la supercherie* ») ? Pourquoi, selon eux, nier la réalité de l'événement contribue à cimenter l'obéissance ?

II. DÉSOBÉIR ?

. Quel pourcentage de candidats expriment des **réticences**, tentent de désobéir, au cours du « jeu » ? A partir de quel moment exactement ?

. Recenser les signes d'**opposition et de malaise** qui apparaissent alors : **protestations verbales** (« *C'est inhumain* », « *J'ai l'impression d'être sadique* »), **excuses** (« *Je suis*

désolé » « *Il va me détester mais je suis obligée* »), **rire nerveux**, etc.

. S'ils ne parviennent pas à stopper le jeu, quelles autres stratégies adoptent-ils : **tricherie** (pour aider le candidat), **négation de la victime** (ils parlent par-dessus ses cris), **négociation** avec l'animatrice.

. Finalement, combien arrêteront le jeu ? A quels moments ? Comment expliquent-ils leur **rébellion** ?

III. LE POUVOIR DE LA TÉLÉVISION

1) Dans l'arène

. Analyser l'**environnement sonore et visuel** dans lequel jouent les candidats : projecteurs, musique angoissante, excitation du public, présence des caméras, etc.

Comment ce « décor » participe-t-il à l'**acceptation de l'autorité** ?

Quels autres éléments conditionnants évoquent les candidats : le **stress de se comporter bien** à la télé, **la peur de saborder l'émission, le souci du regard** des spectateurs.

. Étudier la dernière injonction, conçue pour le monde télévisé : « **Vous ne pouvez pas le faire perdre. D'ailleurs, qu'en pense le public ?** » À quel ressort fait-il appel ? Quel rôle joue le **public** dans le jeu ? D'ailleurs que penser de son attitude à lui ? Pourquoi encourage-t-il le « questionneur » ? A quelle autorité est-il lui soumis ? Quel est le rôle du chauffeur de salle ?

2) Le rôle de l'animatrice

. Qui est Tania Young ? Quel statut a-t-elle dans le monde de la télévision ? Comment exerce-t-elle son rôle tout au long de l'émission ?

. Comment devient-elle la **référence** en matière d'autorité ? Qu'est-ce qui le prouve (cf. la variante proposée où elle quitte le plateau).

IV. QUAND TÉLÉ PARLE DE LA TÉLÉ...

... le téléspectateur se doit de **rester vigilant ! Car les « ficelles » restent les mêmes et, malgré les qualités certaines du film, il est nécessaire de prendre du recul et d'identifier les mécanismes utilisés dans ce documentaire. Par exemple :**

1) **Le jeu de la mort n'invente rien**, il « remâche », recycle, une expérience scientifique vieille d'un demi-siècle... Est-ce le signe d'une télévision qui s'essouffle ?

2) Le programme a été diffusé, sur TSR 2 et France 2, à des **heures de grande écoute (le prime time)**. Pourquoi ? Ce programme peut-il être vu par tous (rappeler qu'en France, il est interdit aux moins de douze ans) ? Quelle **pression** apparaîtrait ici (**l'audimat**) ?

3) **L'émission recherche une caution, une couverture scientifique** : analyser le vocabulaire employé (« *protocole* », « *rigoureux* ») dans les commentaires, l'importance du **décryptage scientifique** mis en œuvre et la **mise en scène** de ce décryptage : quand le Pr. Jean-Léon Beauvois explique à l'animatrice les comportements, à qui s'adresse-t-il effectivement ? Dans quel langage s'expriment les scientifiques ?

4) **Les effets de montage**. Bande son dramatique (reprise, entre autres, du morceau funèbre de Purcell extrait de la bande originale d'*Orange mécanique* de Stanley Kubrick), zapping d'extraits en extraits, gros plans sur les candidats... Quels **choix** ont été faits ? Quelles images (ne) voit-on (pas) ? Dans quel but ?

Pointer aussi l'**impact des quinze premières minutes** qui montrent l'obéissance des « questionneurs ». Quel effet est recherché par ce **montage** ? Quelle réflexion peut-on avoir si on arrête de visionner le reportage à ce moment ?

5) **Les questions éthiques soulevées par l'émission**.

. Lister le nombre de points sur lesquels les « questionneurs » son **trompés** : le tirage au sort sur le rôle de chacun est pipé ; la « victime » ne reçoit pas de chocs

électriques ; elle est un complice de la production ; etc.

. Mettre en évidence le problème que pose cette expérience basée sur une **tromperie** : les « questionneurs » n'ont pas fait que des **choix volontaires** ; la validité des résultats reste discutable ; la morale de l'expérience est plus ou moins acceptable.

. **Réfléchir aux conséquences possibles pour les candidats** :

- Quelle image les participants ont-ils d'eux-mêmes lorsqu'ils apprennent la supercherie ?

. Est-ce facile de vivre après avoir été trompé en public ? D'avoir montré un côté critiquable de soi-même ?

. Se poser la question du droit à l'image : les candidats ont-ils pu refuser de passer à la télévision une fois la supercherie levée (effectivement oui) ? L'ont-ils fait (non !) ? Pourquoi ?

Au final, on pourra se demander si « la fin justifie les moyens » : **l'expérience filmée devait-elle obligatoirement être diffusée** ? L'émission ne tombe-t-elle pas dans ce qu'elle reproche à la *real TV* : **violence psychologique, humiliation et voyeurisme** ? Quel autre traitement médiatique aurait pu être choisi ?

Comparer la diffusion « brute » proposée par la TSR 2 au choix éditorial de France 2 : le documentaire a été immédiatement suivi d'un **débat** (*Jusqu'où va la télé* ? Le débat, 23h10) puis par la diffusion le lendemain (jeudi 18 mars, à 22h45) du documentaire **Le temps de cerveau disponible** de Christophe Nick et réalisé par Jean-Robert Viallet (France, 2010, 60 mn). Pourquoi ce choix ? Pour « **protéger** » les téléspectateurs, les inviter à **réfléchir**, les **garder** devant France 2 ?

RESSOURCES

Le site de France 2, consacré au film de Christophe Nick et proposant, en outre, des interviews et un historique des relations entre télévision et pouvoir : <http://programmes.france2.fr/jusqu-ou-va-la-tele/>

Sur l'expérience de Stanley Milgram, un article très complet :
<http://www.larevolutionencharentaises.com/spip.php?article119>

La critique partagée de telerama.fr
<http://television.telerama.fr/tele/emission.php?id=16291181>

Sur le site de la RSR :

L'émission *Médialogues* du 15 mars 2010 revient sur *Le jeu de la mort* avec Gilles Pache, Directeur des programmes de la RTS, et Amandine Tonelli, de l'UNIGE qui a participé au suivi psychologique des candidats.

<http://www.rsr.ch/la-1ere/medialogues/selectedDate/15/3/2010#20100315-apres-le-jeu-de-la-mort>

À écouter également, l'interview de Christophe Nick du 4 mars 2010 :
<http://www.rsr.ch/la-1ere/medialogues/selectedDate/4/3/2010#20100304-a-la-tv-on-peut-torturer>

Sur la TSR, Infrarouges revient sur le documentaire (émission du mardi 16 mars 2010) : <http://infrarouge.tsr.ch/>

PROLONGEMENTS POSSIBLES

1) **Psychologie, pouvoir et télévision au cinéma.**

Profiter de la discussion autour du *Jeu de la mort* pour découvrir le traitement cinématographique de la question du libre-arbitre et des abus de pouvoir.

"I" comme Icare d'Henry Verneuil (1979), avec Yves Montand, revisite l'expérience de Milgram dans un thriller politique.

Le Prix du danger d'Yves Boisset (1983), d'après la nouvelle de Robert Sheckley, *Le Prix du danger (The Prize of Peril)*. Dans un futur proche, *Le Prix du danger*, un jeu de télé-réalité attise les passions. Ses règles : un homme doit parvenir à rejoindre un endroit secret en échappant à ses traqueurs. S'il y parvient, il remporte 1 million de dollars. S'il échoue, il meurt. Tout est filmé et transmis en direct sur une chaîne de télévision...

L'Expérience (Das Experiment) d'Oliver Hirschbiegel (2003), place des individus dans un univers carcéral fictif et reconstitué. Huit sont les gardiens des douze autres devenus prisonniers. Comme dans une vraie prison, les détenus devront obéir aux gardiens qui sont chargés de faire régner l'ordre...

2) **3h30 devant le petit écran par jour !**

Discuter de ce chiffre donné en fin de documentaire : est-ce beaucoup sur le temps d'une journée ? Combien d'heures les élèves consacrent-ils au petit écran ? Pensent-ils que le pouvoir de la télévision vient aussi du fait qu'elle est une de nos occupations premières ?

3) **Débat**

Au final et selon les élèves, le réalisateur parvient-il à prouver la dangerosité de la télévision ? Pourquoi ?

Elargir la problématique **à la vie en société ou à des événements historiques**. Réfléchir à ce que signifie « **la raison d'état** », **le contrat** signé entre un employeur et son employé, ou l'engagement des soldats dans l'armée. Quand le dilemme de désobéissance peut-il se poser ?

Cécile Desbois-Müller, rédactrice spécialisée Jeunesse & pédagogie, mars 2010