

Le jeu de la mort comme fallace. Pouvoir de la télévision ou autorité d'un dispositif ?

Le jeu de la mort as a Deception. Power of Television or Authority of a Device ?

Hervé Glevarec



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/2095>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.2095

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 31 décembre 2011

Pagination : 267-276

ISBN : 978-2-8143-0108-5

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Hervé Glevarec, « Le jeu de la mort comme fallace. Pouvoir de la télévision ou autorité d'un dispositif ? », *Questions de communication* [En ligne], 20 | 2011, mis en ligne le 01 février 2014, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/2095> ; DOI : 10.4000/questionsdecommunication.2095

HERVÉ GLEVAREC

Laboratoire Communication et politique, CNRS Paris
herve.glevarec@lcp.cnrs.fr

LE JEU DE LA MORT COMME FALLACE. POUVOIR DE LA TÉLÉVISION OU AUTORITÉ D'UN DISPOSITIF ?

Résumé. — « Ainsi, la télévision peut, sans contestation possible, organiser demain la mise à mort d'un individu en guise de divertissement », dit le commentaire de l'émission *Le jeu de la mort*. En effet, France Télévisions l'a fait. Et rien de spécifique en cela à la télévision. Le dire en le sollicitant soi-même est pervers. Dans leur article, Brigitte Le Grignou et Érik Neveu (2011) insistent sur l'erreur d'objet que constitue l'affirmation d'un pouvoir de la télévision sur les téléspectateurs à participer à un jeu-expérience (*La Zone XTrême*) qui ne concerne que des participants, et sur le cadre intellectuel un peu étroit de l'interprétation des résultats de l'expérience. Nous pointons ici une seconde erreur d'interprétation : le jeu *La Zone XTrême* ne dit rien sur le pouvoir de la télévision en particulier mais sur l'autorité d'un dispositif. Il aurait pu être un dispositif d'apprentissage plutôt que de jeu ou être réalisé à l'université sans que cela modifie ses résultats. Sa seule conclusion intellectuelle est de montrer que la télévision est susceptible de fonctionner comme une institution, *a fortiori* légitime. Son commentaire analysé, *Le jeu de la mort* apparaît comme le jeu-limite *La Zone XTrême* lui-même. France Télévisions s'est permis de réaliser une expérience interdite ailleurs en faisant passer le jeu pour un documentaire sur le jeu, ce qui lui a permis de mettre en place le jeu. Et le pouvoir de la télévision se trouve davantage dans le commentaire hégémonique du *Jeu de la mort* sur les effets de la télévision que dans les résultats de l'expérience *La Zone XTrême*.

Mots clés. — Expérience, jeu, télévision, science, dispositif, pouvoir, autorité, discours.

« Ainsi la télévision peut, sans contestation possible, organiser demain la mise à mort d'un individu en guise de divertissement » (*Le jeu de la mort*, 35^e minute)

La discussion proposée par *Questions de communication* autour de l'émission *Le jeu de la mort* et de l'article de Brigitte Le Grignou et Érik Neveu (2011) est un heureux contrepoint à l'autodéfinition de ce programme par les acteurs du monde audiovisuel au moment de sa diffusion. Il m'apparaît absolument sain et utile que cette revue offre un espace de réappropriation aux universitaires à propos d'une émission télévisuelle qui s'est tenue sur le registre de la science¹. Rappelons que cette émission, réalisée pour France Télévisions, est une expérience de jeu télévisé à tester, nommée *La Zone XTrême*, consistant pour les joueurs à envoyer des décharges électriques à leur partenaire de jeu (en fait un comédien faisant semblant) à chaque mauvaise réponse, dans le but de voir jusqu'à quelle limite les joueurs pouvaient aller. Le jeu était fondé sur le principe de l'expérience de Stanley Milgram réalisée au début des années 60 à l'université Yale aux États-Unis.

Je me sens en accord avec l'argumentation de Brigitte Le Grignou et d'Érik Neveu. Ils critiquent l'explication de la soumission des participants au jeu *La Zone XTrême* par la « situation » et le recours exclusif à la psychologie sociale ; ils notent la confusion analytique à extrapoler un « pouvoir » de la télévision sur les téléspectateurs à partir d'un dispositif portant sur des joueurs présents dans un studio : les deux n'ont évidemment rien à voir, et imputer quoi que ce soit à partir de l'un pour comprendre l'autre n'a pas grand sens. Avec eux, je déplore l'ignorance dans laquelle sont les concepteurs de l'émission des travaux de sociologie de la réception menée depuis 30 ans. Peut-être sentons-nous même poindre un certain dépit narcissique et scientifique que je partagerai alors volontiers ; faut-il lire leur article comme l'avis de « ceux qui comptent pour pas grand-chose », comme on dit ? Je le pense volontiers aussi. Il convient que, en cette matière initialement universitaire, les scientifiques aient leur mot à dire dans la revitalisation d'un dispositif d'apprentissage mis en place par un professeur, Stanley Milgram, dans les années 60. Cependant, il faut dire que, en tant que scientifique, nous n'avons jamais cru ou pensé que le savoir contrôlé se produisait à la télévision. En revanche, notre curiosité sociologique réside dans le fait de savoir pourquoi des gens qui avaient été sollicités pour tester un jeu ont répondu positivement et quelles étaient leur motivations à y participer. L'une des questions de départ ne serait-elle pas de savoir le pourquoi de l'accord et de l'engagement des candidats dans ce jeu. Nous pouvons faire l'hypothèse raisonnable que ce lieu – la visibilité télévisuelle – est, pour ces individus, pertinent, valorisant, plus qu'un autre. C'est de la sociologie minimale de supposer que les individus s'engageant dans de tels jeux se distinguent de ceux qui ne s'engagent

¹ La réflexion proposée ici est la version retravaillée d'un premier texte publié sur le site du laboratoire Communication et politique du Centre national de la recherche scientifique (CNRS). Accès : <http://www.lcp.cnrs.fr/html/05-tribune.html> (03/2010 – Rubrique : « Le Jeu de la mort »).

pas parce qu'ils y trouvent tout simplement plus d'intérêt et de sens que d'autres. Quelles sont leurs attentes dans la vie pour qu'ils envisagent que la télévision puisse être un lieu plus pertinent qu'un autre, leur métier par exemple ou leur croyance religieuse, leurs orientations personnelles, etc. ?

Critique interne et critique externe

Ceci étant, je suis enclin à trouver Brigitte Le Grignou et Érik Neveu très charitables à l'endroit de cette émission. Un point me différencierait donc d'eux : l'assentiment qu'ils accordent quand même au dispositif qu'ils verraient bien s'enrichir des disciplines et des travaux sociologiques et politistes. Sur ce point, je suis plus radical. Il me semble que l'analyse du jeu *La Zone XTrême* comme dispositif rend tout à fait vain son sauvetage, étant donné que ce qu'il dit sur le pouvoir de la télévision est très mince. Tandis que leur critique est interne – elle vise notamment à évaluer les ressources intellectuelles mobilisées pour expliquer les dispositifs de soumission en l'élargissant à d'autres savoirs –, la mienne est externe et porte sur les affirmations à l'endroit de la télévision que le jeu mis en place est censé avoir fournies. Mon propos est plus tranché, en ce sens que, non seulement je considère les conclusions affichées par les protagonistes de l'émission comme des erreurs scientifiques, mais aussi que cette émission est perverse parce qu'elle a permis à France Télévisions de diffuser le jeu-limite, *La Zone XTrême*, sous le label de film documentaire *Le jeu de la mort*. Or, par son commentaire, *Le jeu de la mort* n'a rien d'un documentaire sur un objet. À mes yeux, il n'est ni plus ni moins que le jeu *La Zone XTrême*. Le scénario du film *Le jeu de la mort* est bien le jeu *La Zone XTrême*. Et le pouvoir de la télévision se trouve davantage dans le commentaire hégémonique du *Jeu de la mort* sur les effets de la télévision que dans les résultats de l'expérience.

Je voudrais pointer ici deux types d'erreur et me centrer sur la seconde. D'abord, l'erreur d'objet : le *Jeu de la mort* ne dit rien sur le pouvoir de la télévision sur les téléspectateurs puisqu'il concerne des participants à un jeu. Or, les commentaires prétendent le contraire : « Du haut des tribunes, ils [les membres du public] représentent l'autorité. Les spectateurs devront lui obéir », est-il dit. Il y a là deux erreurs manifestes : le public ne représente pas l'autorité, mais un supplément à l'autorité qui est celle de l'institution télévisuelle ; ce ne sont pas des spectateurs – *lapsus* révélateur du message télévisuel implicite consistant à passer de la catégorie de participant à un jeu à la catégorie de téléspectateurs –, mais des candidats qui sont, par ailleurs, autant spectateurs que contribuables français ou auditeurs de radio ou n'importe quoi d'à peu près universel. Je ne reviendrai pas davantage sur ce point parce que Brigitte Le Grignou et Érik Neveu le démontrent fort bien. Je me concentrerai sur une seconde erreur d'interprétation : le jeu *La Zone XTrême* ne dit rien sur le « pouvoir » de la télévision en particulier, mais sur l'autorité du dispositif. Du coup, sa seule conclusion intellectuelle est de montrer

que la télévision est susceptible de fonctionner comme une institution, *a fortiori* légitime – ce qui voudrait dire que la dimension d'institution est sans doute secondaire.

Une erreur d'interprétation : un dispositif qui n'a rien de télévisuel

En recourant à une définition minimale, nous postulons qu'un dispositif – de quelque nature qu'il soit – est un système de places comportant trois traits définitoires : il s'adresse à un destinataire ; il est porté par un promoteur ; il comporte une dimension prescriptive (Glevarec, 2001 : 379-380). Dans le cas du jeu *La Zone XTrême*, les places occupées le sont par la télévision en tant que promoteur, le participant en tant que destinataire, et la prescription consiste à tester un jeu pour la télévision. Tandis que le dispositif de Stanley Milgram est présenté aux participants de l'époque comme un dispositif d'apprentissage, celui de la société de production commanditée par France Télévisions le transforme en jeu à tester, la consigne indiquée aux participants sélectionnés étant d'aider à mettre au point un jeu : « Vous allez jouer mais vous ne gagnerez rien, en fait votre rôle consiste à nous aider à mettre au point le jeu » (10^e minute), est la consigne indiquée aux participants (*i.e.* la prescription). Le dispositif ainsi mis en place n'est en rien intrinsèquement télévisuel. Le même dispositif ludique est reproductible au CNRS, à l'université ou même au sein d'une société d'études mandatée par une entreprise pour évaluer un produit, ou dans une fête foraine qui voudrait tester un jeu. Il suffit de remplacer la télévision par l'université pour obtenir un dispositif de test ludique identique. Ce qu'il faut, c'est une demande suffisamment forte pour engager les individus. Ce que cette expérience suggère – c'est-à-dire faute de l'infirmier par la comparaison – c'est que la télévision possède cette autorité à même d'en égaler d'autres (scientifique, médicale, juridique). Une telle autorité n'est pas une force nouvelle, ni supérieure, ni spécifique à la télévision. Là réside un abus lorsque conclusion est faite que « la télévision peut, sans contestation possible, organiser demain la mise à mort d'un individu en guise de divertissement » (*Le jeu de la mort*, 35^e minute). L'interprétation est incorrecte. Au sens strict des résultats de l'expérimentation, l'interprétation devrait bien davantage ressembler à celle-ci : « Dans le cadre d'un jeu expérimental pour la télévision consistant à envoyer des décharges électriques en cas de mauvaise réponse, les individus sont capables d'aller jusqu'à administrer la mort ». Remplacez « télévision » par « université », gardez le même dispositif et vous obtenez : « L'université peut, sans contestation possible, organiser demain la mise à mort d'un individu en guise de divertissement ». C'est tout aussi plausible et donc en rien spécifique à la télévision. Jean-Léon Beauvois, le psychosociologue responsable de l'expérience, le dit : « Parce qu'il [l'individu participant à l'expérimentation] est seul comme tous les êtres seuls confrontés au pouvoir; il n'a pas de défense et il devient l'être

le plus obéissant qui soit » (*Le jeu de la mort*, 41^e minute)². Rien de télévisuel dans cette assertion. Il y a confusion du télévisuel comme ontologie, et du télévisuel comme légitimité du promoteur du dispositif.

« Quelle légitimité à la télévision à se poser comme autorité à laquelle nous devons obéir ? » (37^e minute du jeu), commente la voix *off*. C'est bien la seule question juste à poser, parce qu'elle recourt au terme « d'autorité » qui est un concept circonscrit par un champ d'application, à la différence de « pouvoir » qui est généralisé, c'est-à-dire excède le dispositif, prétend à une action fonctionnant hors du dispositif (notamment sur les téléspectateurs). Ainsi *Le jeu de la mort* ne fait-il qu'ajouter l'autorité de la télévision à un dispositif qui fonctionnerait très bien sans. Du coup, par une rouerie bien télévisuelle, tous les discours affirmant que la télévision est le dispositif lui-même ne manifestent-ils pas davantage le pouvoir de la télévision sur les représentations que ne le ferait le jeu lui-même ? Le pouvoir de la télévision relèverait plus de l'hégémonie, consistant à faire accepter les assertions qu'elle tient, y compris sur elle-même.

Quelle est l'instance énonciatrice ?

Le sens de la phrase « la télévision peut, sans contestation possible, organiser demain la mise à mort d'un individu en guise de divertissement » ne doit pas être trouvé au plan de la soumission mais au plan de l'éthique. Il faut apercevoir le glissement de sens et l'erreur d'analyse. Une telle phrase ne concerne pas un constat, celui de la soumission réitérée d'individus à une injonction aux conséquences létales, mais un constat sur la nature de cette institution en tant qu'elle peut transgresser l'éthique consistant à mettre en place ce genre de jeu. Dit encore autrement, l'instance énonciatrice d'une telle assertion n'est pas celle qui se présente comme légitime, la voix *off* d'un commentaire scientifique ou documentaire à propos d'une soumission à l'autorité dans un jeu télévisuel, mais la voix de la télévision elle-même. Cette affirmation vaut très bien pour la télévision, mais pas à l'endroit des autres, les « télévisions commerciales » qui seraient susceptibles de faire cette sorte de jeu ; elle vaut pour France Télévisions en tant qu'elle a fabriqué et filmé réellement le jeu pour le documentaire sur ses antennes. C'est sinon plus pervers, du moins révélateur³. Peut-être est-ce

² À la décharge des scientifiques de l'émission, il faut dire que ces derniers ne sont pas, *a priori*, responsables des commentaires du film.

³ Par lassitude intellectuelle et désespoir scientifique, on a laissé de côté l'analyse du montage et des plans choisis, plans sur le visage de la mignonne animatrice, sur le beau « couple » derrière la vitre au loin, musiques dramatisantes qui appartiennent au plus courant des dispositifs audiovisuels de captation adressés aux téléspectateurs. En effet, on ne peut dire que la prise de vue et la réalisation du *Jeu de la mort* soit en cohérence, en conformité ou en continuité avec le propos critique à l'endroit des dispositifs de séduction de la télévision. On aurait pu imaginer que le réalisateur du *Jeu de la mort* adopte une prise de vue minimale, ascétique, sans effet de capture par les beaux plans, les montages et musiques chocs. De ce point de vue, le générique est un modèle ; son com-

plus transgressif encore au regard de la dénonciation visée par les promoteurs. On peut s'autoriser à entendre cette phrase dans un tel sens parce que rien ne connecte ce dispositif de jeu à la télévision en particulier, plutôt qu'à n'importe quelle institution pour laquelle il fonctionnerait aussi bien. Ou alors, faut-il le démontrer par la comparaison, c'est cela la démonstration scientifique. Ce qui n'est pas le cas. D'ailleurs, le commentateur ne s'embarrasse pas de science en la matière. Comme le dit Laurent Buège, professeur de psychologie sociale, « la simple juxtaposition des 60 % observés chez Stanley Milgram aux 81 % de *La Zone Xtrême* est un exercice de pure fantaisie : comment peut-on comparer l'influence d'un scientifique sur un comportement de soumission dans les années 60 à l'influence d'une animatrice flanquée d'un public d'une centaine de personnes et d'un staff de production cinquante ans plus tard ? »⁴. En résumé, la phrase correcte à entendre est celle-ci : « La télévision peut sans contestation possible organiser demain un jeu de soumission à l'autorité avec issue létale alors que c'est éthiquement interdit dans de nombreux pays autres que la France ». Cruauté de l'interprétation : la télévision en question n'est pas celle que le commentaire annonce, une chaîne commerciale, mais bien France Télévisions parlant d'elle-même en prétendant parler des autres.

Retournement de sens

Le film montre un participant qui, une fois le jeu terminé, déclare « que la télévision ne peut pas moralement amener les gens à mourir sur scène. C'est pas possible. Donc j'avais aucun risque à faire ça, aucun » (55^e minute du jeu). Le commentateur qualifie ce jugement ainsi : « Dans *La Zone Xtrême* ces questionneurs font un pari fou : "la télé ne peut pas oser ça". Ils n'en savent rien mais dans le doute ils choisissent de faire confiance à l'autorité ». On ne voit pas ce qui autorise à considérer que ce que dit le participant pour expliquer son comportement soit négligeable, à savoir qu'il ne dit pas vrai. Et si l'on se pose la question sérieusement, est-il possible que, dans une société comme la France contemporaine, la télévision tue quelqu'un dans un jeu ? La réponse est non. Elle ne le pourrait qu'accidentellement (ce serait un accident du travail sans doute). Quand le commentaire dit que ce participant fait confiance à l'autorité de la télévision, c'est une erreur : il fait une confiance justifiée dans une règle de droit qui veut que France Télévisions ne peut tuer et ne peut prendre ce risque de tuer quelqu'un sur un plateau. En quoi est-ce faux ?

En revanche, un tel discrédit sur le jugement d'un participant tend à indiquer que les concepteurs et commentateurs du jeu considèrent les joueurs comme

mentaire critique la télévision extrême en le faisant dans une grammaire visuelle elle-même choc, images accélérées, plans saccadés. Perversité d'un dispositif d'intéressement excessif !

⁴ Voir « Le Jeu de la mort, c'est de la télé pas de la science », *Marianne* 2 (28/03/10). Accès : http://www.marianne2.fr/Le-jeu-de-la-mort--c-est-de-la-tele-pas-de-la-science_a189971.html.

des dupes. Tout se passe comme si le réalisateur du documentaire s'était trouvé devant une expérience déjà réalisée dans le champ scientifique mais dont les résultats n'auraient eu aucun effet sur les consciences. Pourquoi diable s'appuyer sur la caution de Stanley Milgram, si ce n'est pour relancer l'expérience de la mesure scientifique de la soumission à l'autorité ? Serait-ce pour légitimer la réalisation télévisée d'un tel faux jeu de la mort administrée ? Ayant étendu au dispositif ludique un dispositif-*princeps* d'apprentissage, la perversité de l'émission viendrait d'avoir laissé entendre que l'autorité scientifique est dorénavant l'autorité télévisuelle. Or, les deux dispositifs coexistent, aux côtés d'autres encore, ceux qu'une administration ou une société d'études en marketing et en consommation pourraient mettre en place pour faire telle ou telle expérience, exercice, test ou autre. Se pourrait-il que *Le jeu de la mort* ait été une émission de télévision se faisant passer pour documentaire avec caution scientifique mais qui serait en réalité l'occasion de mettre en scène un jeu de télévision comme d'autres existent déjà sur d'autres chaînes⁵ ? La tromperie télévisuelle se donnerait alors à voir là où on ne s'y attendait pas. *Le Jeu de la mort* ne serait qu'un dispositif d'intéressement à destination de téléspectateurs à propos d'un autre dispositif ludique. Et l'affirmation de totalitarisme télévisuel serait une belle erreur de catégorie, prenant la partie pour le tout, le dispositif ludique et la consigne de collaboration (aider à tester un jeu) pour la télévision. À nos yeux, *Le jeu de la mort* est juste un film sur l'expérience *La Zone XTrême* qui a autorisé la télévision à produire un tel jeu limite, puisque c'est la télévision qui crée le jeu pour filmer le jeu. Le schéma ci-après vise à synthétiser la démonstration en substituant au sens de lecture affiché du commentaire du *Jeu de la mort* sur l'émission, en termes de pouvoir de la télévision enseignée par un jeu, le sens de l'émission comme réalisation d'un jeu-limite, en proposant une interprétation externe, la nôtre, du *Jeu de la mort* contre l'interprétation interne par *Le jeu de la mort* du jeu *La Zone XTrême*. Nous substituons à l'instance énonciatrice du commentaire sur l'expérience, celui de la télévision réalisant le jeu *La Zone XTrême*, le documentaire *Le jeu de la mort* apparaissant comme fallace.

⁵ La cruauté serait de refaire le générique du *Jeu de la mort* en y ajoutant *La Zone XTrême* comme exemple de télévision extrême.

Schéma 1 : Interprétation par *Le Jeu de la mort* et interprétation du *Jeu de la mort*.

Le glissement s'opère dans le passage du dispositif d'apprentissage de Stanley Milgram, un laboratoire universitaire, une demande expérimentale et un laborantin au dispositif du jeu de France Télévisions, une émission télévisuelle, une demande ludique et une animatrice (s'y ajoute un public). L'erreur s'introduit dans le discours tenu sur l'autorité agissante qui serait la télévision. Que l'institution ici agissante soit la télévision et non l'université témoigne-t-il d'autre chose que de la légitimité et de la force d'un dispositif d'opinion publique ? Établi dans un laboratoire, dans une administration étatique, à la radio, dans une société d'études marketing, le dispositif aurait produit de la soumission. On aurait pu imaginer ajouter au public du *Jeu de la mort*, des personnalités publiques connues (par exemple, « des anciens de l'émission de télé-réalité de M6 *Le Loft* sont à vos côtés »), le direct (« vous êtes en direct »), une contrainte morale (« vous perdez votre emploi si vous vous arrêtez avant tel niveau »). Bref, ajouter autant de force qu'on veut à l'autorité du promoteur du dispositif, ça ne le rendrait pas ontologiquement plus télévisuel pour autant. En l'occurrence, la télévision n'est que liée de façon contingente à ce dispositif consistant à jouer à envoyer des décharges.

Un élément de preuve du retournement du sens se trouve, pour les téléspectateurs, dans l'apparition à l'écran du corps souffrant du comédien censé recevoir les décharges électriques. Que signifie – et surtout qu'est-ce qui autorise – le fait que nous téléspectateurs voyons à l'écran le comédien crier sa douleur (à partir de la 50^e minute), alors que le joueur ne fait que l'entendre ? Que signifie que le réalisateur (la fameuse « télévision ») mette en scène une image (de souffrance) qui ne fait pas partie de l'expérience ? Pourquoi le réalisateur ne s'est-il pas tenu au cadre des paramètres de l'expérience – filmer le joueur et le contexte auditif qui est le sien exclusivement – et, au contraire, a-t-il introduit des éléments qui

n'appartiennent pas à l'expérience – la vision du comédien ? Ses choix de plans indiquent un irrespect du rapport documentaire dû à une situation que l'on restitue sans y ajouter quoi que ce soit (Niney, 2009). Quelle information est mise en scène et donnée à voir aux téléspectateurs ? Une incarnation physique de la douleur – qu'elle soit mimée n'y change rien – du second joueur qui n'a jamais existé pour le premier joueur qui envoie les décharges. La trahison du rapport documentaire semble bien avoir pour effet, sinon objectif, d'orienter la lecture dans le sens de l'horreur du réel. L'écart entre la situation d'expérience (n° 1) et la situation audiovisuelle du film (n° 2) ne peut être justifié au regard des effets induits qu'entraîne la monstration du corps et qui auraient dû l'empêcher.

Conclusion

Quelle est la morale de cette émission ? En voulant faire un documentaire sur l'autorité de la télévision, on s'autorise d'un dispositif d'apprentissage pour mieux construire un dispositif de jeu fleurissant avec les limites. Si l'enjeu est de montrer la soumission à l'autorité, que ne demande-t-on pas aux scientifiques de refaire l'enquête dans leur laboratoire, celle-ci sera peut-être alors comparable avec celle de Stanley Milgram ! Si l'enjeu est de montrer l'autorité de la télévision, c'est bien moins le dispositif du jeu que le discours sur le soi-disant sens d'un documentaire-jeu qui le montre, de façon tout à fait paradoxale, sinon perverse. Il se peut fort bien que cette perversion du dispositif n'ait pas été délibérée. Heureusement ! On a tout simplement démonté l'idéologie d'un programme, ses « lectures préférentielles ». Pour un regard un peu aiguisé, il apparaît que cette émission constitue un formidable objet et exercice audiovisuels pour une analyse filmique débouchant ici sur un irrespect de l'objet filmé. Au début du film *Le jeu de la mort*, la voix du comédien Philippe Torreton énonce que « depuis dix ans la plupart des télévisions commerciales utilisent l'humiliation, la violence et la cruauté pour fabriquer des programmes de plus en plus extrêmes ». Une fois montrée que *Le jeu de la mort* n'a été qu'un film documentaire pour la télévision sur un jeu mis en place par la télévision elle-même pour exhiber un pouvoir qui, d'une part, ne dit rien du tout des téléspectateurs et, d'autre part, n'est pas le pouvoir de la télévision mais le pouvoir du dispositif, c'est évidemment cette même phrase qui s'applique à France Télévisions et à ce film. La définition d'un discours pervers c'est de faire ce qu'on dénonce. « D'où le nom de ce jeu qui est un petit peu racoleur, j'en conviens, mais bon on est à la télé, la Zone Xtrême », dit le producteur du jeu (10^e minute).

Références

Glevarec H., 2001, *France Culture à l'œuvre. Dynamique des professions et mise en forme radiophonique*, Paris, CNRS Éd.

Le Grignou B., Neveu É., 2011, « Beaucoup de bruit pour (presque) rien ? À propos de la diffusion et de la réception du "Jeu de la mort" », *Questions de communication*, 20, pp. 215-238.

Niney F., 2009, *Le Documentaire et ses faux-semblants*, Paris, Klincksieck.

Quéré L., 1982, *Des miroirs équivoques. Aux origines de la communication moderne*, Paris, Aubier Montaigne.