

# *Esthétique des jeux et des valeurs dans les programmes de télévision*

*Françoise Parouty-David\**

*Université de Limoges & Centre de recherches sémiotiques (CERES)*

De nombreuses études dans diverses disciplines ont fait valoir l'intensité des violences subies par les téléspectateurs dans des scénarios réels ou fictifs et leurs conséquences sur les comportements. Notre objectif est de montrer qu'une distinction s'impose entre la visée explicite des chaînes en termes de genre, le ludique particulièrement, et les stratégies énonciatives à l'œuvre dans certains jeux télévisés, procédures plus difficilement perceptibles et d'autant plus dangereuses. Ces modalités d'énonciation participent d'une esthétique de l'illusion, du mensonge et de la manipulation qui sera décrite et qui constitue une violence au sens de déculturation. Cet article conduit à faire le lien entre esthétique et éthique dans la construction d'une identité collective.

*« La transmission a des méthodes collégiales et des cadres collectifs. C'est un enjeu de civilisation. [...] On transmet le feu sacré, le capital, le patrimoine [...] les grands secrets [...] Ceux dont la préservation donne à une communauté sa raison d'être et d'espérer. Ceux dont la dilapidation équivaldrait à une forfaiture intime. Ceux qu'on ne livre pas entre deux portes, mais auxquels on initie, par degrés, avec le cœur et l'esprit. » Régis Debray<sup>1</sup>*

La violence sur petit et grand écran a fait l'objet d'études de toute nature<sup>2</sup> inventoriant les modes d'action, les conséquences économiques pour les destinateurs, psychologiques pour les destinataires... et se focalisant en général sur des films et des émissions où la violence sous ses

---

\* parouty@brive.unilim.fr

<sup>1</sup> Debray, Régis, 1997 : 21-22. *Transmettre*. Paris : Odile Jacob, coll. « Le champ médiologique ».

<sup>2</sup> La dernière en date est celle – commandée par le Ministère de la culture et de la communication – de la philosophe française Blandine Kriegel sur le lien entre la violence à la télévision et l'amplification des comportements violents chez les enfants ; le rapport a été publié le 14 novembre 2002.

différentes formes – physique, verbale, psychologique dans des documentaires ou des fictions – était manifeste et ne soulevait que de brèves précautions définitives. La question récurrente était en général d'aboutir après dénonciation à une prise de position en tension entre deux pôles : la violence à l'écran, catharsis ou conditionnement, avec en filigrane la question de la transmission.

Au-delà de cette heuristique qui demeure fondée, notre objectif est tout autre : pour saisir une forme de violence, moins visible et cependant réelle à nos yeux, inventorier certains traits spécifiques dans le contenu axiologique et l'expression plastique qui la manifestent, les deux relevant des modalités d'énonciation plus que du représenté-même. Demeure toujours la question devenue fondamentale de la transmission et des valeurs.

Nous illustrerons notre propos par un corpus restreint <sup>1</sup> au divertissement que propose la télévision et dont chacun est persuadé « *qu'il n'est rien que fantaisie agréable et distraction vaine* », ironise Caillois <sup>2</sup> dans *Les jeux et les hommes*. Pour y mettre de l'ordre nous nous appuyerons sur sa démarche anthropologique qui établit les catégories du jeu en général, validées et relayées plus récemment par F. Jost <sup>3</sup> à propos des émissions télévisées en particulier. Nous suivrons en cela la voie tracée par tous ceux qui pensent autrement et qui ont fait « *de l'esprit de jeu un des ressorts principaux, pour les sociétés, du développement des plus hautes manifestations de leur culture, pour l'individu, de son éducation morale et de son progrès intellectuel* » <sup>4</sup>. Peut-être apparaîtra alors ce qui se joue dans certains divertissements télévisés.

Mais d'abord des définitions s'imposent. Le Petit Robert propose « *Faire violence : agir sur quelqu'un ou le faire agir contre sa volonté, en employant la force ou l'intimidation* ». Les synonymes proposés sont forcer, violer, contraindre, dénaturer, arracher. La violence y est définie comme une « *disposition naturelle à l'expression brutale des sentiments* » qui renvoie à la fureur, la colère, la véhémence, la vivacité, l'impétuosité... contraires du calme et de la mesure. Dans son rapport, Blandine Kriegel <sup>5</sup> écrit : « *force déréglée qui porte atteinte à l'intégrité physique ou psychique, pour mettre en cause, dans un but de domination ou de destruction, l'humanité de l'individu* ».

---

<sup>1</sup> Ce corpus sera en effet restreint à quelques exemples représentatifs d'un genre que le langage des médias (cf. *L'express*, n° 2 690, p. 35) appelle le *trash* qui signifie en anglais "camelote, détritius, déchets" ; *a trash can* est une poubelle.

<sup>2</sup> Caillois, Roger, 1967 [1958]. *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard, NRF, coll. « Idées », p. 8.

<sup>3</sup> Jost, François, 1999. *Introduction à l'analyse de la télévision*. Paris : Ellipses, coll. « Infocom ».

<sup>4</sup> *Op. cit.*, p. 8.

<sup>5</sup> Cf. note 1.

En somme, appliquée à notre contexte nous dirions que d'un point de vue opératoire, l'énonciateur réalise une manipulation télévisuelle, la violence se manifestant du point de vue sémantique par un excès affecté d'une connotation péjorative et du point de vue pathémique par une polarisation dysphorique. Le tout fonderait une esthétique de surface aisément perceptible dans deux des modes de programmation qui entrent dans la typologie de François Jost <sup>1</sup> : *l'authentifiant* représenté par le direct et le journal télévisé avec reportages sur les conflits de toute espèce, et le *factif* qui renvoie à tous les genres de la fiction parmi lesquels se trouvent les films d'action et policiers qui ont fait l'objet des études évoquées pour commencer. B. Kriegel ne mentionne que ces deux premiers.

Le troisième de ces modes est celui qui nous intéresse, le *ludique*. La question fondamentale est : que sommes-nous en droit d'attendre de lui, puisque chaque genre contient sa promesse ? Son horizon d'attente semble *a priori* éloigné de la violence avec les jeux et les divertissements, ou les *reality shows*, genre mixte dit Jost qui relève à la fois du direct et du divertissement. Les bénéfices symboliques sont ordinairement l'intérêt, l'émotion et l'amusement ; les trois se conjuguent et sont pondérés par l'énonciateur en fonction du public potentiel, de sa disponibilité psychologique, de ses croyances et de ses savoirs <sup>2</sup>.

Autrement dit une distinction s'impose entre la visée explicite de la chaîne en termes d'annonce d'un genre (jeu culturel, *reality show*) et les stratégies énonciatives que veut reconstruire notre analyse. L'esthétique dont nous souhaitons débattre, soulève les rapports de ces productions à la véridiction et à l'éthique dont l'esthétique est la condition ; là est le nœud de la problématique dans une perspective de transmission des valeurs habituellement attachées au divertissement.

### *Anthropologie et jeux télévisés*

La typologie <sup>3</sup> de Caillois participe d'une théorie de la civilisation à partir des jeux. Il distingue quatre catégories de jeu qui peuvent aussi constituer des composantes diversement pondérées dans un même jeu :

---

<sup>1</sup> *Op. cit.*, p. 4 et pp. 28-32.

<sup>2</sup> *Op. cit.*, pp. 19 et 49. Nous rappellerons la précaution de Jost à leur sujet : ces trois modes appartiennent à un premier degré, mais la télévision a engendré des imitations et ou versions doubles qui instaurent un système du second degré par des feintises énonciatives (comme le *Faux journal* de Karl Zéro sur Canal +) ou de mise à distance qui induit un méta-regard sur le média et ses pouvoirs, donc une méta-critique. Nous excluons volontairement ce second degré qui n'est pas l'objet de notre propos.

<sup>3</sup> *Op. cit.* Cf. chap. II., pp. 45-91.

- l'*agôn* est la forme pure du mérite personnel où tout se ramène à une lutte physique ou cérébrale, une rivalité sans secours extérieur pour que le gagnant soit perçu comme le meilleur dans sa catégorie. Ce principe n'a pas cours par exemple dans le *Biglil* où il est faussé par le niveau des questions : fausse compétition, faux obstacles. Dans *Qui veut gagner des millions* les candidats ont recours à une aide choisie qui compromet le concept de mérite.
- l'*alea* ou jeu de hasard fait fi du mérite et se fonde sur la chance. On gagne moins sur un adversaire que sur le destin. Dans les deux exemples précédents, l'*alea* est faussé du fait d'un tri en amont sur le critère de la facilité, la notion de chance en est très amoindrie.

Certains jeux peuvent combiner les deux formes quand il faut lutter en fonction d'une distribution de contraintes initiales due au hasard, c'est le cas de nos exemples bâtis sur les questions/réponses. Ces deux formes sont initialement « *des tentatives pour substituer à la confusion normale de l'existence courante, des situations parfaites* » du point de vue de l'équité. Il n'en reste pas moins que dans les jeux de notre corpus, questions faciles, aides choisies et gains presque assurés au lieu de mettre tous les candidats « *dans des conditions d'égalité pure que la réalité refuse aux hommes* » pour faire valoir leur mérite ou leur chance, créent une illusion de mérite ou de chance et se situent dans la feintise contrairement à l'attendu. Ces jeux perturbent ainsi les définitions que Caillois considère comme transversales aux civilisations et ils s'inscrivent en faux par rapport à elles parce qu'ils refusent la priorité des modalités sur la sanction. Or dit Caillois, « *la façon de vaincre est plus importante que la victoire elle-même et en tout cas, plus importante que l'enjeu. [...] Elle fait reculer la lésine, la convoitise et la haine, c'est faire œuvre de civilisation* »<sup>1</sup>. La logique du jeu dit de société, parce qu'il en appelle aux valeurs de mérite et de chance conjuguées, devrait s'inscrire dans des procédures éducatives alors qu'elles sont ici machiavéliques au sens où elles privilégient la fin sur les moyens.

Pour ces deux premiers traits, « *on s'évade du monde en le faisant autre. On peut aussi s'en évader en se faisant autre* »<sup>2</sup>. C'est le cas dans les deux autres catégories de Caillois que sont :

- la *mimicry*, nom désignant en anglais la capacité des insectes à changer d'apparence ; elle implique une forme quelconque d'imitation grâce au déguisement ou à la comédie dans le carnaval ou le théâtre, mais elle est explicite ou dévoilée ensuite. Elle met en œuvre le « comme si ». « *Le sujet joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même. Il oublie, déguise, dépouille passagèrement sa personnalité pour en feindre une autre.* » Ici la feintise est

---

<sup>1</sup> *Op. cit.*, p. 22

<sup>2</sup> *Op. cit.*, p. 60

la règle du jeu. Dans notre corpus, la *mimicry* s'exerce au second degré, non dans le paraître mais dans l'être ou le faire : on agit dans le jeu "comme si" on avait des connaissances à mesurer, on agit dans le *reality show*<sup>1</sup> "comme si" la marginalité était la norme puisque *C'est mon choix* de ne rien faire de ma vie, *C'est mon choix* d'être obèse, *C'est mon choix* d'abandonner ma famille pour mon boa (sic)... Chacun s'affirme au premier degré. Norme et marginalité sont des notions implicites de l'émission, il ne s'agit pas d'un jugement de valeur. On fait semblant d'être instruit, on revendique la conformité d'un comportement marginal. La *mimicry* trouve ici une traduction négative : le masque de la norme non revendiqué comme masque par ignorance ou inconscience induit une imposture, il trompe le destinataire ainsi que celui qui le porte.

- l'*ilinx*, le "tourbillon d'eau" en grec, englobe tout ce qui procure le vertige. Son objectif est de « *détruire pour un instant la stabilité de la perception* » dans une « *panique voluptueuse* » de la conscience. De nombreux supports techniques dans le divertissement contemporain permettent d'induire l'ivresse jusqu'à la violence, l'effroi, le supplice... qui sont cependant jouissance et jeu librement consenti (le saut à l'élastique par exemple). « *Que l'épreuve donne matière à spectacle ne diminue pas mais renforce sa nature de jeu* », dit Caillois<sup>2</sup>.

Dans notre corpus, l'*ilinx* seul est recherché « *pour de vrai* », comme diraient les enfants, il est même la condition de réalisation des trois autres formes dans la mesure où il permet d'occulter les trois feintises précédentes par la perte de lucidité et de distance qui grise les participants. L'objectif essentiel de notre deuxième partie sera de montrer comment l'énonciateur le construit. Les thèses de Caillois le justifient par une explication de l'ordre de la compensation qui s'opère ponctuellement grâce à « *l'illusoire maîtrise de l'univers, soudaine, totale et vaine, [compensation] à la lente mais effective domestication technique des énergies naturelles* ». Notre hypothèse est alors qu'une violence s'exercerait sur l'environnement, à saisir dans une acception large qui engloberait les diverses modalités du comportement social, elle serait perçue confusément comme une menace et induirait en réaction ce besoin d'étourdissement. Cette interprétation est négative et le vertige nécessaire à la compensation que nous venons de décrire apparaît alors comme un avatar d'une forme positive où « *le masque signifi[ait] l'irruption d'une puissance redoutable et capricieuse, intermittente et excessive* »<sup>3</sup>, dit Caillois et nous la comprenons

<sup>1</sup> Globalement le genre s'est déplacé d'un modèle qui proposait l'exemplarité d'un héros (*La nuit des héros* en 1991-92) à une attention portée à la victime, du règne de l'exceptionnel et de l'extraordinaire à l'anodin et à l'anonyme, du processus démocratique (où les individus sont des citoyens libres, égaux et fraternels) au spectacle hyperréaliste. Voir Jost, 1999, p. 140.

<sup>2</sup> *Op. cit.*, p. 74

<sup>3</sup> *Op. cit.*, p. 256

comme dionysiaque. En fait pour nous résumer : positif, ce vertige est facteur de désordre à fonction inchoative pour initier un nouvel ordre ; négatif, et c'est le cas, il constitue une violence au sens de viol, car il est mis en place par des stratégies trompeuses qui, pour reprendre le *Petit Robert*, organisent une manipulation par une perturbation de la vérité, du dire-vrai. Ce vertige fait perdre la lucidité qui permettrait de discerner « la conformité du message reçu par rapport au message émis »<sup>1</sup>, c'est-à-dire de savoir si le genre *jeu culturel* annoncé en est effectivement un.

La feintise est une forme de mensonge où se superposent paraître et non-être, paraît ce qui n'est pas. Le jugement épistémique définitif en est faussé, qui permet l'évaluation de la portée et de la valeur d'un phénomène ou d'un événement. Du fait de la démission de la conscience, on peut voir dans l'*ilinx* une aliénation du sujet et donc une violence profonde. Les modalités du vouloir – savoir, devoir, pouvoir vouloir – qui s'incarnent dans les figures du discernement, de la dignité et de la capacité sont inhibées et conduisent à une négation du sujet et, pour reprendre la définition de B. Kriegel, constituent une atteinte à son intégrité perceptive, soit physique et psychique simultanément.

Il faut encore prendre la mesure de ce « vertige partagé » comme « point culminant et lien de l'existence collective » selon Caillois qui souligne ainsi la fonction du passage de l'individuel au collectif dans la construction des valeurs. « Il [l'*ilinx*] apparaît comme le fondement dernier d'une société au demeurant peu consistante. Il renforce une cohérence fragile qui, morne et de peu de portée, se maintiendrait difficilement s'il n'y avait cette explosion périodique qui rapproche »<sup>2</sup>. Il ajoute : il est dans la plupart des sociétés une étape vers « le lent et patient cheminement décisif vers la civilisation »<sup>3</sup>. Voilà de quoi s'interroger sur le sens à accorder à ce dernier terme et sur la position des énonciateurs par rapport à celui-ci : quête prospective de la part des instances d'énonciation ? quête présente d'un état antérieur ? illusion sur un état présent ?...

La manipulation s'opère dans l'articulation de deux plans, avons-nous dit. Profonde et cachée, donc pernicieuse et violente, elle se déduit dans un premier temps du contenu de ces divertissements ; il s'agit maintenant de montrer dans l'énonciation comment certains supports plastiques contribuent par l'expression à cette perturbation de la conscience que synthétise l'*ilinx* dans une esthétique spécifique. Par esthétique, nous entendons la congruence de signes plastiques perceptibles dans l'énoncé visuel (dont nous nous contentons ici sans remarques sur la bande-son), signes qui donnent accès au-delà du signifiant à un objet

<sup>1</sup> Greimas et Courtès, 1985. *Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, tome 1. Paris : Hachette université.

<sup>2</sup> *Op. cit.*, p. 174

<sup>3</sup> *Op. cit.*, p. 193

présent comme valeur. Elle conduit à dépasser le représenté pour s'intéresser à la singularité discursive de la situation diffusée.

### *Couleurs et lumières pour marquer le tempo*<sup>1</sup>

Cette analyse ne porte que sur les fonds et les points de perspective de ces images, éléments déterminants dans ce qu'on appelle l'habillage de l'émission. Le premier élément auquel le téléspectateur est sensible visuellement parlant est la couleur. L'action de la couleur, on le sait notamment grâce aux descriptions subjectivistes de Goethe, est hétérogène et ses effets sont donc une sorte d'idiosyncrasie qui tient compte de l'interaction des couleurs entre elles. Mais une certitude s'impose : la couleur se manipule et manipule. Un fond neutre permettrait à l'observateur de s'attacher à la figure sensée se détacher à l'avant, ce n'est pas le cas dans nos exemples.

Et d'abord la question de *la dominance chromatique* : dans le *Biglil* toutes les couleurs coexistent, régies le plus souvent par une abondante lumière qui joue sur l'addition, qui les sature et l'image globale avec elles. Toutes les couleurs sont présentes et participent de l'univers multi-couleur de l'objet trivial où l'excès de couleur interdit toute discrétisation dans la profusion et, par conséquent, les conditions d'émergence de la valeur<sup>2</sup>. C'est selon J. Aumont dans le domaine du cinéma ce qui prévalut longtemps à Hollywood dans l'irréalisme de la comédie musicale aux couleurs criardes *vs.* le noir et blanc du drame visuel, parce que la couleur, dit-il, est « *dépsychologisation et déthéâtralisation* »<sup>3</sup>. C'est dire que grâce à un second trait, celui de leur *saturation* qui est le niveau d'intensité coloré le plus élevé, les couleurs sont en somme schématisées pour ne produire aucune nuance et faire en sorte que toutes les couleurs hypersaturées, devenues signes interchangeableables, se conjuguent aux formes hypertrophiées. Dernier trait : *la clarté* ou *luminance* qu'illustrent en principe les contrastes de mat et de brillant qui conviennent à la perception de la lumière-matière quand elle informe sur les textures et les modelés<sup>4</sup>. Le brillant domine ici, accentué par des effets

<sup>1</sup> Claude Zilberberg, dans la perspective d'une sémiotique tensive, s'est attaché à cette notion qui peut suggérer cette analogie : le tempo est au rythme visuel ce que la ligne mélodique irrégulière, interprétative et subjective est à l'accompagnement musical.

<sup>2</sup> Fontanille et Zilberberg, 1998. *Tension et signification*. Belgique : Margada. Les deux premiers chapitres font le point des recherches en sémiotique sur la valence et la valeur.

<sup>3</sup> Aumont, Jacques, 1994 : 199. *Introduction à la couleur. Des discours aux images*. Paris : Armand Colin.

<sup>4</sup> Fontanille, Jacques, 1995 : chap. I. *Sémiotique du visible. Des mondes de lumière*. Paris : PUF.

de miroitements soit de lumière en mouvement, de clignotements, de faisceaux mouvants et des trajets accélérés de lumière voire de motifs récurrents comme l'étoile, figure scintillante par excellence, et le monde redevient "insignifiant" car le manifesté se réduit à l'intensité et « *provoque la confusion de tous les paraître* ». La couleur devient ainsi le lieu d'une présence évidente qui n'a pas besoin d'être pensée. Aumont le dit autrement « *la couleur nourrit les sens et engorge* »<sup>1</sup>.

Contre-exemple, celui du *Maillon faible*, où se manifeste un évident parti-pris d'opposition esthétique : dans un univers presque bicolore, très sombre, se distingue à peine des plages colorées intenses soulignées par endroits de faisceaux lumineux et d'ombres épaisses, noires et bleutées.

On le voit : parler de la couleur nous conduit immédiatement à considérer la lumière qui la produit. Il est vrai qu'ombre et lumière sont deux éléments corrélés dans la construction d'une axiologie graduée du perceptible. Quand la lumière l'emporte, elle procure une capacité à saisir l'évidence, le simple visible, celui de la surface des choses, de l'apparence et peut-être de l'illusoire ou du faux. Quand l'ombre domine, elle donne l'occasion de chercher à saisir l'indistinct dans une « *visibilité illusoire d'objets distants et adoucis* », et les nuances, par accoutumance progressive mais non assurée. Ainsi s'instaure une relation entre lumière et temporalité, comme entre lumière et véridiction. Marie Renoue dans sa thèse sur les vitraux de Conques<sup>2</sup> postule l'existence d'une norme visuelle qui correspond au paraître-vrai des objets éclairés, dans une sorte d'effet neutre, celui de la lumière naturelle de la journée, celui de la lumière blanche et directionnelle qui façonne les volumes et les lumières. Dans nos deux exemples, les excès et les insuffisances de lumière conduisent à un aveuglement en raison de l'intensité et du mode de diffusion :

- une lumière intense et qui plus est, mouvante induit un tempo vif que procure une perception rapide et superficielle ;
- une lumière faible et diffuse induit un tempo lent dans une perception à la limite du possible du fait d'un amenuisement des contrastes dans cette lumière modalisatrice qui peut par ailleurs être favorable à la méditation (dans un édifice religieux par exemple).

Cette manipulation actualise nos perceptions : accélération quand la lumière omniprésente exhibe ou ralentissement quand la lumière parcimonieuse cache ou opacifie. Dans le cas du *Bigdil*, la lumière forte, les couleurs saturées, le brillant, l'hypertrophie des formes donnent une impression de continuité entre signes plastiques qui conduit à l'étourdissement, facteur de coupure d'avec le réel dans une tension euphorique et une effervescence. Dans le contre-exemple, les ombres, le dépouille-

---

<sup>1</sup> *Op. cit.*, p. 201

<sup>2</sup> Renoue, Marie, 2001. *Sémiotique et perception esthétique*. Limoges : PULIM.



ment donnent une impression de discontinuité qui s'accompagne d'une perte de repères du fait de l'opacité du réel. Le résultat est proche, c'est la fermeture sur soi, la coupure d'avec le réel mais dysphorique et au lieu de l'éblouissement : la peur. Dans les deux cas, les énonciateurs de la situation, candidats et téléspectateurs qui sont à la fois témoins et joueurs délégués à distance, sont amenés par ces excès à se centrer sur l'aventure sensorielle qui détourne du cognitif ou de l'éthique pour ne vivre que dans la pathémisation.

Ajoutons que le média TV dans la gestion du ludique est majoritairement du côté de la lumière, du tempo vif, du superficiel et de l'illusion, de l'effleurement, voire du vide autorisé par l'*ilinx* qui s'ajoute aux effets de sens d'un réel toujours filtré et d'un direct préparé. Celui-ci se mesure alors par la manipulation de l'espace : choix de points de vue, des axes de caméra et mise en scène avec regard caméra et recours à un médiateur de fiction délégué de l'énonciateur premier. Il s'accompagne d'une manipulation du temps linéaire et de la durée spectatorielle évaluée subjectivement ; car la réception de ces divertissements, contrairement à une séance de cinéma par exemple, est faite de répétitions, de retours et de cycles qui les inscrivent dans des couches temporelles profondes qui fédèrent les spectateurs attachés à retrouver ensuite un passé mesuré à l'échelle de leur génération et qui se concrétise dans cette esthétique particulière, nouvelle preuve de la constitution d'un actant collectif.

Ce mal pernicieux pénètre l'organisme social à son insu mais en le faisant participer au développement de la maladie. Cependant ce type d'analogie a conduit Éric Landowski <sup>1</sup> à distinguer deux régimes possibles de contamination : celui de la *jonction* fondé sur la transmission par un agent viral, informatique ou autre et « *pensé sur le mode stratégique de la persuasion et du faire faire* », et celui de l'*union* en l'absence d'agent transmetteur « *problématique du faire être mettant en jeu un autre type de relations entre actants, de l'ordre du contact, du sentir* » comme dans le cas du fou rire, dit-il, qui n'a pas nécessairement de cause. Ce dernier caractérise d'une part « *la compétence esthétique* » du sujet, et d'autre part l'objet par « *sa consistance esthétique, c'est-à-dire les qualités dites elles-mêmes sensibles (notamment d'ordre plastique et rythmique), offertes à la perception sensorielle* ». Cette interaction se construit dans leur co-présence lors d'une « *expérience esthétique et esthétique partagée* » où les individus se fondent dans une *totalité intégrale* régie par une passion commune (*vs.* une *totalité partitive*, sorte de foule solitaire). Ce processus rend bien compte des exemples décrits et donne à les comprendre comme manifestation d'une forme de vie entropique au sens de dégradation croissante.

---

<sup>1</sup> Landowski, Éric, 2002 : 16-17. « En deçà ou au-delà des stratégies, la présence contagieuse ». *Nouveaux actes sémiotiques*. N° 83. Université de Limoges : PULIM.

## *Un divertissement pour quelle éducation ?*

Caillois pour compléter sa typologie ajoute que dans tous les cas se retrouvent deux manières de jouer :

- le *ludus* qui repose sur le goût de la difficulté gratuite qui se plie aux règles du jeu. Il perce à grand peine dans le corpus envisagé et orienté sur le gain plus que sur les modalités
- la *paidia* qui renvoie en grec à l'enfance et que caractérise la récréation détendue et bruyante de l'effervescence du jeu, l'exubérance, le vacarme dans « *des prurits de mouvements, de couleurs et de bruits [...] Il embrasse les manifestations spontanées de l'instinct de jeu* »<sup>1</sup>. Spontanéité et exubérance sont ici *régées* par l'énonciateur. Présentes mais faussées, elles se reconnaissent dans le corpus tout en rythme et en surface dont il est à craindre alors qu'il infantilise avec un bénéfice symbolique qui serait la honte.

Ce qu'on a coutume d'appeler l'habillage de l'émission participe de la construction de l'audience dans et par cette esthétique. Jost<sup>2</sup> écrit encore « *le public se reconnaît plus ou moins dans tel goût, dans le décor bariolé des jeux de TF1 ou dans l'esthétique épurée d'Arte* » et on sait depuis Bourdieu que le goût est "classant". Les promesses liées au genre non tenues, des visées perverses par des stratégies énonciatives appropriées comportent le risque de la déculturation qui pourrait relever d'un programme de contre-utopie qui fait violence au sujet en le niant dans sa construction identitaire.

Martine Cornuejols en psychologie cognitive nous aide encore à démontrer que « *la familiarité est une propriété non des stimuli, mais des représentations qu'en a construit l'individu et qui concerne sa disponibilité. Elle est en grande partie fonction de la fréquence avec laquelle son système visuel a été confronté au stimulus* »<sup>3</sup>. Elle fait donc partie des facteurs de structuration de la mémoire sémantique, celle-ci s'organise en catégories sémantiques qui possèdent en commun les attributs de toute une classe d'objets. De telles procédures s'exercent dans le divertissement télévisé où la fréquence des traits relatifs à l'illusoire et au vide en instaurant des stratégies de séduction qui incluent dans un même moule des regards non éduqués et ainsi canalisés. Pas d'objet-surprise sémantique ou cognitif, la surprise n'existe qu'au sens de l'irruption du familier, du privé et de l'intime (*intimus* est le superlatif de *interior*) sur la scène publique. En somme au manque d'apport cognitif se substitue la forte pathémisation du spectacle soumis à la manipulation temporelle.

---

<sup>1</sup> *Op. cit.*, pp. 76-77

<sup>2</sup> *Op. cit.*, p. 53.

<sup>3</sup> Cornuejols, Martine, 2001 : 106. *Sens du mot, sens de l'image*. Préface de F. Rastier. Paris : L'Harmattan.

Il est alors utile de rappeler notre citation en exergue et les précautions définitives de Régis Debray <sup>1</sup>: « *La communication excelle en abrégant, la transmission en prolongeant [...] les diverses rubriques de la transmission ont en commun de vouloir déjouer l'éphémère [...] ce sont des entreprises de construction de durées* ». Si le jeu a réellement l'importance que lui accorde Caillois comme ressort culturel dans l'éducation et le progrès intellectuel, il semble bien là qu'il faillit à sa mission et qu'un viol des esprits s'exerce en profondeur à travers des divertissements qui ne transmettent qu'illusion et vide dans l'instantané et l'aveuglement. Il y a tout lieu de s'inquiéter s'il est vrai que transmettre, citons encore Debray « *c'est d'une part, informer de l'inorganique en fabriquant des stocks repérables de mémoire [...] et d'autre part, organiser le socius sous forme d'organismes collectifs [...] comme ces êtres vivants non biologiques que sont à des titres très différents une école de pensée, un ordre religieux, un parti, une académie...* » <sup>2</sup>. Reste à compter sur d'autres formes de transmission dont on sait cependant aujourd'hui combien elles sont soumises à la puissance de l'habitude, elle-même assujettie au rythme et à la perception télévisuelle qui les oblitèrent, laissant au cognitif une place très réduite.

On en vient alors à se demander qui mène le jeu derrière le clown ou le gourou avec la dilution de l'instance d'énonciation dans une pluralité de strates. Qui a intérêt à ce décervelage qui passe par une inversion des valeurs de discernement et d'éducation en contre-valeurs, le paraître, l'autoréférence, l'excès, la vulgarité... qui furent des valeurs attachées à la révolte mais sont devenues les outils d'un nouveau conformisme. On peut aussi envisager cette interaction sous un autre angle en se demandant comment s'est amorcé puis développé ce long travail « *d'ajustement réciproque* », selon l'expression de Landowski, entre le média et la société qui s'en nourrit et le cautionne simultanément, si bien qu'on ne sait plus trop ni quel est le statut de telles images, ni où est le reflet entre écran et société.

À chacun de répondre à ces questions comme il l'entend mais elles ont le mérite de souligner clairement le lien entre esthétique et éthique, sciences normatives qui avec la logique interagissent dans un pouvoir de discrimination entre le Bien et le Mal. C'est clair, l'éthopée est une figure de style au service de la description à visée morale et psychologique, et comment ne pas s'attacher à la forme de ce que produit notre société.

---

<sup>1</sup> *Op. cit.*, p. 18.

<sup>2</sup> *Op. cit.*, p. 29.

### *En somme*

À la fin de cette étude, il apparaît certain que dans ce qu'un énoncé visuel représente, coexiste ce qu'il montre réflexivement : c'est ce que prend en compte l'énonciation qui s'interroge sur la relation entre le signe et son utilisation par son usager ; ce choix est porteur de sens, telle est la conviction pragmatique. De tels choix participent de la construction de l'inconscient collectif qui est « *une organisation non quelconque d'affects et de représentations* », ainsi le définit C. Metz <sup>1</sup>. Au-delà de la certitude d'une forte rentabilité, le choix des stratégies que nous avons décrites, a pour fonction de proposer d'après Caillois <sup>2</sup> « *une compensation au manque d'amplitude de la rivalité sociale qui ne s'exerce après tout qu'entre gens de même classe, de même niveau de vie ou d'instruction. [...] Certes qui réfléchit un peu ne peut se leurrer : la consolation fournie par de tels concours est dérisoire* ».

Par contre nous prétendons que cette esthétique travaille en profondeur et contre ses destinataires : d'abord parce qu'elle est une conception économique de l'image destinée à cautionner des contre-valeurs qui servent l'existence d'un pouvoir, celui de l'audimat, et un culte, celui du superficiel ; ensuite parce qu'elle fonctionne dans l'autoréférentialité qui exclut le destinataire en prétendant l'inclure. De plus cette conception de l'image est un viol parce qu'elle appartient à ce que M.-J. Baudinet-Mondzain appelle l'iconocratie c'est à dire « *l'incontournable empire de l'image sans lequel aucun autre empire n'est possible* », elle est l'avènement dans le visible de la catégorie conceptuelle de la relation destinataire / destinataire, voire des destinataires entre eux en proposant des pôles de cristallisation. C'est sans doute vrai de beaucoup d'images, mais la spécificité des nôtres est de n'être pas lisibles par tous dans leur stratégie pernicieuse qui aboutit au vide, à l'illusion avec ce que cela implique de violence intérieure dans le rapport aux valeurs. Constat négatif que seul peut sauver l'espoir de réactions compensatoires : appauvrissement monoteknique <sup>3</sup> contrebalancé par des revendications multiculturelles, homogénéisation des jeux contrebalancée par l'hétérogénéité des ethnocentrismes.

---

<sup>1</sup> Metz, Christian, 1993 [1977] : 187. *Le signifiant imaginaire*. Paris : Christian Bourgeois.

<sup>2</sup> *Op. cit.*, p. 233

<sup>3</sup> *Op. cit.*, p. 99