

Nicolas SANTOLARIA, Laurent TRÉMEL, dirs, *Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques*

Paris, Presses universitaires de France, coll. Sociologie d'aujourd'hui, 2004, 199 p.

Laurent Trémel

---



**Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7995>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.7995

ISSN : 2259-8901

**Éditeur**

Presses universitaires de Lorraine

**Édition imprimée**

Date de publication : 30 juin 2006

ISBN : 978-2-86480-869-5

ISSN : 1633-5961

**Référence électronique**

Laurent Trémel, « Nicolas SANTOLARIA, Laurent TRÉMEL, dirs, *Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques* », *Questions de communication* [En ligne], 9 | 2006, mis en ligne le 30 juin 2006, consulté le 22 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7995> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.7995>

---

Tous droits réservés

**Nicolas SANTOLARIA, Laurent TRÉMEL, dirs,**  
***Le grand jeu. Débats autour de quelques***  
***avatars médiatiques.***

Paris, Presses universitaires de France, coll.  
Sociologie d'aujourd'hui, 2004, 199 p.

*Suite à la parution dans Questions de communication (5, 2004 : 401-403) d'une note de lecture de Sébastien Genvo sur Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques, les auteurs, par l'entremise de Laurent Trémel, ont demandé à la rédaction de pouvoir revenir sur la présentation de cet ouvrage – atypique sur le plan académique – et d'en expliciter les objectifs et intentions.*

Préfacé par Jacques Hamel, professeur de sociologie à l'université de Montréal, *Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques* est coordonné par Nicolas Santolaria, politologue de formation, aujourd'hui rédacteur en chef d'un magazine de société (*Technikart.com*) et Laurent Trémel, docteur en sociologie de l'EHESS, exerçant actuellement des fonctions de chargé de conservation et de recherche au Musée national de l'éducation – INRP (Rouen), mais ayant apporté cette contribution au livre à titre non institutionnel. S'inscrivant dans une perspective citoyenne, le but premier de l'ouvrage est de déconstruire les logiques présidant à des phénomènes que les auteurs qualifient de leurres. Ces logiques ont pu se

constituer tant dans la sphère « politique », « médiatique », que dans la sphère « scientifique ». Ainsi une part importante de la réflexion est-elle centrée autour de la notion de « culture jeune ». Au milieu des années 80, parallèlement au processus de démocratisation de l'enseignement, et suite aux impulsions politiques de Jean-Pierre Chevènement et de Lionel Jospin, alors ministres de l'Éducation nationale (« 80 % d'une classe d'âge au niveau du baccalauréat »), ont émergé des représentations du « jeune » qui, à notre sens, doivent être interrogées. La fréquentation des établissements d'enseignement du secondaire, puis, pour une majorité de la classe d'âge concernée, de l'enseignement supérieur, auraient nivelé les différences observées antérieurement dans les pratiques culturelles en fonction des origines sociales, unifié les modes de pensée et modes de vie, fait des « jeunes » des individus éclairés, des citoyens moins dupes de certaines logiques aliénantes (notamment véhiculées par les médias) que ne l'auraient été leurs parents ou leurs grands-parents. Parlant tour à tour de « génération Mitterrand », ou encore de « génération morale », une partie du corps social, de la classe politique et du monde intellectuel s'est plu à décrire cette jeunesse comme politiquement correcte (censée rejeter les « extrêmes », être solidaire de ses pairs en âge quelles que soient leurs origines, en se référant à la devise de SOS racisme : « Touche pas à mon pote ») et parfaitement à même de « décoder » les produits commerciaux consommés, qu'il s'agisse de musique, de films, d'émissions de télévision ou encore de jeux vidéo. Le contexte de la France du début des années 2000 est radicalement différent. Aujourd'hui, les jeunes « banlieusards » sont fréquemment décrits comme des êtres incivils, vivant en marge du « reste » de la société. Et, désormais, on évoque des conflits ethniques entre pairs. Pour certains décideurs, la fin d'une scolarité normale à 14 ans paraît être un moyen de remettre une partie de la jeunesse au travail, et l'on tend de plus en plus à substituer à la notion d'enseignement d'une culture critique émancipatrice celle de « savoirs de base », nécessaires pour se « débrouiller » dans la vie. De fait, *Le grand jeu. Débats autour de*

quelques avatars médiatiques propose des pistes de réflexion permettant de discuter ces inflexions d'ordre politique.

Dans une perspective convergente, les travaux de Laurent Trémel sur la réception de films à succès (*Titanic*, *Gladiator*) par des publics de jeunes scolarisés et les réflexions d'un couple de professeurs, Jérôme et Carine Roudier, enseignant dans des classes fréquentées par des enfants appartenant à des milieux défavorisés (si vous voulez parler « politiquement correct »...), soulignent l'incapacité de certains jeunes à se distancer des contenus idéologiques de productions qui leur sont destinées. Exemple le plus marquant, à âge quasiment équivalent, des élèves d'une « terminale » de BEP bio-service, faute d'avoir acquis la culture nécessaire, passant notamment par des connaissances en histoire, philosophie, psychologie et sociologie, adhèrent à certains aspects démagogiques de *Titanic*, tandis que des élèves d'un DEUG de psychologie (en majorité issus de milieux aisés) indiquent apprécier ce film tout en en discutant des aspects (NB : il ne s'agit là que d'exemples, des travaux ont été menés également en collège et dans un lycée d'enseignement général). Suite à l'enquête menée par le sociologue, Jérôme et Carine Roudier soulignent le rejet de la culture écrite par leurs élèves et expliquent comment la position adoptée vis-à-vis de cet outil les prive de compétences leur permettant de développer un raisonnement approprié. Dès lors, le fait qu'une partie de la population soit enfermée dans une « culture » dont les produits phares obéissent à des logiques de construction marchande qui utilise à l'envi les mêmes recettes et thématiques, et confine les consommateurs dans certaines représentations, pose un problème de fond et en appelle à un renforcement de ce que l'on peut définir comme « l'éducation à l'image ».

Parallèlement, Annie Muller montre comment une population de « zonards », faiblement diplômés, mais porteurs d'une « culture populaire » de survivance, habitués à la rouerie, vivant dans la rue, mais se distinguant de ce que les médias labelisent sous le sigle de SDF (sans domicile

fixe), n'est pas dupe des constructions journalistiques. Elle décrit même comment deux d'entre eux, en jouant sur les stéréotypes dont ils sont l'objet, parviennent, dans une perspective certes un peu dérisoire, à abuser un pigiste à la recherche d'un scoop... Ce travail invite à questionner le lien entre les capacités de distanciation critique et le niveau d'étude, que l'on fige parfois de façon mécanique.

Respectivement consacrés au cinéma et aux jeux vidéo, les articles de Christel Parisse et de Tony Fortin analysent différents types de corpus. Cette approche est apparue nécessaire aux coordinateurs de l'ouvrage, à côté de perspectives s'intéressant aux « pratiques sociales ». Traitant du cinéma hollywoodien de « l'âge d'or », dont on aime aujourd'hui à valoriser les « chefs d'œuvre », Christel Parisse montre comment cette production était en fait subordonnée à une censure stricte (politique, morale, religieuse) ; décrivant les moyens utilisés par certains réalisateurs pour tenter de s'en affranchir, elle met au jour des codes dont on comprend que la maîtrise n'est pas universelle. Dans les milieux intellectuels, s'il est de bon ton de percevoir comme une évidence que la haine de Massala pour Ben Hur née de la rupture d'une liaison homosexuelle, ce point, qui échappa aux censeurs, échappa aussi à une bonne partie des téléspectateurs...

Responsable d'un site internet consacré à l'analyse critique de la production vidéoludique, Tony Fortin s'attache à décrire les thématiques dominantes exploitées par l'industrie des jeux vidéo (la plupart des scénarios de ces jeux reposant sur des valeurs néo-libérales faisant l'apologie de la réussite individuelle et de la capitalisation monétaire). Son étude démontre que la liberté formelle offerte aux « développeurs » résiste peu au poids des structures politique, économique et sociale qui forment l'expérience de jeu. Cette procédure, coûteuse en temps, nécessitant de se confronter à des produits, peu légitimes sur un plan culturel, apparaît d'autant plus nécessaire en constatant les carences du côté de l'université, voire les effets pervers induits par certaines « modes intellectuelles ».

Dans certains travaux revendiquant une approche sociologique, l'étude des matériaux passe au second plan, au profit de l'étude des « pratiques ». Ainsi, sans en connaître la grammaire, des intervenants, s'autoproclamant parfois « sociologues » sans en avoir reçu la formation, en viennent-ils à établir des jugements, tantôt dénigrant, tantôt valorisant les usages que les « jeunes » feraient de ces produits, censés les rendre violents, contribuer à leur socialisation, ou développer leurs aptitudes intellectuelles (alors que les causes sont exogènes). Sans parler des dérives constatables dans le cas de « savants » opportunistes, proches des industriels du loisir, persuadés (ou voulant faire croire) que les enfants d'aujourd'hui peuvent interpréter le plus insignifiant ou le plus trivial avatar de la société de consommation (un jeu vidéo de combats répétitifs, une émission de télé-réalité) comme une création riche de sens, autorisant toutes les réappropriations par les « acteurs ». Ce faisant, ils méconnaissent à la fois la répartition inégale des compétences qu'ils vantent et le degré de conformité à l'idéologie dominante des « créations » qu'ils mettent en exergue.

C'est ainsi que Nicolas Santolaria se penche sur certaines émissions de télé-réalité (lui-même a participé au casting de *Koh-Lanta*), démontrant comment certaines attitudes des candidats et des comportements de téléspectateurs s'inscrivent dans une logique s'éloignant des valeurs humanistes qui se sont développées depuis le XVIII<sup>e</sup> siècle. Traduisant des logiques socio-économiques actuelles problématiques (gestion de « la ressource humaine » supposant l'engagement total et l'adaptation permanente des individus au marché, le commerce des émotions, du registre du privé et de l'intime), elles peuvent entraîner des formes de régression sociale, voire morale, et le journaliste s'inquiète de leur banalisation, voire leur légitimation. Dans cette perspective, Jean-François Carporzen s'intéresse aux moyens de sélection utilisés dans certaines procédures d'embauche où, afin d'amener les candidats à intérioriser leur propre échec, on tend à utiliser de plus en plus de procédures « ludiques » (s'inspirant de telle ou émission, de telle ou telle activité de

distraktion), formellement présentées comme moins rudes que celles d'autrefois mais qui présentent, selon l'auteur, des aspects bien plus pervers (ne serait-ce que du fait de leur subjectivité).

Le livre s'achève par un « post-scriptum » de Nicolas Frespech, artiste multimédia, prenant le contre-pied de certains tableaux dressés dans l'ouvrage. S'inscrivant dans le débat social, et soucieux de se référer à une démarche empirique, l'ouvrage est donc destiné à interpeller le monde universitaire, puisqu'il égratigne certaines démarches « savantes » et dénonce ouvertement la « trahison des clercs », qu'il s'agisse de « mandarins » reproduisant la « science normale » ou de certains « intellectuels médiatiques » démagogues.

**Laurent Trémel**

*Musée national de l'éducation-INRP, Rouen*  
laurent.tremel@inrp.fr