

Projet de recherche 2010-2011:

Milgram à la télévision (l'émission « Le jeu de la mort »).

Transposition de l'expérience de Milgram dans le cadre d'un jeu télévisé : étude des comportements des joueurs et comparaison de la réception de l'émission TV dans deux contextes culturels différents (comparaison franco-roumaine) - (coord. Didier Courbet, Professeur de sciences de l'information et de la communication à l'Université d'Aix-Marseille)

Equipe(s) participant au projet :

Institut de recherche en sciences de l'information de la communication IRSIC- Université d'Aix-Marseille pôle Méditerranée de l'ISCC (coord., Didier Courbet, Professeur de sciences de l'information et de la communication à l'Université d'Aix-Marseille)

Laboratoire Information Médias Milieu Mediation I3M-Université de Nice Sophia-Antipolis, pôle Méditerranée de l'ISCC (responsable du projet Nicolas Pélissier)

Laboratoire Parisien de Psychologie Sociale (LAPPS)
Université de Paris Ouest-Nanterre-la Défense (coord., Professeur, Dominique Oberlé)

Laboratoire „Sociologie de la Communication et de l'Espace Public » (LSCEP) de l'Institut de Sociologie, Académie Roumaine (coord., Nicolae Perpelea, Camelia Beciu)

Le contexte :

Une abondante littérature a montré les effets délétères de la violence à la télévision sur les téléspectateurs (1). En revanche, il n'existait pas à notre connaissance d'études expérimentales portant sur les raisons qui poussent certains participants à des jeux télévisés ou des émissions de télé-réalité à réaliser contre eux-mêmes ou contre autrui des conduites violentes en produisant des actes contre-attitudinaux (manger des insectes répugnants) ou immoraux (humilier un congénère), voire de mettre en péril leur vie ou celle des autres (2). Ces conduites sont d'autant plus problématiques qu'elles peuvent être imitées et reproduites par effet de modelage (3) par les téléspectateurs. Devant les enjeux sociaux et même de santé publique que soulèvent de tels actes "publics", nous avons voulu vérifier qu'aujourd'hui l'emprise de la télévision est telle qu'elle dote certains agents, comme les animateurs TV, d'une autorité leur donnant le pouvoir de faire commettre aux participants de jeu TV des actes dangereux ou qu'ils réprouvent.

Axes de recherche :

1) une étude empirique qualitative comparant la réception de l'émission dans deux contextes culturels différents : la France et la Roumanie.

2) analyser des données majeures enregistrées au cours de l'expérience, poursuivre l'analyse théorique et valoriser la recherche avec une publication dans une revue majeure de sciences de la communication.