Slide 1 :

Notre sujet s’intitule « l’autorité, une fatalité ». On a voulu étudier la soumission à l’autorité, à travers l’expérience de Milgram. Nous avons choisit ce sujet car nous le connaissons bien et qu’il nous a beaucoup intéressé, mais surtout, parce que c’est un sujet qui amène le débat et qui nous pousse à réfléchir.

Slide 2 :

En prenant se sujet, nous pouvons nous demander comment a évolué l’obéissance chez les gens de 1960 à nos jours, et si nous apprenons de nos erreurs et de notre passé.

Slide 3 :

Notre problématique sera la suivante : En quoi sommes-nous tous de potentiels soumis et bourreaux ?

Pour répondre a cela, nous avons décider de séparer notre exposé en deux partie. Tout d’abord, sur l’expérience de Milgram, sur laquelle on va poser notre étude. On va la définir, puis analyser les résultats.

Puis, une fois cela fait, nous allons nous pencher sur Milgram aujourd’hui, et sur l’adaptation récente de cette experience.

Slide 4 :

L’expérience de Milgram a été réalisée entre 1960 et 1963 aux Etats-Unis par le psychologue Stanley Milgram. Elle a a eu pour but de mesurer la puissance psychologique d’une autorité sur un individu quelconque, à l’aide de trois personnes, une autorité, un questionneur et un candidat.

Cette expérience a été reprise de nos jours et adaptée à la télévision, nous verrons ça tout à l’heure.

Video 1 :

Cette vidéo nous montre très bien ce qu’est l’expérience de Milgram, et on entend l’autorité dire au questionneur de continuer, c’est une injonction, que nous verrons dans la seconde partie.

Slide 5 :

On va maintenant étudier et analyser les résultats de cette expérience des années 1960.

Tout d’abord, on s’aperçoit que lorsque le questionneur n’est pas dans la même pièce que l’acteur (comme dans la vidéo), 65% des gens vont jusqu’au bout et administre un choc maximal de plus de 405 Volts.

Lorsque le questionneur est plus proche de l’individu qu’il est censé électrocuter, 40% vont jusqu’au bout.

Dès qu’il n’y a plus d’autorité, alors seulement 20% des gens continuent jusqu'à la fin.

Si ce n’est pas le questionneur qui administre les chocs, alors 92,5% vont jusqu’au bout.

Si l’autorité est représentée par une personne ordinaire, seuls 20% des individus administrent le dernier choc.

Et lorsqu’il y a une autre autorité qui contredit la première et qui rappel l’individu à la raison, alors aucun ne va jusqu’au bout.

On voit alors très bien que de nombreux facteurs influent sur l’obéissance de l’individu. Il y a d’abord l’influence de l’autorité, le contexte, et tout cela modifie la perception de l’individu, si il pense que ce qu’il fait et légitime et qu’il n’est en aucun cas responsable, alors c’est qu’il est en état d’obéissance totale : c’est un état agentique.

Slide 6 :

Maintenant que nous connaissons bien les principes et les résultats de l’expérience originelle de Milgram, nous allons voir son adaptation actuelle.

C’est un « jeu télévisé » qui a été diffusé par France télévision en 2009.

Cela consistait a engager des candidats en leur faisant croire que c’était un nouveau jeu télé en test, ils étaient juste rémunéré de 40 euros. Il y avait alors un acteur qui simulait des cris à chaque décharge, une animatrice qui représentait l’autorité, et un public, une pression supplémentaire.

Premièrement, le candidat s’engageait dans le jeu avec un règlement. Il est alors, comme le répète souvent l’autorité, « le maître du jeu », celui sur qui l’émission repose.

Il y a ensuite un enrôlement par étape, plus le candidat avance dans le jeu, plus il se retrouve dans ce fameux état agentique, et plus il a du mal à en sortir.

Slide 7 :

Pour augmenter de plus en plus l’obéissance du public, l’autorité représentée par l’animatrice, use de nombreuses phrases, que l’on appelle injonction.

Cela va de la plus simple, « c’est à vous continuez », aux plus fortes « qu’en pense le public ? »

Toutes ces injonctions servent à nourrir et à accentuer l’état agentique des individus, et à les remettre dans le jeu quand ils se rebellent ou doutent dans la légitimité du jeu.

Slide 8 :

Ici on voit les différentes actions de l’acteur, et ce qui rend ce jeu « horrible » pour certains, ou significatif pour d’autres.

Au début, quand les chocs sont faibles, l’acteur rigole, puis il cri un petit peu, ensuite il dit qu’il ne veut plus jouer, et enfin, quand les chocs deviennent très fort, il ne répond plus du tout. Et malgré tout cela, des gens continuent.

Slide 9 :

On a ici un graphique qui nous montre le nombre de candidats qui rigolent, qui essayent de tricher, et ceux qui quittent le jeu, en fonction de l’avancement du jeu.

Vidéo 2 :

Dans ce petit montage, on voit bien l’influence de l’autorité, de ses injonctions, malgré les cris de douleurs des acteurs.

Slide 10 Conclusion :

On a bien vu que s’il y avait une opposition à l’autorité, un soutient au candidat, il n’est pas obéissant et se rend compte de la cruauté de ses actes.

Mais, quand le candidat est seul face aux règles qui lui sont dictées, face à l’attente de tout un groupe, alors il se dit que ses actes sont légitimes et que ce n’est pas de sa faute.

On voit alors que des individus tels que vous et nous sont capables de pure cruauté, malgré toutes nos expériences et notre passé que l’on étudie dès le plus jeune âge.

On s’est alors posé la question, serait-il possible de retomber dans des cruautés telles que les génocides ? On se souvient alors lors d’une phrase souvent utilisée par les acteurs de cruautés « coupable mais pas responsable », dans cette expérience, c’est un peu le même état d’esprit chez lez candidats.