TV games shows

Japanese :

-takeshi’s castle

-human tetris

-le mec qui pelote la rangée de nana

(-hommes-sauterelles qui font du saut de haie)

-punitions sadiques dans la bibliothèque (douleur, malsain…)

-tapis roulant + cookies

-jeu de l’iguane

-seul jeu avec des questions qu’on a trouvé : une trappe s’ouvre lorsqu’ils ont tort

French :

-Intervilles

-Fort Boyard

-Motus

-Tout le monde veut prendre sa place

-N’oubliez pas les paroles

-Questions pour un champion

En France : des inconnus jouent et gagnent, sauf émissions spéciales (et toujours pour des associations, iks ne gagnent jamais pour eux ) au Japon, seulement des gens un peu connus, ayant des talents de comiques et d’acteurs, starlettes, et ils gagnent pour eux.

Les jap ne veulent pas voir de gens ordinaires, anonymes, comme eux

Au japon, pas ou très peu de jeux « normaux » comme la majorité en France

Les gens « normaux » au japon ne sont pas forcément rares, mais ils ne se mettent pas en avant (point culturel : les jap ne posent jamais de questions, mêmes ‘ils en ont, il reste muet, ils n’osent pas se démarquer => seulement les gens pour qui s’est le métier => starlettes)

Sommaire :

Introduction :

Eux télévisées, France et japon, pays très différents, culturellement parlant

What about TV Game Shows ? How different are they ? What do they reveal about French and Japanese people ?

Partie 1 : Présentation des jeux

1. Au japon

On a cherché des examples de jeux,

Majorité des jeux : épreuves sportives, défis, engagement intégral du candidat, pas ou peu de gains, les participants sont des gens ayant déjà eu affaire a la TV, il s’agit de leur métier

Takeshi’s castle (on a même vu une édition « enfants »),

la rangée de nanas,

la sadique

l’iguane

le tapis roulant,

questions qui passe à la trappe

Clip a la trappe

1. En France

En France, tous les candidats sont des anonymes, qui gagnent les gains pour eux (qd des célébrités jouent, elles donnent les gains a des associations), majorité de jeux « intellectuel », questions, culture général… Mais aussi épreuves sportives (Interville et Fort Boyard)

Partie 2 : analyse et comparaison

Sens des limites :

Jap => Moins de limite :

* Pudeur moindre
* Plus de cruauté
* La douleur des participants fait vendre : s’ils échouent, c’est mieux !
* Toujours tout seul

En France :

* Plus sage
* Plus culturel : on attend des participants qu’ils trouvent les réponses.
* Cruauté et pudeur non admises !!!

Participants :

Souvent anonymes en France ; quand ils ne le sont pas, ils jouent pour une association, une œuvre de bienfaisance. Au Japon, on observe bien plus de célébrités (aidoru, tarento), certes souvent de bas étage, et quand il y a des gains en jeu, ces célébrités jouent pour elle-même. En outre les japonais préfèrent voir des gens célèbres à la télévision (exemple du black). Les japonais « classiques » auraient en outre plus de mal à participer à des game shows : ils osent peu se mettre en avant. (N’aiment pas l’interaction, en cours/formations, par exemple.) C’est donc plus facile de faire participer des gens qui en ont l’habitude.

Partie 3 : Analyse