



**HAL**  
open science

# La production télévisuelle de l'objectivité. La révélation du hors-jeu en football

Laurent Camus

► **To cite this version:**

Laurent Camus. La production télévisuelle de l'objectivité. La révélation du hors-jeu en football. Réseaux: communication, technologie, société, 2021, N° 230, pp.141-170. 10.3917/res.230.0141 . hal-03537573v1

**HAL Id: hal-03537573**

**<https://hal.science/hal-03537573v1>**

Submitted on 25 Apr 2022 (v1), last revised 19 Jun 2024 (v2)

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Camus L. (2021), « La production télévisuelle de l'objectivité. La révélation du hors-  
jeu en football », *Réseaux*, n°230, p. 141-170.  
[DOI: 10.3917/res.230.0141](https://doi.org/10.3917/res.230.0141)

**LA PRODUCTION TÉLÉVISUELLE DE L'OBJECTIVITÉ.  
LA RÉVÉLATION DU HORS-JEU EN FOOTBALL**

Laurent Camus

Departement Sprach- und Literaturwissenschaften  
Universität Basel

STS Lab  
Université de Lausanne

[laurent.camus@unibas.ch](mailto:laurent.camus@unibas.ch)

## Résumé

En sciences sociales, l'étude de la connaissance porte de façon privilégiée sur le domaine scientifique et sa production. La médiatisation du sport ne bénéficie ordinairement pas du même prestige et est rarement perçue comme un domaine de la vie sociale où s'expriment la recherche de l'objectivité et de la correspondance aux faits. Mettant de côté ces présupposés, cet article propose d'examiner les pratiques d'objectivation d'un phénomène par sa représentation visuelle à travers la production d'un objet en apparence trivial : le révélateur de hors-jeu à la télévision.

À partir de données vidéo collectées en régie lors de la réalisation de matches de football diffusés en direct, le propos s'appuie l'analyse des interactions entre techniciens en régie. Inspirée de l'analyse conversationnelle et de l'ethnométhodologie, la démarche s'attache notamment à mettre en lumière le lien mutuellement configurant et dynamique entre les modes d'apparition du hors-jeu en tant que phénomène, sa perception *in situ* par les participants et les descriptions verbales et visuelles qui en sont faites.

## Mots-clés

Objectivité ; Télévision ; Sport ; Hors-jeu ; Perception et jugement en action ; Ethnométhodologie ; Analyse conversationnelle ; Vidéo

En sciences sociales, l'étude de la production de connaissance porte de façon privilégiée sur la connaissance scientifique, son appareil conceptuel et instrumental, et sa réception à l'intérieur de la communauté des pairs. Mais, si la science peut être pensée comme le domaine de la vie sociale se caractérisant par la recherche et l'établissement du savoir, elle n'est pas la seule activité à être concernée par la recherche de la correspondance aux faits, de l'objectivité, et *in fine* par la quête de la vérité. Les énoncés ordinaires, de même que les interactions les plus banales, supposent, mobilisent ou engendrent des connaissances de sens commun, ce que Pollner (1987) nomme la « raison mondaine » (« mundane reason »). En dehors du champ scientifique, il existe diverses activités qui sont elles-mêmes dédiées à l'activité de rendre compte du monde en dehors du champ scientifique. C'est le cas par exemple des pratiques vidéo visant à montrer et documenter la réalité à un public distant ou futur. De ce point de vue, le sport et sa médiatisation par l'image constituent un cas significatif de l'importance des pratiques de représentation par la vidéo dans notre société et des enjeux de connaissance qui s'y jouent.

Le rituel du jeu sportif était autrefois caractérisé par la coprésence comme mode unique de participation. Il s'agissait de prendre part collectivement à un événement vécu en commun, aussi bien dans l'accomplissement du jeu, dans le jugement de l'action (arbitrage) ou dans sa perception par le public. L'usage de la vidéo à travers la diffusion en direct des rencontres sportives à la télévision a accru l'importance des modes de perception et de participation à distance, jusqu'à en faire l'étalon du jugement et la norme de l'expérience spectatorielle. Cette reconfiguration de l'événement a contribué à modifier l'expérience vécue *in situ* du jeu.

Les comptes rendus médiatiques et visuels, toujours plus nombreux, précis et polémiques, viennent concurrencer le mode traditionnel et unique de description du jeu, incarné par les jugements *in situ* de l'arbitre. L'arbitre, figure traditionnelle du « spectateur impartial » (Deleule, 2001), est ainsi affaibli, contesté et mis en contradiction par l'image. Il est désormais ramené, non pas à sa partialité (ce qui était la critique traditionnelle à son encontre), mais à son statut de sujet percevant, par essence limité dans son champ et ses capacités de perception.

La vidéo offre en effet la promesse, grâce aux ralentis permettant de revoir une action sous une multiplicité d'angles, d'accéder à une réalité brute, qui ne serait pas déjà affectée par les regards portés sur elle. Une telle foi dans les images

rétablit une forme ancienne de dualisme, par la croyance en une réalité pure affranchie des perceptions individuelles. Elle voit dans le recours à l'image vidéo la possibilité d'immuniser le jeu contre le risque d'erreur, imputé à la perception humaine située, et de limiter les conflits de perspectives.

L'usage de la vidéo instaure en effet un renversement. Face à cette réalité nue, le téléspectateur se retrouve dans une position paradoxalement avantageuse par rapport à celle des participants du jeu eux-mêmes. Munis d'une pluralité d'images et d'angles de vue, il bénéficie d'un « privilège épistémologique » (Collins, 2010, p. 137) vis-à-vis de l'arbitre. Le téléspectateur, en vertu de sa perspective panoptique, percevrait mieux l'action et aurait donc une meilleure connaissance de ce qui s'est passé.

L'aboutissement des mutations et des tensions liées à l'usage de la vidéo réside dans l'adoption progressive du vidéo-arbitrage (ou de l'arbitrage assisté par la vidéo) par la grande majorité des sports les plus médiatisés<sup>1</sup>. Par là même, la posture distante de l'observateur extérieur, autrement dit celle du téléspectateur, apparaît comme la condition de possibilité du jugement juste et assuré.

Prenant en compte l'importance de ces mutations du sport et des technologies pour en rendre compte, la présente contribution se propose d'étudier les pratiques de mise en images des événements sportifs. La démarche analytique développée dans cet article est inspirée de l'analyse conversationnelle et de l'ethnométhodologie (Garfinkel, 1967 ; Sacks, 1992 ; Sacks, Schegloff & Jefferson, 1974). Elle propose d'étudier les pratiques audiovisuelles de production de la connaissance à propos de l'étude des interactions en régie lors de la réalisation d'un ralenti montrant une position de hors-jeu en football. Il s'agit en particulier de rendre visible le processus émergent et situé d'objectivation par l'image de ce type de situation de jeu, et donc d'interroger de façon interne les usages des technologies dans le sport et en particulier en football.

## CONCEPTIONS RÉALISTE ET CONSTRUCTIVISTE DE LA PRODUCTION MÉDIATIQUE DU DIRECT

---

<sup>1</sup> Sur cette question, voir Collins *et al.* (2016).

Les retransmissions d'événements en direct sont des objets médiatiques particuliers. Réalisées en temps réel, ces productions n'offrent pas la possibilité d'une reconstruction *ex post* par le montage (contrairement aux reportages télévisés par exemple). Les pratiques de direct ont une dimension irrémédiable et le temps réel rend impossible l'exercice d'une réflexivité rétrospective, d'une correction. Les choix éditoriaux des médiateurs, exécutés dans l'urgence du temps réel et s'ajustant à la trajectoire des actions filmées, semblent difficilement rapportables à des intentions délibérées ou à un choix rationnel. Si bien que le direct peut être considéré comme mettant en jeu l'expérience première et vécue au sens phénoménologique, le sens commun et les routines organisationnelles incorporées des techniciens davantage qu'une raison calculatoire<sup>2</sup>.

Ces caractéristiques temporelles singulières font que les productions en direct sont souvent comprises comme entretenant un rapport direct, au sens de non-médié, à l'événement. Les événements en direct, caractérisés par une intervention minimale des médiateurs, ont ainsi été présentés comme des événements transparents abolissant les frontières traditionnelles de la communauté par un rapport direct et collectif à l'événement. C'est notamment la conception de Dayan et Katz (1996) pour lesquels ces types de programmes, par les limitations temporelles qu'ils introduisent, rendent possibles la réunion du public autour de ces événements singuliers et ponctuels. On peut qualifier cette conception de réaliste car, en accentuant la dimension première de l'expérience du direct, elle met en avant le rapport direct que le public est en mesure d'entretenir à l'événement en train de se faire.

S'agissant de la réalisation sportive en direct, il existe une conception alternative à cette version réaliste. Elle s'incarne dans une perspective critique des transformations récentes des pratiques de médiatisation du sport (finalement plus classique dans l'étude des médias), présentant les rencontres sportives télévisées comme reconstruites et altérées par le montage. Par le recours trop important au montage, les réalisateurs de sport prennent une place nouvelle et l'événement s'effacerait derrière leur signature. De ce point de vue, et contrairement à la conception réaliste du direct évoquée précédemment, cette perspective constructiviste et critique peut être qualifiée d'intentionnaliste en ce sens qu'elle rapporte l'activité de montage et de filmage à des choix (éditoriaux) des médiateurs (réalisateurs, producteurs).

---

<sup>2</sup> Voir Scannel (2007) sur la notion de « live ».

L'usage des ralentis est particulièrement critiqué, considéré comme un des symptômes de la transformation du sport, et en particulier du football, en spectacle (Blociszewski, 2001). Utilisé de façon abusive, les ralentis obstruent la perspective du téléspectateur et lui font « perdre le contact avec le match vivant » (Blociszewski, 2001, p. 129). Le match est ainsi transformé en enquête scénarisée, établissant un culte de l'image et une croyance en son objectivité. Ce regard critique sur les pratiques de médiation du sport et plus particulièrement du football trouvent un certain écho dans la presse spécialisée alternative (et notamment *les Cahiers du football*), écho renouvelé par l'adoption récente du VAR (*Video Assisted Refereeing* ou arbitrage assisté par la vidéo).

On le voit, la perspective critique sur la réalisation sportive n'est pas un simple constructivisme mais, comme souvent en analyse des médias, un anti-constructivisme. La démonstration de la dimension socialement construite des pratiques de médiation est établie au service de leur dénonciation critique et de la promotion de manières de faire alternatives. Il s'agit d'un appel à la sobriété dans l'usage des technologies et dans le déploiement des savoirs faire de réalisation, perçus comme uniquement mis au service de la spectacularisation plutôt que de l'accès du téléspectateur à la réalité de l'événement.

De façon ironique, ces deux conceptions, en apparence opposées, partagent l'essentiel. L'une et l'autre se reposent sur une même conception d'une réalité brute de l'événement en direct, indépendante des pratiques situées de mise en images. L'une et l'autre, chacune de façon différente, reconduisent la thèse d'une séparation entre la réalité montrée et les pratiques de monstration par l'image.

Dans le cas de la perspective, dite réaliste, l'événement en direct est certes intrinsèquement médiatique car c'est sa médiatisation qui permet l'expérience collective et la constitution d'un public. Mais les pratiques de filmage et de montage ne sont que la simple captation de cet événement : la télévision y est ramenée à son rôle élémentaire de lucarne transparente sur le monde, donnant à voir une réalité brute en train de se déployer. Dans le cas de la perspective dite critique, la télévision et ses professionnels sont engagés dans une entreprise de reconstruction de l'événement en temps réel, qu'on pourrait qualifier de déformation ou de dénaturation de la réalité brute.

Dans un cas comme dans l'autre, la réalité dont rend compte la réalisation est présentée comme une réalité pure, dont le direct télévisé occasionne un compte rendu transparent dans un cas, ou une reconstruction dénaturante dans l'autre<sup>3</sup>.

#### ADOPTER LA PERSPECTIVE DES TECHNICIENS DE L'IMAGE, UNE ALTERNATIVE À L'OPPOSITION ENTRE RÉALISME ET CONSTRUCTIVISME

Une alternative à ces conceptions réside dans la prise en compte de l'événement sportif médiatisé comme un tout. Il s'agit ainsi de prendre acte du caractère intrinsèquement médiatique de l'événement sportif et, pour ce faire, de le considérer dans son environnement socio-matériel d'émergence. Accéder à l'événement compris en ce sens n'est possible qu'à condition d'adopter une perspective renouvelée sur les productions médiatiques en direct : il s'agit non pas simplement d'étudier le contenu à travers l'analyse des images télévisuelles mais de prendre pour objet les pratiques de réalisation de ce contenu en temps réel. Dit autrement, la démarche consiste à passer de l'étude des *représentations* télévisuelles à l'analyse des *pratiques de représentation* télévisuelles.

Ainsi conçu l'événement en direct n'apparaît ni comme la pure représentation transparente d'une réalité brute ni comme sa déformation. L'événement médiatique qu'est la rencontre sportive apparaît comme le résultat d'ajustements continus entre les techniciens vidéos et les trajectoires de l'action dont ils rendent compte par l'image.

Rendre compte de cet ajustement impose la mise en place d'un dispositif méthodologique apte à saisir à la fois la dimension émergente de l'événement, et les pratiques collaboratives de perception et de réalisation de l'événement. Pour ce faire, la démarche suivie ici consiste en l'adoption de la perspective des membres de la régie – *i.e.* réalisateur, scripte, opérateurs-ralentis ou cadreurs – qui travaillent collectivement à la réalisation du programme en direct. Le positionnement de deux caméras en régie, montrant à la fois les interactions entre les opérateurs et les écrans de la régie, permet de faire l'analyse en temps réel des pratiques de perception de l'événement, leurs interactions verbales et les pratiques incarnées par lesquelles ils produisent et sélectionnent les plans qui passent à l'antenne. Une telle perspective permet ainsi de ne pas voir l'analyse se limiter aux programmes finaux et, ainsi,

---

<sup>3</sup> Pour une discussion plus précise de ces questions, voir Camus (2021).

d'éviter à la fois la réification de leur contenu et l'intentionnalisation des effets de montage. On peut ainsi dépasser l'utilisation qui est classiquement faite des programmes comme ressources pour l'analyse, afin de questionner empiriquement les modalités pratiques de production par le recours à l'observation attentive des interactions en régie et de leur organisation séquentielle.

Un courant de recherche récent, relevant du domaine de l'analyse conversationnelle et de l'ethnométhodologie, propose l'investigation empirique des pratiques de mises en images dans différents contextes (voir Broth *et al.*, 2014). La démarche consiste à documenter les modalités par lesquelles des membres du monde social mettent en images des phénomènes et, à travers leurs pratiques, s'attachent continuellement à préserver l'intelligibilité de la scène pour un public distant.

D'un point de vue méthodologique, ces travaux se caractérisent par l'utilisation des apports récents de l'analyse conversationnelle et multimodale (Mondada, 2009). Ils ne focalisent pas seulement sur la manière dont les énoncés verbaux des participants se rapportent à l'action qui précède ou qui suit mais rendent compte minutieusement des pratiques incarnées (gestes, regards, mouvements de caméras ou des opérations sur un dispositif informatique) par lesquelles ils se confrontent à une réalité qui se déploie à distance. De même, la transcription multimodale permet de documenter l'action qui est perçue à travers des écrans et ainsi de rendre compte non seulement de ce que les participants mobilisant la vidéo font, mais aussi de ce qu'ils voient, ce qui est primordial pour comprendre les pratiques liées à l'image.

Pour des raisons notamment liées à l'ancrage disciplinaire des auteurs, la conversation est le phénomène qui a certainement le plus polarisé les discussions, dans différents contextes : la télévision, à travers la production de plan d'écoute dans les interviews (Broth, 2008a) ou l'usage du *split screen* (Mondada, 2006) mais également les tribunaux à travers l'étude des changements de plan dans les jugements à distance (Licoppe, 2015), ou les conversations ordinaires par des appels visio (Licoppe & Morel, 2012 ; 2014). Cependant, des travaux inscrits dans ce courant s'intéressent également à la production vidéo dans les différents contextes où elle est mobilisée pour conduire une activité telle que la chirurgie (Mondada, 2003 ; 2007 ; 2014), et où de façon générale des objets sont mobilisés pour mener à bien une interaction (Licoppe, 2017) ou une activité.

Dans cette optique, les pratiques de production audiovisuelle du sport présentent un intérêt analytique particulier pour les sciences sociales, qui va au-delà de leur importance symbolique et populaire. Pratiques corporelles et incarnées, les actions sportives sont observées et mises en images en temps réel par les membres de la régie. Les plans sont instruits (par des adresses aux cadreurs) et sélectionnés (en pressant un bouton du clavier) par le réalisateur. Ainsi la trajectoire des pratiques de réalisation épouse la trajectoire complexe des interactions sur le terrain.

Ces pratiques filmiques offrent ainsi un lieu singulier et privilégié pour étudier le rapport que les membres de notre société entretiennent à la réalité en train de se faire et plus particulièrement aux actions qu'ils perçoivent et dont ils rendent compte. On retrouve ici le geste principal de l'ethnométhodologie et de l'analyse conversationnelle consistant à prendre pour objet les procédures méthodiques et analytiques, verbales ou non, par lesquelles les participants rendent compte du monde<sup>4</sup>. Par « procédures analytiques », il faut voir non pas le fait d'une intention délibérative orientée vers une fin, et issue d'un processus mental, mais le fait d'une connaissance de sens commun, d'habitudes incarnées et de dynamiques collectives routinières caractérisant des manières de se rapporter au monde et, donc, de rapporter le monde. La complexité de ces environnements de travail, caractérisés par une forte présence de la technique, accentue encore l'intérêt à étudier ces pratiques de réalisation pour le rôle des technologies dans les nouvelles formes d'appréhension et de représentation visuelle du réel.

Compte tenu de ces enjeux à la fois théoriques et empiriques, la réalisation télévisuelle du sport a fait l'objet d'un certain nombre de travaux portant sur la sélection et l'insertion des ralentis (Camus, 2015 ; 2017a ; Perry *et al.*, 2019), le début des retransmissions (Camus, 2017b), ou les pratiques de jugement arbitral (Camus, 2015). Derrière des pratiques en apparence dénuées d'intérêt théorique et, de fait, dépourvues de légitimité en sciences sociales, se nichent des enjeux plus fondamentaux dont l'analyse devrait permettre de mieux saisir les rapports ordinaires et technicisés que les membres de la société entretiennent à l'action. L'idée est en effet que l'étude de la production de ralentis doit permettre de donner un accès empirique à la question de l'agencement des temporalités, au cadrage temporel de l'action et à l'établissement de la pertinence de l'action ; le début des retransmissions interroge les limites l'événement cérémoniel et donc les modalités de participation au rituel ; les jugements arbitraux donnent l'occasion d'une

---

<sup>4</sup> Voir Garfinkel & Sacks (1970) ou encore Lynch (2019).

réflexion sur les formes pratiques et incarnées de jugement ordinaire et de sanction en contexte ludique.

La présente contribution a pour ambition de poursuivre une telle démarche. À travers l'étude de la production télévisuelle d'un artefact visuel matérialisant la ligne de hors-jeu, elle prétend toucher empiriquement à la production ordinaire de l'objectivité dans un contexte certes outillé technologiquement mais dénué de visée scientifique.

Les corpus de données est constitué d'enregistrements vidéo réalisés en régie lors de la réalisation de 16 matches du championnat de France de football diffusés sur Canal +. Il s'adosse à une enquête ethnographique menée pendant deux saisons auprès de journalistes, de réalisateurs et de techniciens travaillant sur la production de matchs. Les données vidéo permettent de documenter, moment par moment, les interactions entre les différents techniciens travaillant à la réalisation, les interactions entre commentateurs (à travers les enceintes de la régie) et les interactions sur le terrain (à travers la diversité des écrans de la régie). Elles sont transcrites selon les conventions de Jefferson (2004) pour la dimension verbale et Mondada (2018) pour l'aspect multimodal, lesquelles ont été adaptées par Broth (2009 ; 2014) et Camus (2015) pour ce contexte spécifique de la réalisation télévisée<sup>5</sup>.

## HORS-JEU ET VIDÉO

Le hors-jeu est un phénomène qui paraît, à première vue, difficilement se prêter à une posture relativiste. Cette règle est liée au positionnement dans l'espace des joueurs sur le terrain au moment où le porteur de ballon fait une passe. Si un joueur destinataire du ballon est positionné derrière le dernier défenseur (plus le gardien de but), il est alors en position de hors-jeu et le jeu doit être arrêté<sup>6</sup>. Le hors-jeu est donc lié à la configuration spatiale d'une situation à un moment déterminé ; il semble de ce fait périlleux de prétendre que la position de hors-jeu soit l'affaire d'un jugement subjectif porté sur l'action, contrairement aux fautes par exemple qui, elles, relèvent d'une appréciation subjective, susceptible d'être discutée.

---

<sup>5</sup> Les conventions de transcription sont placées en annexe.

<sup>6</sup> La loi 11 relative au hors-jeu est formulée de la façon suivante : « Un joueur est en position de hors-jeu si : n'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve dans la moitié de terrain adverse (ligne médiane non comprise) ; et n'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire ». (IFAB, 2019, p. 103)

Le jugement de ces situations par les arbitres, et en particulier par les arbitres-assistants, pose des problèmes importants : elle requiert de leur part à la fois des savoirs faire perceptifs incorporés et un respect strict de règles de positionnement rendant possible le jugement et devant permettre d'éviter les illusions d'optiques, et donc les erreurs<sup>7</sup>. Les arbitres-assistants (autrefois appelés juges de touche), positionnés le long de la ligne de touche, suivent continuellement le dernier défenseur se positionnant sur une ligne parallèle à la ligne médiane. Ils doivent en outre être attentifs, dans le même temps, au départ du ballon du pied du passeur, qui correspond au moment précis où est jugé le hors-jeu. Cette double contrainte rend délicat son jugement *in situ*, en raison de la difficulté à accéder à un angle de vue permettant de percevoir simultanément le joueur passeur et le joueur susceptible de recevoir le ballon.

On le voit donc, cette règle, malgré sa simplicité, pose des problèmes pratiques de jugement. Ces problèmes sont rendus d'autant plus manifestes que, comme on l'a évoqué plus haut, les nouvelles formes de réalisation télévisée des matches ont modifié l'expérience spectatorielle de l'événement. Les téléspectateurs, et de façon générale tous ceux qui ont accès à la vidéo pour voir une rencontre (ce qui inclut notamment les commentateurs et les techniciens de l'image), ont un accès différent à ces situations problématiques. Les ralentis, avec différents axes et des images arrêtées, permettent d'avoir un accès à la scène qui ne soit pas limité à une perspective individuelle sur le jeu. Ils leur font ainsi apparaître l'existence d'un écart entre le jugement *in situ* et la réalité que ces images donnent à voir. Cette perspective objectivante, en apparence libérée des appréhensions subjectives de la scène, se voit renforcée par le recours à un artefact technique matérialisant la ligne de hors-jeu : le révélateur de hors-jeu.

Il s'agit d'une ligne tracée parallèlement à la ligne de but, au niveau du dernier défenseur au moment de la passe du porteur de balle, conformément à la loi 11 évoquée *supra*<sup>8</sup>. En tant que représentation matérielle et visuelle de la ligne abstraite du hors-jeu, le révélateur est un instrument d'objectivation des situations de jeu. Initialement utilisé à la télévision lorsqu'un hors-jeu est signalé ou suspecté, il est désormais adopté comme un outil d'aide à l'arbitrage. Il symbolise donc le renversement opéré par le VAR. Avant son

---

<sup>7</sup> Une large littérature en psychologie du sport s'intéresse aux modalités de jugement du hors-jeu et en particulier aux rôles de l'expertise et du positionnement. Voir notamment Catteeuw *et al.* (2010), Gilis *et al.* (2009), Helsen *et al.* (2006) et Oudejans *et al.* (2005).

<sup>8</sup> On trouvera dans le cours des analyses *infra* des images rendant visible le révélateur.

adoption, l'arbitrage pouvait être considéré comme un jugement endogène et situé sur le jeu (avec tous les problèmes de perspectives que cela pose), inséré à l'intérieur de la temporalité du jeu en train de se faire. La possibilité du recours à la vidéo transforme cette expérience vécue de l'arbitrage en un jugement exogène et rétrospectif, accomplie en dehors des situations effectives de jeu, par la mobilisation d'un plan ralenti de l'action ou d'une image arrêtée, réalisées par des techniciens vidéos eux-mêmes situés en dehors du stade<sup>9</sup>.

En donnant à l'arbitre la possibilité de vérifier si un joueur est *réellement* hors-jeu ou non, il ne s'agit pas simplement d'une aide à la décision (comme on l'admet communément) mais d'un renversement dans la conception du jeu et de la règle. Historiquement indiscutables et irrémédiables, les jugements arbitraux étaient internes au jeu et opérés dans les conditions spatio-temporelles de son déroulement. S'ils pouvaient être contestées, c'était au nom d'une objectivation des faits et d'une mise à distance des situations de jeu étrangères à l'esprit du jeu lui-même. Une fois la vidéo introduite par les institutions du football, les jugements arbitraux sont désormais soumis au principe de correspondance aux faits, principe basé sur l'idée d'une transparence de la réalité par l'usage de la vidéo et d'une extériorité des instances de jugement.

Je ne reviendrai pas en détail sur les problèmes pratiques qui ont été posés (et qui continuent de l'être) par le recours au VAR en football. Les données qui ont été collectées pour cet article l'ont été avant l'adoption du VAR, à une époque, pourtant relativement récente, où il était difficilement concevable que le vidéo-arbitrage soit un jour adopté en football. Malgré cette antériorité, il est intéressant de voir comment la vidéo et les artefacts visuels, produits à des fins de jugement arbitral ou non, occasionnent une objectivation des situations de jeu.

L'objectif ici n'est pas de conduire une réflexion abstraite sur le lien qu'entretient la vidéo avec la réalité, mais plutôt de documenter empiriquement ses usages en situation, autrement dit d'étudier les modalités pratiques et interactionnelles de production de cette objectivation par des équipes de télévision. Il s'agit donc de ramener le hors-jeu aux deux dimensions de sa révélation : en tant que phénomène perçu par les

---

<sup>9</sup> Pour être jugé par le VAR, la position de hors-jeu suspectée par l'arbitre ne doit pas être signalée immédiatement, afin de ne pas arrêter le jeu, ce qui rendrait impossible un retour en arrière. L'utilisation de l'assistance vidéo impose donc une suspension du jugement en situation au profit du jugement rétrospectif basé sur l'observation des images.

(télé)spectateurs ordinaires que sont les membres des équipes techniques et en tant que phénomène mis en visibilité par le révélateur via des pratiques collaboratives expertes.

## OBJECTIVITÉ ORDINAIRE ET OBJECTIVITÉ SCIENTIFIQUE

La mise au jour de ce lien mutuellement configurant entre les pratiques de perception locales des phénomènes et les pratiques de mise en visibilité doit beaucoup aux études ethnométhodologiques de la production scientifique. Depuis le texte de Garfinkel *et al.* (1981), celles-ci se caractérisent par la mise en évidence et la description : (a) des pratiques scientifiques dans leur dimension indexicale et située (ce qui appelle notamment à prendre en considération la dimension émergente et contingente de la découverte scientifique) ; (b) des opérations de désindexicalisation, consistant à abstraire un discours ou une représentation des circonstances situées les ayant vues émerger, ce afin de fonder leur véridicité et leur objectivité ; (c) de l'existence d'un continuum entre les connaissances de sens commun et l'établissement de la connaissance spécialisée ; et enfin (d) du lien réflexif (au sens ethnométhodologique du terme, c'est-à-dire mutuellement configurant) entre les pratiques de représentation du monde et les phénomènes perçus.

Fidèle à l'esprit ethnométhodologique, la présente contribution s'attache à suivre ces points pour montrer que la constitution du hors-jeu en tant que phénomène objectif : (a) est le résultat d'un processus interactionnel situé dans une écologie outillée et dont l'émergence est le fruit des contingences du moment (argument de l'indexicalité) ; (b) est issue d'un travail de désindexicalisation de ce processus interactionnel, consistant à faire abstraction de la dimension artefactuelle et des pratiques locales inhérentes à l'objectivation, afin d'asseoir le caractère prétendument « naturel », « objectif » et « toujours déjà-là » des phénomènes « révélés » par la vidéo (argument de la désindexicalisation) ; (c) est le fait d'une perception de sens commun de l'événement et du monde de la part des techniciens de l'image, basée à la fois sur une expérience perceptive incorporée et des manières de faire professionnelles routinières (argument de la connaissance de sens commun) ; (d) est liée à la perception de la scène filmée par les techniciens, celle-ci mobilisant des descriptions déjà disponibles au titre de ressources pour la production de nouvelles images (notamment les formulations verbales des commentateurs, voir plus bas), qui seront à leur tour reconfigurés par la mise au jour de nouvelles images de la scène (argument de la réflexivité). Une telle démarche n'est possible qu'à la condition d'accepter, au titre de prémisses

analytique, l'idée que les participants font tous les efforts possibles pour rendre compte fidèlement de ce qu'ils perçoivent et prennent au sérieux l'entreprise d'objectivation dans laquelle ils sont engagés (cf. Camus, 2021).

Le sport et sa médiatisation ne bénéficient pas d'un grand prestige en sciences sociales, du moins pas à la mesure de l'importance rituelle qui est la leur dans nos sociétés. Le privilège dont jouissent les pratiques scientifiques dans l'étude sociale du savoir est bien entendu légitime et il n'est pas question ici de le contester. Cependant, les chercheurs intéressés à la production sociale de la connaissance, reconduisant malgré eux les échelles de valeur du sens commun, négligent ces phénomènes ordinaires de médiatisation et se rendent ainsi aveugles à des enjeux représentationnels fondamentaux, dépassant le simple cadre du sport et touchant à la dimension élémentaire de la médiatisation. Les chercheurs intéressés aux pratiques de médiatisation du sport portent rarement un regard analytique sur leur objet (préférant une approche narrant des grands événements vécus en commun à l'analyse minutieuse des dynamiques organisationnelles *seen but unnoticed*) et l'abordent souvent par une posture critique (en particulier du sport-spectacle) empêchant là encore de voir les aspects fondamentaux des phénomènes investigués.

## ANALYSES

Désormais, trois cas vont être présentés et analysés. Les deux premiers cas, simples (relativement à ce que ce type d'environnement donne à voir par ailleurs), permettent d'explorer les pratiques de perception, de formulation et de mise en images du hors-jeu à la télévision dans leur dimension ordinaire et systématique. Ces deux extraits sont représentatifs de la multiplicité des situations pour lesquelles un révélateur de hors-jeu passe à l'antenne, qu'un hors-jeu ait été effectivement signalé par l'arbitre (extrait 1) ou non (extrait 2), et leur analyse a la prétention d'en éclairer les aspects normatifs et systématiques.

Le troisième cas est plus long et plus complexe. Il s'agit d'un cas déviant – rééclairant en cela la dynamique normative ordinaire – présentant la découverte progressive d'un hors-jeu par les équipes de télévision, et les procédés interactionnels présidant à sa naturalisation et à son objectivation par l'image.

### **La formulation du hors-jeu et sa révélation**

Extrait 1\_hors-jeu\_OLOM2\_220857-220916

```

1 JOU diawara
2 (0.4)
3 REA °cinq° \#
4 JOU ≠>pas de hors-jeu< (.) si (.) finalement le
5 + drapeau $va se le{ver$ là-bas }
6 REA {hors-jeu truqué} à venir/
cam7 +pan vers arbitre assistant-->
arb $sifflet-----$
7 (0.3)
8 JOU on se laisse le temps de +la réfle*xion # pour&
cam7 ->+plan serré arb ass levant drapeau-->
réa (5*7)
fig #1

```

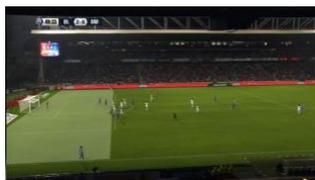


#1

```

9 JOU &l'a{ssistant de mon}sieur du*hamel$
10 REA {deux tru$qué// }
arbAS $baisse le drapeau-----$
réa (7*8)
11 CONS {{(ouais il é)}tait:}&
12 RAL2 {{ouais calé }}
13 REA top deux truqué@
réa (8@R2)
14 CONS &(.) bien mieux placé que nous
15 (1.4)%#
ral2 %révélateur de hors-jeu-->
fig #2
16 CONS le hors-jeu est confirmé

```



#2

Dans cet extrait, le journaliste (JOU) qui commente l'action en temps réel depuis le stade fait référence à un hors-jeu, d'abord à son absence puis, alors que le drapeau de l'arbitre-assistant (ARBAS) se lève et que l'arbitre siffle

pour arrêter le jeu, à son actualité (l. 4-5)<sup>10</sup>. La formulation du hors-jeu, couplée au jugement conjoint des arbitres, projette une réorganisation de l'activité de réalisation<sup>11</sup>.

Ainsi, en ligne 6, avant même que le journaliste ne termine son tour, le réalisateur (REA) formule une requête pour un ralenti donnant à voir le hors-jeu avec le révélateur<sup>12</sup>. Celle-ci est tacitement adressée à l'opérateur-ralenti RAL2, le seul à pouvoir produire ce type de séquence. Cette requête rend visible une forme d'écoute active du programme, les interactions entre commentateurs à l'antenne servant de ressources dans la production des images<sup>13</sup>.

Suite à cette formulation initiale du commentateur, l'activité de cadrage est également réorientée. Alors que le hors-jeu n'est pas encore sifflé, le cadreur CAM7 fait spontanément un panorama vers l'arbitre de touche (l. 6). Cela permet que soit rendu visible aux membres de la régie le plan de l'arbitre qui lève son drapeau, que ce plan soit sélectionné par le réalisateur et qu'il passe à l'antenne (l. 8, fig. 1). Il s'agit de la première représentation visuelle du hors-jeu pour le téléspectateur.

En ligne 10, le réalisateur requiert une nouvelle fois le ralenti qui permettra de mettre à l'épreuve le jugement de l'arbitre-assistant. Le ralenti est déclaré prêt (l. 12) et le réalisateur ordonne son lancement à l'antenne. Le ralenti passe à l'antenne en ligne 13, se déroule jusqu'à ce que l'image se fige et que le hors-jeu soit révélé par l'artefact visuel (l. 15, fig. 2). Il s'agit de la deuxième représentation visuelle du hors-jeu. Celle-ci est de nature différente de la précédente, puisqu'elle objectifie la situation de jeu : elle permet non seulement au téléspectateur de juger de la *réalité* du hors-jeu mais également du jugement qui vient d'être rendu par l'arbitre.

---

<sup>10</sup> La transcription distingue en gris les tours de parole à l'antenne, audibles pour le téléspectateur et l'ensemble des techniciens, et en noir ceux des membres de la régie, qui ne peuvent être entendus par les commentateurs. Voir conventions en annexe.

<sup>11</sup> Le journaliste et le consultant sont présents dans le stade, en tribune, et prennent la parole par dans des micros-casques. Leurs commentaires sont audibles depuis des enceintes pour les membres de la régie (réalisateur, opérateurs-ralentis, etc.), un car aménagé situé à l'extérieur du stade. Les cadreurs (présents dans le stade derrière leur caméra) entendent les commentaires du match dans leur casque. Ils ont donc un accès sonore à la fois aux instructions du réalisateur et au direct. À l'inverse, les commentateurs n'entendent pas les interactions verbales entre techniciens de la régie, sauf lorsque le réalisateur presse un bouton pour s'adresser à eux (la transcription le mentionne le cas échéant, cf. extrait 3.3).

<sup>12</sup> L'expression « hors-jeu truqué » est l'une des appellations indigènes du révélateur.

<sup>13</sup> Voir Broth (2008b) sur un phénomène proche dans les émissions de plateau.

Alors que le révélateur s'affiche sur son écran<sup>14</sup>, le consultant (CONS)<sup>15</sup> adopte momentanément la perspective du téléspectateur : il prend la parole à l'antenne et mobilise l'artefact visuel pour confirmer la position de hors-jeu et donc valider la décision de l'arbitre-assistant (l. 16).

L'extrait qui suit présente une structure séquentielle proche du cas précédent. La différence, notable, est qu'à aucun moment les arbitres ne signalent de hors-jeu.

Extrait 2\_LOSCOL\_213455-213509

```
1 JOU y'a hors-jeu (.) non (.)
2 {NON: }
3 REA {èr deux} truqué {à venir }
4 CONS {[OH:::] : : : // ]
5 JOU {[NON Y'AVAIT PAS] DE HORS-JEU
6 (.)
7 REA {serre karim}
8 JOU {EN REVAN}CHE
9 (.)
10 REA douze
11 (.)
12 JOU face à bafé gomis le cadre se dérobe\\
13 (.)
14 ITV c'est ce que j'allais dire (.) depuis tout à l'heure
15 {ils jouent (avec le feu\\)}
16 REA {[deux truqué/]
17 RAL2 {[èr deux]} truqué calé }
18 JOU c'est très (.) très lim{{ite}}
19 REA {{TOP}} DEUX TRUQUÉ (.)@
 réa (8@R2)
20 {CHUT }
21 ITV {franch}ement(.) [sincèrement euh\ ]
22 JOU [quelle occasion/ ]
23 (.)
24 CONS oh les deux% (.) les deux [ils sont pas hors-jeu ]
 ral2 %révéléateur-->>
25 JOU [et y'a pas de hors-jeu]
```

Le journaliste formule d'abord un hors-jeu avant de se rétracter immédiatement, l'arbitre n'indiquant rien (l. 1-2). Alors que le jeu se poursuit, le réalisateur formule une requête pour la production du révélateur par l'opérateur-ralenti RAL2 (l. 3). Cette requête rend manifeste l'orientation du

<sup>14</sup> Les commentateurs disposent d'écrans sur lesquels ils peuvent suivre le match diffusé en direct et donc voir les ralentis qui passent à l'antenne.

<sup>15</sup> Le consultant est un expert, généralement un ancien joueur, situé en tribunes aux côtés du journaliste avec lequel il commente le match.

réalisateur vers le tour de parole du journaliste et la pertinence à rééclairer par l'image l'action litigieuse.

Alors que le ballon sort du terrain, le réalisateur formule une deuxième fois la requête (l. 16), signe de la disponibilité de l'antenne pour l'insertion d'un ralenti. Le révélateur est déclaré prêt (l. 17) et lancé à l'antenne (l. 19). Le ralenti se déroule jusqu'à ce l'image se fige et que le révélateur s'affiche (l. 24), montrant les attaquants en jeu (et non hors-jeu).

Les commentateurs, percevant le révélateur sur leur écran, énoncent de façon chorale l'absence de hors-jeu, validant là encore le jugement initial des arbitres (l. 24-25).

### La découverte du hors-jeu

Le cas suivant diverge des précédents. Ici, aucune formulation de hors-jeu n'est accomplie en temps réel par les commentateurs et le réalisateur n'instruit pas la production du révélateur.

#### Extrait 3.1\_OLOM2\_211805-211816

```
1      +(0.2)
   pass +centre-->
2 CONS oh il est bon ce centre il est parfait=
3 JOU  ={OH+::}
4 REA  {OH+@ LE} CENTRE$
   pass ->+@
   tir   @tir
   arb           $but
5      (0.2)
6 REA  {OH LE BU:T}
7 JOU  {L'OUVERTURE} DU SCO::{RE//(.) DE BAFÉ} GOMIS
8 REA  {OH LA GAMELLE }
9      (.)
10 REA AI{DE-MOI MARCO}
11 JOU  {ENCORE UN }CENTRE PARFAIT (.)
12     {{ENCORE UN PLAT DU PIED EFFICACE }}
13 REA  {{AIDE-MOI MARCO (.) roule marco tranquille}}
14     (0.3)
15 JOU  L' {OLYMPIQUE LY}ONNAIS&
16 REA  {oui la douze}
17     (0.5)
18 REA TIENS-{LE}
19 JOU  &{mè}ne un à zéro\\
```

Un joueur centre (l. 1), un de ses coéquipiers (Bafé Gomis) tire et inscrit un but, validé par l'arbitre (l. 4). Les commentateurs formulent l'action dans des termes ordinaires, sans faire référence à une potentielle position de hors-jeu.

L'action est décrite et comprise comme un but de façon non-problématique, à la fois en régie (REA, l. 4, 6 et 8) et à l'antenne par le journaliste (l. 7). La performance des joueurs inscrivant le but est évaluée positivement (l. 11-12) puis le but est ramené à une unité comptable, là encore de façon non-problématique (l. 15-19).

Extrait 3.2\_OLOM2\_211834-211847

```

1 REA  èr qu- deux/
2      (1.6)
3 REA  bouge pas la dix-sept
4      (.)
5 REA  èr deux prêt/=
6 RAL2 = èr deux calé
7      (.)
8 REA  bouge pas la deux#
9 CONS #bastos centreur {on le conn}ait @par cœur on sait&
10 REA {top èr deux}
      réa (2@R2)
11 CONS &qu'il est capable d'adresser des centres de n'importe
12      {quelle situation}
13 REA {bien calé ça }(.) bien calé
14 CONS {même si l'angle est très compliqué&
15 RAL2 {je vais ralentir y'a peut-être hors-jeu&&
16 CONS &c'est vrai qu'il fait la différence à la course}
17 RAL2 &mais je peux pas te mettre le révélateur }
18      (.)
19 JOU oh oui
20      (1.3)%#(0.6)
      ral2 %passe (exact moment où est jugé le hors-jeu)
      fig #2
  
```



```

21 PROD il est [hors-jeu ]=
22 REA [°putain:\°]
23 RALc =un derrière
24      (.)
25 REA trois/
26      (.)
27 JOU est-il hors-j[eu ] bafé gomis///
28 CONS [ouais]
  
```

Il s'agit ici de la suite de la séquence précédente. L'extrait débute avec ce qui est la première occurrence de requête d'un ralenti de la part du réalisateur, sans que le révélateur (et donc le trucage) soit cette fois requis (l. 1). L'absence de

demande du trucage rend manifeste la normalité de l'action qui vient de se produire sur le terrain et la non-suspicion de hors-jeu.

Le ralenti est lancé (l. 10), l'action se déroule progressivement à l'antenne et le travail de l'opérateur est même évalué positivement (« bien calé ça »<sup>16</sup>, l. 13). À ce moment de la séquence, les commentateurs focalisent leurs analyses sur la performance du centreur (le joueur qui a fait la passe amenant le but, l. 9-14).

En ligne 15, l'opérateur RAL2 soulève un problème potentiel en formulant le premier un hors-jeu. Il propose de ralentir la séquence pour montrer la possible position de hors-jeu car, le ralenti étant lancée à l'antenne sans qu'ait été préalablement préparé le révélateur, il lui est impossible de glacer l'image et d'insérer la ligne de hors-jeu.

S'en suit une pause relativement longue. Elle rend manifeste l'attente de l'apparition à l'antenne de l'agencement spatial des joueurs au moment précis de la passe de l'attaquant (c'est-à-dire au moment exact où le hors-jeu est jugé ; l. 20, fig. 2). Les participants de la régie perçoivent immédiatement et de façon simultanée la scène comme relevant d'un hors-jeu. Le producteur (PROD) formule l'existence du hors-jeu (l. 21), alors que le réalisateur, par son interjection (« putain », l. 22), rend manifeste un problème dans la conduite des opérations et une nécessaire réparation (Norrick, 2009)<sup>17</sup>.

Si les membres de la régie voient l'action comme un hors-jeu, les commentateurs, qui ont une responsabilité éditoriale liée à leur prise de parole publique, sont moins assertifs, le journaliste s'interrogeant sur l'existence de ce potentiel hors-jeu (l. 27). Cette interrogation à l'antenne, liée à la perception du hors-jeu en coulisses par différents participants de la régie, projette la production d'un nouveau ralenti avec le révélateur, de façon à pouvoir formuler un jugement assuré sur l'existence ou non d'un hors-jeu.

---

<sup>16</sup> Le calage d'un ralenti est le point d'entrée de la séquence, c'est-à-dire le moment de l'action filmée où on fait débiter le ralenti.

<sup>17</sup> La figure 2, insérée ici à des fins d'intelligibilité, est en quelque sorte trompeuse. En tant qu'elle est une image arrêtée produite pour l'analyse (et sélectionnée dans un flux d'images animées), elle produit un effet de réification et d'évidence similaire au révélateur produit par les membres. Or, et c'est justement tout l'enjeu ici, ce révélateur n'a pas été produit par les participants *in situ*.

Extrait 3.3\_OLOM2\_211957-212008

```

1 REA top deux
2 (0.4)
3 REA fon@ regardef
  réa fà JOU-----f
  réa (8@R2)
4 (0.5)
5 JOU alors/ (.) alors/ (.) le [voilà] le+# {révélateur}
6 CONS [ouais]
7 REA {détail/ }
  ral2 +révélateur de hors-jeu-->
  fig #1
  
```



```

8 (.)
9 JOU {le voilà le révé}ateur (.) y'en a même {pas }besoin&
10 RALc {huit à suivre } {huit}
11 JOU &(.) [telle]ment il est hors-[jeu {de::: } ] (.) allez
12 CONS [ouais] [ah y' {a pas un-}]
13 REA {allez r}oule
14 JOU (.) allez (.) [cinquante cen timètres]+
15 CONS [y'a pas un mètr- ] +(.) y'a pas un mètre&
  ral2 ->+
16 CONS &cinquante [mais::: ]
17 JOU [mais il est] hors-jeu=
18 CONS =à mon avis y'a un bon mètre
  
```

La suite de la séquence débute au moment où le ralenti avec révélateur est lancé à l'antenne (l. 1-3). Le réalisateur presse un bouton lui permettant de s'adresser (de façon exceptionnelle) aux commentateurs, de manière à attirer leur attention sur la séquence (l. 3). Les commentateurs s'engagent alors dans l'analyse de l'action révélée. L'image se fige, la ligne du révélateur apparaît (l. 5-7).

De façon intéressante, le journaliste affirme alors l'inutilité de cet artefact pour juger du hors-jeu (l. 9). Le hors-jeu, phénomène non-perçu lors du début de la séquence (extrait 3.1), phénomène hypothétique une fois revu avec un ralenti (extrait 3.2), est désormais perçu comme un phénomène évident, naturel et toujours déjà-là lorsque le révélateur s'affiche. De façon paradoxale, ce processus de naturalisation fait du hors-jeu un objet si évident que les artefacts visuels ayant rendu possible sa découverte apparaissent rétrospectivement

superflus pour en rendre compte et en juger. Objet naturel et observable par tous, le hors-jeu devient un phénomène mesurable et mesuré (l. 12-18).

```
((7 lignes omises))
26 JOU et ce but lyonnais n'est donc pas valable#
27 REA #sors#
28 JOU #même s'il a été accordé par monsieur duhamel
29 CONS donc c'était bien défendu de la part de diawara (.)
30 [à partir] du moment où il arrive à mettre son joueur euh:\&
31 JOU [oui oui ]
32 CONS &(.) en position de hors-jeu c'est qu'il a bien défendu
33 (2.6)
34 CONS on aurait pu éventuellement le rendre responsable#
35 REA #'tain ils devraient nous alerter
36 {quand même que c'est hors-jeu}(.) douze
37 CONS {et lui il est dans le: }
38 (1.8)
39 CONS dans le bon comportement il est dans son rôle bien
40 évidemment qu'un: (.) qu'un défenseur doit jouer avec la règle
41 du hors-jeu
```

Pour finir l'analyse de cette découverte, il est intéressant de voir comment les commentateurs réinterprètent rétrospectivement l'action une fois le hors-jeu révélé. Le journaliste place d'abord l'arbitre devant la contradiction apportée par ces images objectivantes, un but non-valable ayant été accordé (l. 28). Puis, ce sont les performances des joueurs qui sont reconsidérées. On se souvient dans la première partie de la séquence (extrait 3.1), les qualités du passeur avaient été mises en exergue. Désormais, ce sont les qualités du défenseur, qui a su mettre son adversaire hors-jeu qui sont évaluées positivement malgré le but encaissé (l. 29-41). Ainsi la révélation du hors-jeu comme phénomène objectif et naturel transforme, de façon irrémédiable, les appréhensions subjectives de la scène et la perception des actions qu'elle rend visibles.

## CONCLUSION

Lorsque l'objectivité des représentations scientifiques (Daston & Galison, 2007) ou des discours médiatiques (Schudson, 2001) est prise pour thème en sciences sociales, cette démarche se caractérise généralement par une mise en perspective historique des pratiques par lesquelles elle est constituée et érigée en standard. À travers la révélation du hors-jeu, la présente contribution porte sur un phénomène trivial – quoique doué d'une importance rituelle dans notre société – qui pose de façon centrale la question de l'objectivité des représentations visuelles du monde et des descriptions verbales qui en sont produites. Le propos développé ici ne conteste pas l'idée d'une sensibilité

historique de la notion d'objectivité : la première partie de l'article s'est attachée à relater les mutations du jugement arbitral et des attentes d'objectivité qui portent sur lui, caractérisées par l'émergence et le renouvellement de l'exigence de la correspondance aux faits, en montrant le rôle joué par la télévision et la vidéo dans ces évolutions.

L'article esquisse cependant une autre voie pour aborder l'objectivité comme un objet sociologique. Il propose ainsi d'interroger empiriquement les pratiques de perception et de représentation inhérentes à ce phénomène ordinaire du monde – lié au positionnement dans l'espace d'individus à un moment précis – et d'analyser le processus interactionnel par lequel celui-ci est objectivé par l'image et le discours. Par l'adoption d'une démarche procédurale typique d'une sociologie des sciences ethnométhodologique (Garfinkel *et al.*, 1981 ; Lynch *et al.*, 1983 ; Lynch, 1985), l'analyse porte sur la transformation locale d'un phénomène éphémère, incertain, perçu depuis une perspective située, en un fait tangible, évident, indubitable, abstrait de ses circonstances spatio-temporelles d'émergence, et vérifiable. D'une certaine manière, le propos s'attache donc à mettre en évidence l'historicité locale du hors-jeu en rendant compte des détails de l'organisation routinière et systématique du travail de production du révélateur.

Ainsi conçu, le révélateur de hors-jeu n'apparaît ni comme une pure représentation transparente de l'action ni comme une pure reconstruction. Il existe en effet un lien mutuellement configurant et dynamique entre les modes d'apparition du hors-jeu en tant que phénomène, sa perception *in situ* par les participants et les descriptions verbales et visuelles qui en sont faites. Les formulations des commentateurs, accomplies en perception directe, sont mobilisées comme des ressources organisationnelles par la régie en vue de la mise en visibilité du hors-jeu. Une fois le hors-jeu révélé, c'est-à-dire objectivé par l'image arrêtée et par la représentation artefactuelle d'une ligne, les images sont utilisées par les commentateurs pour appuyer ou reconsidérer leur jugement initial, et ainsi mettre à l'épreuve la décision de l'arbitre.

Dans la plupart des situations, il existe une forme d'adéquation entre la perspective naturelle en temps réel et la perspective rétrospective basée sur la vidéo. Mais, c'est lorsque le hors-jeu passe inaperçu de tous, joueurs, arbitres et commentateurs, que la dimension objectivante du révélateur est réellement rendue manifeste. Il existe alors un hiatus entre la perspective en temps réel et la perspective rétrospective outillée. Une fois révélé par la technologie, le hors-jeu est ainsi érigé en fait objectif et naturel du monde, dont l'existence est

Camus L. (2021), « La production télévisuelle de l'objectivité. La révélation du hors-  
jeu en football », *Réseaux*, n°230, p. 141-170.  
[DOI: 10.3917/res.230.0141](https://doi.org/10.3917/res.230.0141)

conçue comme autonome vis-à-vis des circonstances pratiques qui ont rendu  
possibles son émergence, sa perception et son jugement.

## BIBLIOGRAPHIE

- BLOCISZEWSKI J. (2001), Le football télévisé victime du ralenti, *Communication et langages*, n° 129, p. 4-20.
- BROTH M. (2008a), The “listening shot” as a collaborative practice for categorizing studio participants in a live TV-production, *Ethnographic Studies*, n°10, p. 69-88.
- BROTH M. (2008b), The studio interaction as a contextual resource for TV-production, *Journal of Pragmatics*, 40, p. 904–926.
- BROTH M. (2009), Seeing through screens, hearing through speakers: Managing distant studio space in television control room interaction, *Journal of Pragmatics*, 41, p. 1998-2016.
- BROTH M. (2014), Pans, tilts and zooms. Conventional camera gestures in TV- production, in M. Broth, E. Laurier et L. Mondada (eds.), *Studies of Video Practices: Video at Work*, p. 85- 127.
- BROTH M, LAURIER E., et MONDADA L. (eds.) (2014), *Studies of Video Practices: Video at Work*, New York, Routledge.
- CAMUS L. (2015), *Réaliser en direct. Une vidéo-ethnographie de la production interactionnelle du match de football télévisé depuis la régie*. Thèse de doctorat en sociologie, Télécom ParisTech.
- CAMUS L. (2017a), La faute et son ralenti. Le cadrage temporel et visuel de l'action normée, *Temporalités*, 25.
- CAMUS L. (2017b), Attendre le signal. Une analyse des pratiques de synchronisation de l'événement avec sa retransmission télévisée en direct, *Réseaux*, n° 202-203 (2), p. 341-372.
- CAMUS L. (2021), Le problème de la fidélité au réel dans la réalisation télévisée du football, *Télévision*, 12, p. 103-120.
- CATTEEUW P., GILIS B., WAGEMANS J., et HELSEN W. (2010), Offside decision making of assistant referees in the English Premier League: impact of physical and perceptual-cognitive factors on match performance. *Journal of Sports Sciences*, 28, p. 471-481.
- COLLINS H.M. (2010), The philosophy of umpiring and introduction of decision-aid technology. *Journal of Philosophy of Sport*, 37, p. 135-146.
- COLLINS H.M., EVANS R. et HIGGINS C. (2016), *Bad Call: Technology's Attack on Referees and Umpires and how to Fix It*, Cambridge, MA: MIT Press.
- DASTON L., et GALISON P. (2007), *Objectivity*, New York, Zone Books.
- DAYAN D., et KATZ E. (1996 [1992]), *La télévision cérémonielle. Anthropologie et histoire en direct*, Paris, PUF.

- DELEULE D. (2001), La partie et son juge. À propos d'un divertissement célèbre : football et jeu social, *Cités*, vol. 7, no. 3, p. 67-77.
- GARFINKEL H. (1967), *Studies in ethnomethodology*, Englewood Cliffs, NJ, Prentice Hall.
- GARFINKEL H., et SACKS H. (1970), On Formal Structures of practical actions, in J.C. McKinney et E.A. Tiryakian (eds.), *Theoretical sociology: perspectives and developments*, New York, Appleton Century Crofts, p. 338-366.
- GARFINKEL H., LYNCH M., et LIVINGSTON E. (1981), The Work of a Discovering Science Construed with Materials from the Optically Discovered Pulsar, *Philosophy of the Social Sciences*, 11(2), p. 131-58.
- GILIS B., HELSEN W., CATTEEUW P., VAN ROIE E., et WAGEMANS J. (2009), "Interpretation and application of the offside law by expert assistant referees: Perception of spatial positions in complex dynamic events on and off the field". *Journal of Sports Sciences*, 27, p. 551–563.
- HELSEN W.F., GILIS B., et WESTON M. (2006), Errors in judging "offside" in association football: Test of the optical error versus the perceptual flash-lag hypothesis, *Journal of Sports Sciences*, 24, p. 521–528.
- IFAB (2019), *Lois du jeu 2019-2020*, Zürich, FIFA.
- JEFFERSON G. (2004), Glossary of transcript symbols with an introduction, in G.H. Lerner (ed.), *Conversation analysis. Studies from the first generation*, Amsterdam, Benjamins, p. 13–31.
- LICOPPE C. (2015), Video communication and 'camera actions': The production of wide video shots in courtrooms with remote defendants, *Journal of Pragmatics*, vol. 76, p. 117–134.
- LICOPPE C., et MOREL J. (2012), Video-in-Interaction: "Talking Heads" and the Multimodal Organization of Mobile and Skype Video Calls, *Research on Language and Social Interaction*, 45.
- LICOPPE C., et MOREL J. (2014), Mundane video directors in interaction. Showing one's environment in Skype and mobile video calls, In M. Broth, E. Laurier et L. Mondada (eds.), *Studies of Video Practices. Video at Work*, London, Routledge, p. 135-160.
- LICOPPE C. (2017), Showing objects in Skype video-mediated conversations: from showing gestures to showing sequences, *Journal of Pragmatics*, vol. 110, p. 63-82.
- LYNCH M. (1985), *Art and Artifact in Laboratory Science: A Study of Shop Work and Shop Talk in a Research Laboratory*, Boston, Routledge and Kegan Paul.
- LYNCH M. (2019), Garfinkel, Sacks and Formal Structures: Collaborative Origins, Divergences and the History of Ethnomethodology and Conversation Analysis, *Human Studies*, 42, p. 183-198.

- LYNCH, M., LIVINGSTON, E., et GARFINKEL, H. (1983), Temporal Order in Laboratory Work, in Karin Knorr Cetina and Michael Mulkay (eds.), *Science Observed: Perspectives on the Social Study of Science*, London, Sage, p. 205-238.
- MONDADA L. (2003), Working with video: How surgeons produce video records of their tasks, *Visual Studies*, 18 (1), p. 58-73.
- MONDADA L. (2006), Video recording practices and the reflexive constitution of the interactional order: some systematic uses of the split-screen technique, *Human Studies*, 32, 1, p. 67-99.
- MONDADA L. (2007), Operating together through videoconference: members' procedures for accomplishing a common space of action, in S. Hester et D. Francis (eds.), *Orders of ordinary action: respecifying sociological knowledge*, Aldershot, Ashgate, p. 51-67.
- MONDADA L. (2009), Emergent focused interactions in public places: A systematic analysis of the multimodal achievement of a common interactional space, *Journal of Pragmatics*, 41, p. 1977-1997
- MONDADA L. (2014), The surgeon as a camera director: maneuvering video in the operating theatre, in M. Broth, E. Laurier et L. Mondada (eds.), *Studies of Video Practices: Video at Work*, London: Routledge, p. 97-132.
- MONDADA L. (2018), Multiple Temporalities of Language and Body in Interaction: Challenges for Transcribing Multimodality, *Research on Language and Social Interaction*, 51:1, p. 85-106
- NORRICK N. (2009). Interjections as Pragmatic Markers, *Journal of Pragmatics*, 41, p. 866-891.
- OUDEJANS R.R.D., BAKKER F.C., VERHEIJEN R., GERRITS J.C., STEINBRÜCKNER M., et BEEK P.J. (2005), How position and motion of expert assistant referees in soccer relate to the quality of their offside judgements during actual match play, *International Journal of Sport Psychology*, 36, p. 3-21.
- PERRY M, BROTH M., ENGSTRÖM A., et JUHLIN O. (2019), Visual Narrative and Temporal Relevance: Segueing Instant Replay into Live Broadcast TV, *Symbolic Interaction*, 42(1), p. 98-126.
- POLLNER M. (1987), *Mundane reason: Reality in everyday and sociological discourse*, Cambridge, Cambridge University Press.
- SACKS H., SCHEGLOFF E., et JEFFERSON G. (1974), A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation, *Language*, 50, p. 696-735.
- SACKS H. (1992), *Lectures on Conversation*, Oxford, Blackwell.
- SCANNELL P. (2007), *Television and the Meaning of 'Live': An Enquiry into the Human Situation*, Cambridge, UK, Polity Press.

Camus L. (2021), « La production télévisuelle de l'objectivité. La révélation du hors-jeu en football », *Réseaux*, n°230, p. 141-170.  
[DOI: 10.3917/res.230.0141](https://doi.org/10.3917/res.230.0141)

SCHUDSON M. (2001), The objectivity norm in American journalism, *Journalism*, 2(2), p. 149-170.

## CONVENTIONS DE TRANSCRIPTION

Les locuteurs sont distingués par la transcription en deux ordres distincts, selon qu'ils participent du cadre de la régie, ou de l'antenne et rendus observables par les écrans ou les enceintes du dispositif :

<b>courier gras noir</b>	transcription des paroles en régie
<b>courier gras gris</b>	transcription des paroles à l'antenne, audibles depuis le programme final
courier mince	transcription des phénomènes multimodaux

*Actions verbales :*

[	début de chevauchement
]	fin de chevauchement
{	début de simultanéité de la parole entre l'ordre de la régie et celui de l'antenne
}	fin de simultanéité de la parole entre l'ordre de la régie et celui de l'antenne
=	enchaînement rapide entre deux tours et continuation du tour de parole
(.)	micro pause (inférieure à 0.2)
(1.6)	pause chronométrée en secondes et dixièmes de secondes
/	intonation montante
\	intonation descendante
:	allongement vocalique ou syllabique
-	troncation d'un mot
°oui°	mot murmuré ou volume sonore très faible
<b>VRAIment</b>	volume sonore marqué
<b><u>droite</u></b>	emphase sur une syllabe ou sur un mot
<b>xxx</b>	segment incompréhensible
(bon)	incertitude sur la transcription

L'identité du participant qui accomplit l'action non-verbale est rappelée en début de ligne par les initiales de son pseudonyme. L'indication du début et de la fin de l'action non-verbale est notée par des balises.

*Trajectoire des actions non-verbales :*

...	amorce, émergence
---	maintien
--->	continuation aux lignes suivantes
<<---	geste débutant avant le début de l'extrait
--->>	continuation du geste jusqu'à la fin de l'extrait

*Conventions spécifiques à l'activité de réalisation.* Repères marquant le moment exact d'actions non-verbales de façon synchronisée à la parole ou à l'indication temporelle :

$(n*n')$	commutation (passage du plan de la caméra $n$ au plan de la caméra $n'$ )
$(n\textcircled{R}n)$	lancement de ralenti (passage du plan de la caméra $n$ au plan du ralenti $n$ )

*Captures d'écran.* #1 repère le moment exact auquel correspond la figure #1, de façon synchronisée à la parole ou l'indication temporelle. Il renvoie à une capture d'écran reproduite plus bas.