Garrett G. Fagan, *The Lure of the Arena: social psychology and the Crowd at the Roman Games*

Sylvain Forichon

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/essais/11163>

DOI : 10.4000/essais.11163

ISSN : 2276-0970

Éditeur

École doctorale Montaigne Humanités

Édition imprimée

Date de publication : 15 mai 2012

Pagination : 140-143

ISSN : 2417-4211

Référence électronique

Sylvain Forichon, « Garrett G. Fagan, *The Lure of the Arena: social psychology and the Crowd at the Roman Games* », *Essais* [En ligne], 1 | 2012, mis en ligne le 31 janvier 2022, consulté le 02 février 2022.

URL : <http://journals.openedition.org/essais/11163> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/essais.11163>

exaltant des valeurs telles que le courage, l'endurance ou le mépris de la mort, même si ce point de vue serait plutôt celui de l'aristocratie selon G. Fagan (p. 262). Mais pour l'auteur, ces différents éléments ne suffisent pas à rendre compte de l'attrait suscité par ces spectacles dans l'Antiquité. Il souligne les multiples analogies entre les sports de combat violents d'aujourd'hui et les combats de gladiateurs (p. 227-229), et s'appuie sur des études menées sur la psychologie et la sociologie de la violence, comme celles de R. Collins³, mais aussi en neurosciences (chapitre 6 et 7), pour démontrer l'existence d'un attrait universel pour les spectacles violents. Selon R. Collins, face à la violence, les individus sont en proie à la tension et à la peur. Le passage à l'acte violent nécessite une combinaison d'opportunités qui permet de surmonter cet état. Or, lors d'un spectacle violent, ce processus se produit d'une part en raison de l'existence de règles qui circonscrivent la violence, du moins en apparence, règles auxquelles s'ajoute d'autre part l'attitude des spectateurs. En effet, plus ces derniers encouragent les combattants à se battre, plus le risque d'avoir un combat long et brutal est élevé, car le comportement des belligérants est davantage influencé par le public que par le ou les adversaire(s). Selon G. Fagan, les combats de gladiateurs remplissaient ces conditions, puisque l'assistance était par définition enthousiaste, prête à soutenir les combattants, ainsi ces derniers et le public s'entraînaient mutuellement dans une spirale de violence. En outre, selon R. Collins, dans une assemblée séparée du monde extérieur, dès lors que chacun focalise son attention sur un même objet, se produit l'émergence d'une « effervescence collective » favorisée par la promiscuité physique. Ainsi chacun partage les mêmes émotions. G. Fagan utilise par ailleurs les travaux sur « les neurones miroirs » (p. 207-208) menés par G. Rizzolatti⁴, qui ont démontré la présence dans le cerveau humain, d'une catégorie de neurones qui présenteraient une activité aussi bien lorsqu'un individu exécute une action, que lorsqu'il observe un autre individu exécuter la même action, ou même lorsqu'il imagine une telle action. Ce phénomène aurait une influence dans les processus déjà identifiés de contagion émotionnelle au sein des masses.

Des travaux antérieurs avaient déjà tenté d'expliquer le succès des combats de gladiateurs⁵. E. Köhne ou encore G. Ville reconnaissaient que l'attrait pour

3. Randall Collins, *Violence : A Micro-sociological Theory*, Princeton, Princeton University Press, 2008.

4. Giacomo Rizzolatti et Laila Craighero, « The Mirror-Neuron System », *Annual Review of Neuroscience*, 2004, 27, 169-192. Giacomo Rizzolatti et Corrado Sinigaglia, *Mirrors in the Brain : How Our Minds Share Actions and Emotions*, Oxford, Oxford University Press, 2008.

5. Voir entre autres, Donald G. Kyle, *Spectacles of death in ancient Rome*, Londres, Routledge, 1998. Alison R. Futrell, *Blood in the arena, the spectacle of roman power*, Austin, University of Texas Press, 1997. Paul Plass, *The game of death in ancient Rome : arena sport and political suicide*, Madison, University of Wisconsin Press, 1995.

la violence et la mort s'observe à d'autres époques, dont la nôtre⁶. G. Fagan pense donc qu'au-delà de la question de l'engouement suscité par les *munera* (combats de gladiateurs) ou les *venationes* (chasses d'animaux sauvages) dans l'Antiquité, c'est au fond, à travers l'histoire, la question du penchant de l'homme pour les spectacles sanglants qui est posée. Quelques chercheurs ont en outre défendu l'hypothèse selon laquelle les observations issues des analyses socio-psychologiques transcenderaient les frontières historiques⁷. En fait, la démarche de G. Fagan fut déjà suggérée, entre autres par K. Coleman⁸ ou par K. Hopkins⁹, qui avaient estimé qu'une partie de la réponse à cette question était liée à des processus socio-psychologiques.

On reconnaîtra à l'auteur le mérite d'avoir tenté de relever le défi. Il se montre toutefois prudent dans sa conclusion, rappelant que l'historien se heurte d'une part à un éparpillement des sources dans le temps, et d'autre part aux préjugés moraux et idéologiques des auteurs de l'Antiquité. Il insiste aussi sur la variété des spectacles de l'amphithéâtre (*munera*, *venationes*, *bestiarum damnatio*), diversité qui devait susciter, autant qu'il soit possible de les saisir, des réactions psychologiques fort diverses auprès du public. Il reconnaît enfin que les processus neurophysiologiques et psychologiques sont encore mal connus et que d'autres facteurs concourent à expliquer cet engouement. On ne peut bien sûr qu'acquiescer sur ce point.

Ces travaux sont certes récents, mais ils n'en demeurent pas moins contestés. Sans doute aurait-il été opportun de détailler davantage les débats sur la violence chez les sociologues et psycho-sociologues afin de mieux justifier le choix d'une théorie, plutôt que d'une autre. Les sources ne permettent, en outre, que difficilement d'évaluer le degré de fréquentation et encore moins d'adhésion du public à ces spectacles. Son livre ne s'intéresse par définition, comme il le reconnaît lui-même, qu'aux spectateurs qui se passionnaient pour ces combats, au risque de surévaluer cet engouement dans la société romaine. La dimension religieuse et symbolique est peu abordée, or ces combats étaient organisés à l'origine dans un contexte funéraire, de fait, le rapprochement

6. Eckart Köhne et Cornelia Ewigleben, *The power of spectacle in Ancient Rome, Gladiators and Caesars*, Londres, British Museum Press, 12, 2000. Georges Ville, *La gladiature en Occident des origines à la mort de Domitien*, Paris, BEFRA, De Boccard, 1981, 457.

7. Kenneth J. Gergen, « Social Psychology as History », *Journal of Personality and Social Psychology*, 1973, 26. De même les articles de la revue *Journal of Cross-Cultural Psychology*, dont John Adamopoulos et Robert N. Bontempo, « Diachronic Universals in Interpersonal Structures : Evidence from Litterary Sources », *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 1986, 17, 169-189.

8. Kathleen Coleman, « The contagion of the throng : absorbing violence in the Roman world », *European Review*, 1997, 5, 401-417.

9. Keith Hopkins, *Death and Renewal*, Cambridge, Cambridge University Press, 1983.

opéré avec les sports de combat d'aujourd'hui n'est pas sans poser problème. Le caractère politique, comme les interactions entre l'empereur et le public, est également peu étudié. Enfin, G. Fagan aurait peut-être pu essayer de mieux retracer l'évolution de l'attrait des combats de gladiateurs au cours de leur histoire, et de s'interroger par exemple, sur l'impact de leur condamnation par les apologistes chrétiens auprès du public. Toutefois, son importante bibliographie (p. 325-357) ainsi qu'un corpus de textes et d'inscriptions traduits en anglais (p. 287-324), constituent un outil de travail précieux. La thèse défendue par G. Fagan, ne manquera pas de stimuler l'intérêt des divers chercheurs travaillant sur les spectacles et la violence dans l'Antiquité, et devrait susciter de multiples prises de position.

Sylvain Forichon, Université Michel de Montaigne Bordeaux 3,
UMR 5607 AUSONIUS, sylvain.forichon@etu.u-bordeaux3.fr