



HAL
open science

**The Lure of the Arena: Social Psychology and the
Crowd at the Roman Games - G. G. Fagan. -
Cambridge: Cambridge University Press, 2011.- ISBN :
978-0-521-18596-7**

Sylvain Forichon

► **To cite this version:**

Sylvain Forichon. The Lure of the Arena: Social Psychology and the Crowd at the Roman Games - G. G. Fagan. - Cambridge: Cambridge University Press, 2011.- ISBN : 978-0-521-18596-7. Essais : revue interdisciplinaire d'Humanités, 2012, pp.140-143. halshs-01761074

HAL Id: halshs-01761074

<https://shs.hal.science/halshs-01761074v1>

Submitted on 20 Apr 2018

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.

1-2012

ESSAIS

Revue interdisciplinaire d'Humanités

PRESSES UNIVERSITAIRES DE BORDEAUX

The Lure of the Arena : social psychology and the Crowd at the Roman Games – G. G. FAGAN. – Cambridge : Cambridge University Press, 2011. – XI+362 p. : append., bibliogr., index ; ill. - ISBN : 978-0-521-18596-7

Paru en 2011 aux presses universitaires de Cambridge, ce livre est le fruit de dix années de recherches pour Garrett G. Fagan, *Associate Professor* en histoire et littérature anciennes à l'Université de Pennsylvanie. « Pourquoi les Romains venaient-ils par dizaine de milliers assister aux combats violents de l'amphithéâtre ? », telle est la question posée dès l'introduction et à laquelle l'auteur s'efforce de répondre en sept chapitres. Sans nier l'influence de facteurs socio-historiques, culturels ou anthropologiques, il précise dès son introduction que la réponse à cette question nécessite d'avoir recours à la socio-psychologie. Dans son premier chapitre, il commence par rappeler le contexte socio-historique et culturel des Romains, comme le statut des esclaves dans la société, le haut degré de violence toléré dans les rapports sociaux, la forte hiérarchisation sociale, les préjugés à l'égard des esclaves et des étrangers, mais aussi la familiarité des Anciens avec la mort. Toutefois, il note que les combats de gladiateurs ne furent pas les seuls spectacles sanglants dans l'Histoire à avoir attiré les foules. Il suppose donc l'existence de facteurs socio-psychologiques qui transcendent les cultures et les époques (chapitre 2). Dans le troisième chapitre, il commence par critiquer les propos de E. Flaig, selon lesquels les théories issues de la psychologie des foules, entre autres celles de G. Le Bon, ne peuvent s'appliquer à la Rome antique¹. G. Fagan prend toutefois ses distances avec ce dernier, rejetant la thèse selon laquelle l'individu dans une foule est intellectuellement inférieur à l'homme isolé, devenant instinctif et impulsif². Après avoir rappelé les règles de répartition du public qui prenait place dans les gradins en fonction de son statut social, de son métier, de son âge et de son sexe, G. Fagan entend démontrer dans le quatrième chapitre l'impact psychologique d'une telle répartition. La présence et la visibilité mutuelle de chaque groupe social ou professionnel dans les gradins renforçaient leur cohésion et le sentiment d'appartenance chez leurs membres. En outre, les spectateurs, en raison de leur position surélevée par rapport aux combats, assis et protégés de tout danger, ressentaient un phénomène de distanciation, au sens psychologique, entre eux et les combattants. Émergeait alors un sentiment de puissance, accentué par la possibilité d'intervenir directement sur l'issue du combat jusqu'à réclamer la mort d'un des gladiateurs. L'incertitude même du combat, et les paris qui y étaient liés étaient une source d'excitation supplémentaire. Enfin, ces spectacles auraient eu des vertus pédagogiques,

1. Egon Flaig, *Ritualisierte Politik, Zeichen, Gesten und Herrschaft im Alten Rom*, Göttingen, 2003, Vandenhoeck & Ruprecht, 236.

2. Gustave Le Bon, *Psychologie des foules*, Paris, 1895.

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 reconnaissent 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