



GARY DORNING/LA TROMPETTE

## ‘Ces délices violents’

Les Romains, fous de divertissement, prouvent que lorsque les distractions dominent, la tâche difficile mais vitale de maintenir un empire est laissée inachevée.

- Joel Hilliker
- [03/03/2023](#)

Lorsque 130 millions d’Américains ont regardé le Superbowl le 30 janvier 2000, ils ont vu une publicité pour le prochain film historique épique *Gladiator*. Le spot publicitaire passait rapidement entre des images de joueurs de football se heurtant dans une arène de la ligue nationale de football (NFL) à des gladiateurs ensanglantés dans le Colisée romain.

Cette comparaison entre le divertissement populaire de la Rome antique et celui de l’Amérique moderne était plus pertinente que nous ne voulons l’admettre.

Lorsque Rome régnait sur le monde, la prospérité était au rendez-vous. *La Pax Romana* « a rendu possible le plus grand luxe, la vie commerciale la plus active que le monde ait jamais connue », a écrit l’historien William Stearns Davis. Cela a alimenté l’appétit croissant du public pour les divertissements. L’ampleur des divertissements de la Rome antique dépassait celle de tout empire antérieur et n’a probablement pas été dépassée jusqu’à l’époque moderne.

PT\_FR

La société romaine est passée d’une culture de l’ambition, de l’industrie, de la vertu, de la discipline et du devoir à une culture du plaisir, de l’oisiveté, de la diversion, de l’évasion et de la facilité. Alors que les gens profitaient de leurs richesses et que les poètes et les politiciens louaient Rome comme *Urbs Aeterna*, « la ville éternelle », ils semaient les graines du déclin et de la chute de leur empire.

Les parallèles avec l’Amérique d’aujourd’hui, folle de plaisir et de distraction, sont révélateurs—et de mauvais augure.

« Seuls ceux qui gardent un œil sur les leçons de l’histoire comprennent les dangers subtils d’une complaisance négligente et excessive, de la recherche de soi et de l’hédonisme, alors que la nation est confrontée aux plus grands problèmes de son histoire, exigeant les plus grands efforts et sacrifices », peut-on lire dans *The Modern Romans [Les Romains modernes]*, publié par l’*Ambassador College Press* [la Presse du Collège Ambassadeur] en 1971. « Cependant, des millions de personnes préfèrent jouer, s’évader et s’adonner à des objectifs temporaires et égoïstes. »

Réfléchissez aux Romains décadents et voués à l’échec, et prenez garde.

## ‘Abondant et bon marché’

Au sommet de la richesse de Rome, les divertissements étaient « abondants et bon marché », a écrit l'historien Will Durant. « Récitations, conférences, concerts, mimes, pièces de théâtre, concours d'athlétisme, combats de prix, courses de chevaux, courses de chars, combats mortels d'hommes contre des hommes ou des bêtes, batailles navales pas totalement fausses sur des lacs artificiels—jamais une ville n'a été aussi abondamment divertie » (*The Story of Civilization*, Vol. 3, *Caesar and Christ* [*L'histoire de la civilisation*, vol. 3, *Caesar et le Christ*]).

Dans l'Empire romain, il y avait un nombre impressionnant de 76 jours fériés par an, au cours desquels divers jeux ou pièces de théâtre étaient organisés. Edward Gibbon décrit la scène dans *The Decline and Fall of the Roman Empire* [*Le déclin et la chute de l'Empire romain*] : « Du matin au soir, sans se soucier du soleil ou de la pluie, les spectateurs, qui atteignaient parfois le nombre de 400 000 [la capacité du Cirque Maximus de Rome], restaient attentifs ; leurs yeux étaient fixés sur les chevaux et les chars, leur esprit était agité par l'espoir et la crainte du succès des couleurs qu'ils épousaient ; et le bonheur de Rome semblait dépendre de l'événement d'une course. »

De telles descriptions ont une résonance familière dans la culture actuelle de la folie du sport. Le football américain génère 17 milliards de dollars par an, et il a battu des records d'audience cette saison. À l'exception du Superbowl, le plus grand nombre de téléspectateurs de l'histoire du football américain a été enregistré le jour de l'Action de grâce passé : 138 millions de téléspectateurs ont regardé trois matchs ce jour-là—12 millions de plus que le record établi en 2016. Le match de Dallas contre New York a été le match le plus regardé de l'histoire de la saison régulière. Le même jour, le match de la Coupe du monde entre l'Amérique et l'Angleterre a attiré plus de 15,3 millions de téléspectateurs, ce qui en fait le match de football masculin le plus regardé de tous les temps aux États-Unis. Même le match entre le Michigan et l'État de l'Ohio a attiré 17 millions de téléspectateurs, soit la plus grande audience télévisée pour un match de football universitaire de saison régulière en 11 ans.

C'est une mesure infime d'une Amérique, comme Rome avant elle, folle de sport et de divertissement. Les personnes de plus de 65 ans passent environ un tiers de leur journée éveillée, soit près de six heures, à regarder la télévision. Les plus jeunes préfèrent les services de streaming : Netflix (213 millions d'abonnés), Amazon Prime (175 millions), Disney+ (118 millions), Peacock (54 millions), Hulu (45 millions) et d'autres services comme HBO Max et Paramount+ absorbent quotidiennement des *vies entières* d'heures humaines. Plus d'un quart des Américains regardent des films plusieurs fois par semaine. Près d'un adulte sur cinq regarde des films *quotidiennement*, dont un quart des personnes âgées de 18 à 29 ans. Plus de la moitié de la population américaine joue à des jeux vidéo au moins une fois par mois. En 2021, les consommateurs ont dépensé 44 milliards de dollars en logiciels et services de jeux vidéo. L'essor des *eSports* (sports électroniques) est un phénomène incroyable : des compétitions où les spectateurs regardent des personnes *jouer à des jeux vidéo*. *Insider Intelligence* estime à 29,6 millions le nombre de spectateurs mensuels de sports électroniques aux États-Unis en 2022, soit une augmentation de plus de 11 pour cent par rapport à 2021. Les gens n'ont tout simplement jamais assez de divertissement : ils passent même des heures à regarder *d'autres personnes* se divertir.

La manie du spectacle a profondément marqué la vie romaine. Elle apportait célébrité et fortune à ceux qui réussissaient dans l'arène, et parfois la liberté. « Les charretiers connaissaient aussi la gloire, et plus encore », écrit l'historien français Jérôme Carcopino. « Bien qu'ils fussent d'origine modeste, pour la plupart des esclaves qui ne s'affranchissaient qu'après des succès récurrents, ils étaient sortis de leur humble condition par la renommée qu'ils acquéraient et les fortunes qu'ils amassaient rapidement grâce aux dons des magistrats et des empereurs, et aux salaires exorbitants qu'ils exigeaient. [...] À la fin du premier siècle et dans la première moitié du second, Rome s'enorgueillit de la présence de ses auriges vedettes... » (*Daily Life in Ancient Rome* [*La vie quotidienne dans la Rome antique*]). Cela préfigure la culture de la célébrité et les contrats sportifs excessifs de plusieurs millions de dollars d'aujourd'hui.

Plus largement, ces divertissements reflétaient et influençaient les mœurs publiques. « Les jeux du cirque et de l'amphithéâtre absorbaient l'intérêt et rendaient le goût du public plus grossier », écrit Durant. Le luxe facile, l'évasion et l'auto-indulgence ont contribué à la propagation de l'immoralité, de la perversion et de la soif de sexe et de violence.

« Presque dès le début, la scène romaine était grossière et immorale », écrivait l'historien Philip Van Ness Myers en 1900. « C'est l'une des principales causes de l'affaiblissement de la vie morale originellement saine de la société romaine » (*Rome : Its Rise and Fall* [*Rome : son ascension et sa chute*]).

## Mourir pour le divertissement

Les courses de chars étaient périlleuses, mais le public romain avait un appétit croissant pour des spectacles encore plus mortels. De nombreux divertissements publics « mettaient en scène des animaux sauvages tuant des hommes et des femmes condamnés à mort pour divers délits, y compris le fait d'être chrétiens », explique Rodney Stark. « Outre le fait d'être donnés en pâture aux animaux sauvages, les gens étaient exécutés dans les arènes de diverses manières sadiques : flagellation, brûlure, dépeçage, empalement, démembrement et même crucifixion » (*How the West Won* [*Comment l'Occident a gagné*]). Les combats à mort entre gladiateurs—dont la plupart étaient des esclaves, souvent capturés comme prisonniers de guerre, et dont un grand nombre mouraient probablement dès leur premier combat—étaient particulièrement populaires.

Outre le Colisée de Rome, qui comptait 50 000 places, 251 autres amphithéâtres parsemaient l'Empire romain, dont beaucoup pouvaient accueillir 20 000 personnes ou plus ; le plus petit pouvait contenir 7 000 personnes. « On estime de

manière crédible qu'au moins 200 000 personnes sont mortes dans le Colisée », écrit Stark. « Il semble assez conservateur d'estimer qu'une moyenne d'au moins 10 000 personnes seraient mortes dans chacun des 251 autres amphithéâtres, soit 2,5 millions de plus. Tout cela pour se divertir ! » Ces expositions sanglantes ont eu un effet grossier et abrutissant sur le public. Se divertir avec une telle brutalité est vraiment une indication de maladie morale et d'influence satanique.

Pourtant, ces spectateurs sanguinaires d'autrefois trouveraient aujourd'hui de quoi se rassasier. La violence est omniprésente dans les divertissements modernes. Elle est littéralement le point de départ de compétitions en direct comme la boxe et les arts martiaux mixtes, et elle est très présente dans des sports comme le football et le hockey qui remplissent les colisées et les arènes d'aujourd'hui. La télévision et le cinéma mettent régulièrement en scène la brutalité simulée, avec un niveau de détail et de réalisme sans précédent. Des études montrent que plus de 9 films sur 10 diffusés à la télévision contiennent de la violence, y compris de la violence extrême. Chaque heure de télévision aux heures de grande écoute présente en moyenne neuf armes. Les films d'horreur et les films du genre *slasher* attirent des foules immenses pour voir des scènes sanglantes bien plus graphiques et rapprochées que tout ce qu'un spectateur de l'arène romaine aurait pu voir.

Certains minimiseront peut-être la comparaison avec le massacre de gladiateurs en direct. Mais même si la plupart des images sont fausses, leur intensité est amplifiée non seulement par leur hyperréalisme, mais aussi par leur omniprésence. Au lieu de se rendre occasionnellement au Colisée, les gens y vivent : le foyer américain moyen possède cinq appareils connectés—téléviseurs à très haute définition, smartphones, tablettes, ordinateurs portables, consoles de jeux, etc. Selon l'*American Academy of Family Physicians* [l'*Académie américaine des médecins de famille*], les adolescents passent en moyenne plus de *sept heures par jour* devant des médias de divertissement sur écran. Avant l'âge de 18 ans, le jeune Américain moyen sera témoin de 200 000 actes violents à la télévision. Près de 100 pour cent des adolescents jouent à des jeux vidéo, dont environ deux tiers sont des jeux d'action qui ont tendance à inclure de la violence. Beaucoup sont des jeux ultraviolents dans lesquels le joueur commet des actes macabres de destruction et de meurtre. Les jeux les plus joués et les plus regardés dans le monde sont de type « bataille royale »—où des dizaines de joueurs sont projetés dans un environnement virtuel truffé d'armes et s'entretuent jusqu'au dernier homme debout. Le concept vient tout droit des gladiateurs de Rome.

Quels sont les effets d'une telle sauvagerie sur l'esprit des gens ? « La violence peut avoir un attrait démoniaque et pornographique », écrit le Dr Ted Behr, éditeur de *Movie Guide* [Guide des films]. « L'Empire romain présentait des spectacles de violence vivante. Les gladiateurs se battaient jusqu'à la mort, les chrétiens étaient donnés en pâture aux lions, et toutes sortes de meurtres horribles étaient proposés comme divertissement à un stade rempli de spectateurs. Ce même goût démoniaque peut être alimenté par des films, des vidéos, des jeux et des contenus en ligne. C'est d'ailleurs une étape dans lequel s'entretuent de nombreuses personnes dépendantes de la pornographie. Ce qui peut commencer comme une simple attraction sexuelle se détériore et devient un enfer de plus en plus sombre.. »

Tout comme les Romains qui assistaient aux spectacles sanglants dans les arènes, notre peuple, comme l'a écrit Carcopino, « n'apprend que le mépris de la vie et de la dignité humaine » (op cit).

Cela ne tient même pas compte de la sexualité, de l'immoralité et de la perversion qui sont également omniprésentes aujourd'hui, notamment en ligne. Des études montrent qu'environ 80 pour cent des hommes et 45 pour cent des femmes regardent de la pornographie chaque semaine. La sexualisation de la société se manifeste d'innombrables façons lamentables : à bien des égards, elle met notre monde sens dessus dessous (pour en savoir plus, lisez « Quand la famille tombe, la société tombe », page 4).

« Ces délices violents ont des fins violentes. » La maxime de Shakespeare s'appliquait à Rome, et elle s'applique à l'Amérique.

## Épuisement des fonds publics

Les effets ravageurs de cette tendance sur la moralité publique ont été égalés par les effets sur les ressources de l'Empire romain. Les responsables gouvernementaux étaient de plus en plus contraints d'organiser des divertissements somptueux pour gagner la reconnaissance du public ou pour apaiser les foules indisciplinées. « Des cirques sophistiqués et des duels de gladiateurs étaient organisés pour satisfaire le peuple », a écrit Lawrence W. Reed. « Un historien moderne estime que Rome consacrait l'équivalent de 100 millions de dollars par an aux jeux » (*Are We Rome ? [Sommes-nous Rome ?]*).

Il est intéressant de noter que ce montant ne représente qu'environ *un tiers* de ce que le gouvernement américain dépense pour rénover les stades de football américain. Oui, c'est vrai : les contribuables fédéraux paient des centaines de millions de dollars par an pour subventionner la construction et la rénovation de dizaines de stades dans tout le pays. (Comparer Biden à Dioclétien est donc en quelque sorte insultant pour Dioclétien).

L'échelle épique de ces spectacles antiques était stupéfiante. Par exemple, « en l'an 108-109, l'empereur Trajan a employé 10 000 gladiateurs et 11 000 animaux sauvages dans un spectacle qui a duré 123 jours. De tels spectacles ont continué jusqu'à ce qu'ils soient interdits par les empereurs chrétiens au quatrième siècle », a écrit Stark.

Toutes ces attractions détournent l'attention du peuple romain de questions plus sérieuses, telles que la gouvernance et la défense de l'empire. « Le peuple était tellement absorbé par les représentations indécentes sur la scène qu'il perdait toute pensée et tout souci des affaires de la vie réelle », écrit Myers (op cit).

« La position économique et militaire de l'empire étant trop désespérément compliquée pour que la foule puisse la

comprendre, elle s'est tournée de plus en plus vers la seule chose qu'elle pouvait comprendre—l'arène, » a écrit Daniel P. Mannix. « Le nom d'un grand général ou d'un brillant homme d'État ne signifiait pas plus pour la foule romaine que le nom d'un grand scientifique pour nous aujourd'hui. Mais le Romain moyen pouvait vous raconter chaque détail des derniers jeux, tout comme aujourd'hui l'homme moyen peut vous raconter les derniers classements de football ou de baseball, mais n'a qu'une vague idée de ce que fait l'OTAN ou des mesures prises pour lutter contre l'inflation » (*Those About to Die* [Ceux qui sont sur le point de mourir]).

« La vie est tout simplement devenue trop complexe pour le Romain moyen », poursuit Mannix. « Mais la mise en scène permanente de jeux et de spectacles—habilement promus par les césars pour tenir l'esprit du peuple occupé—était quelque chose qu'il pouvait comprendre. Les césars, a dit un historien, 'ont épuisé leur ingéniosité pour offrir au public plus de festivals que n'importe quel peuple, dans n'importe quel pays, à n'importe quelle époque, n'en a jamais vu' »—c'est-à-dire, pourrait-on facilement soutenir, jusqu'à ce peuple, dans ce pays, à notre époque.

Les effets abrutissants de ces loisirs omniprésents sur le public se sont manifestés à plusieurs reprises dans l'histoire. Lorsque les gens s'enrichissent et se gavent de luxe et de distractions, leur caractère en souffre et le déclin de la société s'installe.

## Ignorer les vrais problèmes

L'Amérique suit l'exemple de Rome, non seulement dans sa dépendance au divertissement, mais aussi dans le fait que cet engouement nous détourne des problèmes qui menacent la nation.

Ce qui est particulièrement choquant, c'est qu'en ce moment même, l'Amérique est confrontée à un gouvernement de gauche qui est en train de détruire notre Constitution, de mettre au rebut la Déclaration des droits, d'emprisonner les dissidents, d'imposer la censure, de voler les élections, d'autoriser une immigration illégale incontrôlée, de faire sombrer la nation dans la dette, de faire grimper l'inflation en flèche, de saboter la production d'énergie, de détruire l'éducation publique, de détruire l'histoire—de changer la nature de notre république. Et ceux qui sont au pouvoir s'en tirent parce que *personne ne leur demande des comptes*. Lorsque le public est absorbé par des absurdités, il ignore les vrais problèmes. Ils ne peuvent tout simplement pas être dérangés.

Si l'Amérique pouvait amener ne serait-ce qu'une fraction des personnes qui sont absorbées par une ligue de football virtuel à consacrer leur attention à l'intégrité des élections, le cours de la nation pourrait bien prendre une direction différente.

Le monde actuel est truffé de dangers. Vous voyez la Russie écraser systématiquement l'Ukraine ; Poutine faire mourir délibérément des gens de froid ; la Chine gruger des territoires ; Xi Jinping s'autoproclamer dictateur à vie ; des préparatifs pour conquérir Taïwan ; des efforts pour étendre le commerce mondial qui excluent l'Amérique ; des initiatives qui pourraient bouleverser l'économie mondiale ; l'Iran sur le point de se doter d'armes nucléaires, faisant ouvertement fi des efforts internationaux pour l'arrêter ; la Corée du Nord lançant des missiles de croisière ; et bien d'autres choses encore. Les ennemis de l'Amérique travaillent activement et avec succès à bouleverser l'ordre mondial actuel dirigé par les États-Unis.

Pourtant, rien de tout cela n'incite l'Amérique à agir. Nous sommes trop absorbés par *House of the Dragon* [La Maison du Dragon] et *League of Legends* [La Ligue des Légendes].

Combien de temps l'Amérique pourra-t-elle conserver sa position de puissance mondiale alors que nos priorités sont si malavisées et complaisantes ?

La Bible est pleine de mises en garde contre ces excès destructeurs pour les individus et les nations. Dans Amos 6, par exemple, Dieu condamne ceux qui sont « à l'aise » (version Darby) pendant une période de grand péril. Ces personnes croient « éloigner le jour du malheur », pensant que la destruction n'est pas à craindre. « Ils reposent sur des lits d'ivoire, ils sont mollement étendus sur leurs couches ; ils mangent les agneaux du troupeau, les veaux mis à l'engrais. Ils extravaguent au son du luth, ils se croient habiles comme David sur les instruments de musique. Ils boivent le vin dans de larges coupes, ils s'oilent avec la meilleure huile, et *ils ne s'attristent pas sur la ruine de Joseph !* » (versets 4-6). Les gens devraient s'affliger de ce qui arrive à l'Amérique et à la Grande-Bretagne aujourd'hui. Mais *nous sommes vraiment les Romains modernes*, enchantés par les plaisirs et les amusements.

Une telle richesse, une telle facilité, un tel excès émoussent ses possesseurs à la réalité et érodent la vigilance contre le danger et la volonté de se sacrifier pour une plus grande cause. Aujourd'hui, notre système éducatif n'enseigne que la haine envers la Constitution et l'histoire américaine. Quarante-huit pour cent des Américains sont incapables de nommer les trois branches du gouvernement ; 19 pour cent ne peuvent citer aucun droit du Premier amendement. Plus de trois Américains sur quatre âgés de 17 à 24 ans sont inaptes au service militaire.

Autrefois, les défenses physiques réelles de l'Italie et de la « ville éternelle » elle-même tombaient en ruine, mais les gens à l'intérieur croyaient que leur pouvoir, leur richesse et leurs divertissements dureraient toujours. Lorsqu'Alaric s'est préparé à saccager Rome, ses murs défensifs étaient faciles à franchir et les Romains n'ont pas pu lever une véritable armée parmi les Italiens pour défendre l'empire ou même eux-mêmes. Ils avaient été abrutis au danger d'effondrement. Pour ceux qui s'adonnaient à des activités égoïstes, la chute était soudaine et calamiteuse.

## 'Vous vous êtes détruits vous-mêmes'

*Les Romains modernes* soulèvent un point important : ce n'est pas qu'il y ait quelque chose d'intrinsèquement mauvais dans le divertissement lorsqu'il est utilisé correctement. « Mais lorsqu'une nation entière semble n'avoir pour objectifs nationaux que la poursuite de l'argent, des gadgets, du plaisir, de l'évasion et des sensations fortes—cette nation a de sérieux problèmes ! Aujourd'hui, des millions de personnes n'ont pas d'idéal ou de but plus élevé que de sortir et de s'adonner à un plaisir personnel particulier. Des millions de personnes sont tellement absorbées et impliquées dans ces plaisirs à court terme que peu d'entre elles sont prêtes à endurer n'importe quel inconfort ou privation pour résoudre les problèmes ou menaces nationaux. »

« Pourquoi un matérialisme et un plaisir aussi grossiers sont-ils devenus la préoccupation majeure de millions de personnes ? » demande la brochure. « Parce que la nation a perdu le sens de l'objectif national ou des idéaux supérieurs sauf ceux qui sont égoïstes et personnels. »

Cette brochure a été publiée pour la première fois il y a plus de 50 ans. Les tendances qu'elle abordait en matière de sport et de divertissement sont bien plus intenses aujourd'hui.

L'apôtre Paul a prophétisé dans 2 Timothée 3 : 1-2 : « Sache que, dans les derniers jours, il y aura des temps difficiles. Car les hommes seront égoïstes, amis de l'argent, fanfarons, hautains, blasphémateurs »—et plusieurs autres caractéristiques qui marqueront ces « derniers jours ». Les gens s'aiment eux-mêmes—plus que la famille, la communauté, la nation ! Ils sont « intempérants » prophétise Paul—« aimant le plaisir plus que Dieu ». Quelle description pertinente de nos peuples aujourd'hui. C'est une *prophétie accomplie* en Amérique : nous aimons les plaisirs plus que nous n'aimons la liberté, la justice ou tout ce qui est honorable.

Les Américains font partie des descendants modernes de l'ancien Israël. Dieu aime Israël et l'a utilisé à travers les millénaires d'une manière spéciale pour que toutes les nations en bénéficient en fin de compte. Mais nous nous sommes détournés de ce but, nous nous sommes détournés de Dieu, et nous accélérons rapidement vers l'accomplissement de notre effondrement prophétisé—en suivant le même chemin vers notre propre destruction que Rome et tant d'autres grandes puissances à travers l'histoire.

Dieu se lamente dans Osée 13 : 9 : « O Israël, tu t'es détruit toi-même... » (version *King James*, notre traduction). C'est ce que nous nous faisons à nous-mêmes.

Nous devons nous rendre compte de la même chose que Dieu a imploré à nos ancêtres de comprendre : « Mais en moi se trouve ton aide. Je serai ton roi : où est quiconque d'autre, dans toutes tes villes, qui pourrait te sauver ? » (versets 9-10, version *King James*, notre traduction). Nous devrions certainement être capables de reconnaître à ce stade que *personne d'autre que Dieu ne peut nous sauver*.

Dieu nous tend la main ! Il nous aiderait, Il résoudrait nos problèmes—Il serait notre Roi—*si seulement* nous nous repentions, embrassions Sa loi et nous soumettions à Son règne !

Dieu aime l'Amérique. Il veut empêcher notre destruction s'Il le peut. Mais Il ne le fera que si nous le Lui permettons.