



**HAL**  
open science

# Contrôle social et châtement ludique : le “ moment punitif ” et ses représentations dans quelques films contemporains

Victor Faingnaert

## ► To cite this version:

Victor Faingnaert. Contrôle social et châtement ludique : le “ moment punitif ” et ses représentations dans quelques films contemporains. Typhaine Haziza; Véronique Dasen. Violence et jeu de l'Antiquité à nos jours, Presses Universitaires de Caen, pp.327-346, 2023, 978-2-38185-205-8. <10.4000/books.puc.27326>. <hal-05541647>

**HAL Id: hal-05541647**

**<https://hal.science/hal-05541647v1>**

Submitted on 7 Mar 2026

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.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 - Attribution - Non-commercial use - No Derivative Works - International License

## CONTRÔLE SOCIAL ET CHÂTIMENT LUDIQUE : LE « MOMENT PUNITIF » ET SES REPRÉSENTATIONS DANS QUELQUES FILMS CONTEMPORAINS

La question de la violence pose en filigrane celles de son traitement par la société, de l'évolution des institutions judiciaires et carcérales et des modifications de leurs rôles dans l'encadrement de celle-ci<sup>1</sup>. Alors que le crime était auparavant vu comme *le* problème, auquel il fallait remédier par une sanction, toute une réflexion s'est engagée, depuis les années 1970, remettant en cause l'intérêt sociétal et individuel du châtiment qui pourrait même contribuer au problème social posé par la criminalité. Le sociologue et anthropologue Didier Fassin définit ce paradigme comme «le moment punitif», qu'il considère comme

[un] problème à cause du nombre d'individus qu'il met à l'écart ou place sous surveillance, à cause du prix qu'il fait payer à leurs familles et leurs communautés, à cause du coût économique et humain qu'il entraîne pour la collectivité, à cause de la production et de la reproduction d'inégalités qu'il favorise, à cause de l'accroissement de la criminalité et de l'insécurité qu'il génère, à cause enfin de la perte de légitimité qui résulte de son application discriminatoire ou arbitraire. Censé protéger la société du crime, le châtiment apparaît de plus en plus comme ce qui la menace. Le moment punitif énonce ce paradoxe<sup>2</sup>.

Ce « moment punitif » est au centre de quatre fictions récentes relevant du genre de la science-fiction, de l'anticipation ou encore de la dystopie<sup>3</sup>, qui font du jeu à la fois une des modalités punitives et un moyen de rédemption pour les plus habiles – ou les plus chanceux : *Battle Royale*<sup>4</sup>, film sorti en 2000 et adapté du roman éponyme

- 
1. R. Muchembled, *Une histoire de la violence : de la fin du Moyen Âge à nos jours*, Paris, Seuil (L'univers historique), 2008 ; M. Foucault, *Surveiller et punir : naissance de la prison* [1975], Paris, Gallimard (Tel ; 225), 1993. Voir plus largement, dans ce volume, l'article introductif de V. Dasen et T. Haziza.
  2. D. Fassin, *Punir : une passion contemporaine*, Paris, Seuil, 2017, p. 15-16.
  3. Sans entrer dans les débats de spécification de ces genres, nous pouvons en simplifier la définition : ce sont des genres qui portent un regard sur le présent à travers une action qui se déroule dans un futur proche ou lointain. Voir A. Besson, *Les pouvoirs de l'enchantement : usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, Paris, Vendémiaire, 2021, p. 42-45 ; I. Langlet, *Le temps rapaillé : science-fiction et présentisme*, Limoges, Presses universitaires de Limoges (Mediatextes), 2021.
  4. K. Fukasaku, *Battle Royale*, 2000.

paru en 1999<sup>5</sup>, dépeint une vision dystopique d'un Japon où la violence juvénile atteint un tel paroxysme qu'elle finit par faire sombrer la société; la saga de films *Saw* qui, à raison d'un épisode chaque Halloween, entre 2004 et 2010<sup>6</sup>, s'est imposée comme la franchise la plus célèbre du *torture porn*<sup>7</sup>, en présentant le « tueur au puzzle »<sup>8</sup> et les dispositifs de torture qu'il met en place pour punir ses victimes; le film *Gamer*<sup>9</sup>, sorti en 2009, présente une société futuriste (en 2034), dans laquelle un entrepreneur a créé une technologie permettant de contrôler des individus, donnant une toute nouvelle dimension aux jeux vidéo. Enfin, *Hunger Games*, adaptation de la trilogie littéraire de Suzanne Collins, portée à l'écran à partir de 2012<sup>10</sup>, raconte l'histoire d'un régime politique, Panem, né à la suite de l'effondrement des nations d'Amérique du Nord; dans ce nouveau monde, treize districts, le Capitole et l'État central, tous spécialisés dans un type de production (par exemple production minière pour le district 12 et manufacture de luxe pour le district 1), organisent des jeux annuels visant à commémorer la guerre civile et célébrer l'instauration du régime.

Dans l'ensemble de ces fictions, le jeu passe d'une activité « volontaire » ou « libre »<sup>11</sup> à une activité contrainte et forcée et la *légaliberté* – pour reprendre un concept forgé par Colas Duflo<sup>12</sup> – prend une forme extrême, puisque non seulement les règles du jeu impliquent un risque de mort, mais que la participation au jeu est le fruit d'une condamnation. De fait, la « liberté réglée » qui en découle est une liberté particulière où il convient davantage de survivre par n'importe quel moyen que de s'amuser. L'aspect ludique passe au second plan, tout du moins pour le ou la condamné(e). Pour ce qui est du public, il en va différemment; c'est lui qui donne sa saveur au « jeu ». La survie autorise ensuite, une fois sorti du dispositif, à réintégrer la communauté civile. Le système ludique du châtement devient alors un outil de contrôle social par la condamnation et par la participation de la société au dispositif; il est aussi un moyen de réhabilitation d'un condamné par sa survie aux épreuves ludiques et la publicité de sa peine. Ce système résume les ressorts « disciplinaires » présents dans la société,

- 
5. K. Takami, *Batoru rowaiaru*, Tokyo, Ohta Publishing, 1999. Adapté en manga en 2000 par K. Takami au scénario et M. Taguchi au dessin, *Battle Royale*, Young Champion, 2000-2005.
  6. J. Wan, *Saw*, 2004; D.L. Bousman, *Saw II*, 2005; D.L. Bousman, *Saw III*, 2006; D.L. Bousman, *Saw IV*, 2007; D. Hackl, *Saw V*, 2008; K. Greutert, *Saw VI*, 2009; K. Greutert, *Saw 3D*, 2010.
  7. Un sous-genre du film d'horreur qui se concentre sur les violences corporelles infligées aux victimes.
  8. Un des surnoms qui lui est donné par les inspecteurs.
  9. M. Nevelde, B. Taylor, *Gamer*, 2009.
  10. G. Ross, *The Hunger Games*, 2012; F. Lawrence, *The Hunger Games: Catching Fire*, 2013; F. Lawrence, *The Hunger Games: Mockingjay – Part 1*, 2014; F. Lawrence, *The Hunger Games: Mockingjay – Part 2*.
  11. Voir J. Huizinga, *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu* [1951], Paris, Gallimard (Tel), 1988 (trad. fr. d'*Homo ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, 1938), p. 280 et R. Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958, p. 50-56. Sur ces deux auteurs, ainsi que sur Colas Duflo, et leurs définitions du jeu comme un espace de liberté, voir plus précisément, dans ce volume, l'article introductif de Véronique Dasen et Typhaine Haziza.
  12. La *légaliberté* est un concept qui désigne la liberté du joueur dans l'espace contraint des règles du jeu (C. Duflo, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF [Pratiques théoriques], 1997, p. 57, 80-81, 61-65, 204).

qui ne sont pas attachés au seul appareil d'État, mais aussi à un pouvoir transversal au cœur d'un ensemble de pratiques et d'institutions<sup>13</sup>.

À travers l'analyse de ces quatre productions cinématographiques, dans lesquelles l'exercice de la violence passe par la formation d'un nouveau système juridique intégrant le "jeu" comme moyen de condamnation – souvent à mort –, mais également d'absolution des crimes par la survie aux différentes épreuves, nous pouvons tenter de comprendre les préoccupations latentes et diffuses de leur société de production<sup>14</sup>, tout en posant la question des limites de l'encadrement de la violence par l'État ou par ses substituts, surtout quand cet État est lui-même porteur de violence, que celle-ci soit ou non perçue comme légitime<sup>15</sup>. En effet, la violence extrême de ces univers de fiction – notamment de leurs châtiments, mais aussi de leurs appareils législatifs étendus et discriminatoires, auxquels sont associés les dispositifs ludiques – permet, par contraste, de faire ressortir la diminution de la violence de leurs sociétés d'élaboration<sup>16</sup>. En exacerbant les sentiments d'insécurité, ces fictions témoignent d'un emballement sécuritaire caractérisé par l'extension du filet pénal et pointent les problèmes que pose la pratique de la peine de mort dans ces sociétés.

Le contexte politique et social de production de ces films, associé au profond sentiment d'insécurité répandu dans les sociétés contemporaines, permet d'éclairer ces fictions. Les attentats du 11 septembre 2001 placent le nouveau millénaire sous le signe de l'inquiétude et de l'angoisse (déjà perceptibles dès la fin du XX<sup>e</sup> siècle). Il en découle une tendance à la surenchère de l'horreur graphique. Le public du XXI<sup>e</sup> siècle semble être en effet désormais prêt à voir des images qui vont au-delà de l'acceptable,

---

13. G. Deleuze, *Foucault* [1986], Paris, Les Éditions de Minuit, 2004, p. 33.

14. Les préoccupations sociales peuvent transparaître dans les fictions, comme l'ont bien montré les travaux fondateurs de S. Hall, en partie compilés dans *Identités et cultures : politiques des cultural studies*, Paris, Éditions Amsterdam, 2017 (3<sup>e</sup> éd. entièrement rev., trad. fr. C. Jaquet, éd. établie par M. Cervulle), ainsi que les réflexions de H. Becker en particulier dans *Telling About Society*, Chicago, University of Chicago Press (Chicago Guides to Writing, Editing and Publishing), 2007, ou celles d'A. Besson dans *Les pouvoirs de l'enchantement : usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, Paris, Vendémiaire, 2021.

15. Le « monopole de la violence physique légitime » (M. Weber, *Le savant et le politique : une nouvelle traduction* [1919], Paris, La Découverte [La Découverte-poche. Sciences humaines et sociales ; 158], 2003 [trad. fr. de *Wissenschaft als Beruf* et de *Politik als Beruf* par C. Colliot-Thélène], p. 118) est une définition sociologique de l'État posée par Max Weber, pour qui ce dernier est « un rapport de domination exercé par des hommes sur d'autres hommes, et appuyé sur le moyen de la violence légitime » (p. 119). Ce monopole, qui se trouve parfois partagé, notamment lorsque l'État "tolère" de la part de groupements ou d'individus un exercice de la violence, n'est pas – selon une idée répandue (voir C. Colliot-Thélène, « Préface » à M. Weber, *Le savant et le politique...*, p. 40) – constitutif de l'État, mais bien une de ses prétentions. La redistribution et répartition implique alors des négociations et des tensions autour de l'exercice de la violence.

16. Les fictions de notre corpus s'inscrivent dans un paradoxe qui peut se résumer ainsi : « Plus un phénomène désagréable diminue, plus ce qu'il en reste est perçu ou vécu comme insupportable » (L. Mucchielli, *L'invention de la violence : des peurs, des chiffres et des faits*, Paris, Fayard, 2011, p. 212 et 216, qui reformule et développe J.-C. Chesnais, *Histoire de la violence en Occident de 1800 à nos jours*, Paris, Robert Laffont [Les hommes et l'histoire ; 10], 1981, p. 18).

désir auquel les réalisateurs s'empresment de répondre<sup>17</sup>. La science-fiction s'adapte à ces changements et connaît un véritable tournant, au cœur duquel se développent des réflexions sur les systèmes politiques et les organisations sociales<sup>18</sup>, mais aussi une « pornographie de la violence » dans des futurs médusés. Ces changements sont constitutifs de ce qu'Irène Langlet propose d'appeler le *future porn*<sup>19</sup>, un genre qui coïncide avec les singularités d'une époque, le tournant du XXI<sup>e</sup>, et de son rapport à la violence<sup>20</sup>. L'analyse des quatre fictions que nous avons sélectionnées permet ainsi de saisir l'imaginaire social<sup>21</sup> qui traverse plusieurs sociétés – ici japonaise et états-unienne –, ainsi que les craintes et les préoccupations dont il témoigne, notamment autour d'une « explosion de la violence » dans une dynamique de « pacification des mœurs »<sup>22</sup>.

Pour ce faire, nous suivons le processus pénal adopté par ces fictions, de la criminalisation et de la condamnation des individus à leur participation au jeu, au terme duquel, s'ils survivent, ils sont réintégrés à la société. Enfin, il s'agira de cerner les causes de la violence et de sa diffusion dans ces créations cinématographiques.

## Plusieurs régimes de culpabilités : la pacification par la criminalisation

### La peur de la jeunesse

Dans ces films, le processus punitif passe tout d'abord par la criminalisation de certains actes, puis s'applique à une catégorie entière de la population, ce qui nous invite à remettre en question les concepts mêmes de châtement et de crime. Au terme d'une longue analyse, Didier Fassin pose le constat que « le châtement peut sanctionner ou non une infraction, en affecter ou non celui qui l'a commise, être administré ou non par un autre que ce dernier, être imposé ou non par une autorité légalement investie »<sup>23</sup>.

17. J. Brien, *Analyse ludique de la franchise Saw*, Mémoire d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2012-2013, 1 vol., 150 p. (dactyl.), p. 8 [en ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/9747>].

18. A. Besson, *Les pouvoirs de l'enchantement : usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, Paris, Vendémiaire, 2021, p. 7.

19. I. Langlet, *Le temps rapaillé...*, p. 200.

20. L. Mucchielli, *L'invention de la violence...*, p. 20.

21. Dans le sillage des travaux d'anthropologie historique, Dominique Kalifa définit l'« imaginaire social » comme « un système cohérent, dynamique, de représentations du monde social, une sorte de répertoire des figures et des identités collectives dont se dote chaque société à des moments donnés de son histoire » (D. Kalifa, *Les bas-fonds : histoire d'un imaginaire*, Paris, Seuil [L'univers historique], 2013, p. 20-21).

22. L. Mucchielli, *L'invention de la violence...*, p. 212. Ce concept est dérivé de celui de « civilisation des mœurs » théorisé par Norbert Elias (N. Elias, *La civilisation des mœurs* [1985], Paris, Pocket [Agora], 2003 [trad. fr. par P. Kamnitzer de la première partie de *Über den Prozess der Zivilisation*, 1939]) pour se consacrer davantage à la violence et aux processus de canalisation et surtout de stigmatisation de cette violence. Ainsi, le sentiment d'une augmentation des comportements violents s'accompagne de la généralisation de leur dénonciation et de leur peur, ce qui entraîne la stagnation, voire le recul de leur fréquence.

23. D. Fassin, *Punir...*, p. 78.

Gilles Deleuze rejoint cette analyse en montrant en quoi « la loi est une gestion des illégalismes, les uns qu'elle permet rend possibles ou invente [...] les autres qu'elle tolère [...] et] les autres enfin qu'elle interdit »<sup>24</sup>. Dans ces fictions, la confusion de la peine et de la sentence s'accompagne d'une volonté de pacifier les rapports sociaux à travers une criminalisation élargie au-delà des crimes.

À l'aube du nouveau millénaire, le pays s'effondra. Les crimes commis par les adolescents se multiplièrent. Les adultes se mirent à craindre les enfants et adoptèrent une loi. Réforme de l'éducation du nouveau millénaire : *Battle Royale*<sup>25</sup>.

À la manière de l'introduction du film *Battle Royale*, les sociétés contemporaines entretiennent la crainte d'une hypothétique explosion de la violence, notamment juvénile<sup>26</sup>, et multiplient les débats sur les causes et les solutions à apporter à ce problème. La crainte de la révolte juvénile s'inscrit dans une dynamique bien plus ancienne<sup>27</sup>, dont on trouve des traces dès la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, que ce soit en France ou au Royaume-Uni<sup>28</sup>. Pour Robert Muchembled, l'agressivité juvénile réapparaît à chaque fois que les conflits entre classes d'âge s'intensifient<sup>29</sup>, et c'est précisément face au constat d'une société japonaise fracturée que le film est tourné et diffusé. Le réalisateur fait le choix d'ancrer la crainte de la violence juvénile dans une appréhension plus large qui accompagne le changement de millénaire. Le film dépeint une vision dystopique de la société japonaise, où ce déchaînement juvénile atteint son paroxysme et fait s'effondrer les structures sociales. La seule canalisation possible de ces affres passerait par ce dispositif ludique du châtiment : supposant que tous les jeunes Japonais seraient violents ou susceptibles de l'être, les participants et participantes sont tirés au sort au cours d'un processus de jugement aveugle et arbitraire appliqué exclusivement à la jeunesse. En cela le film s'inscrit dans une réflexion profonde sur la justice institutionnelle et ses évolutions en direction d'une répression préventive<sup>30</sup>.

24. G. Deleuze, *Foucault*, p. 37.

25. Introduction VF du film.

26. L. Mucchielli, « L'évolution de la délinquance des mineurs et de son traitement pénal », *Les cahiers dynamiques*, t. CVIII, n° 1, 2013, p. 6-17.

27. Laurent Mucchielli voit, pour la société française, une bascule autour de 1993-1994. Si l'on met cela en relation avec le « moment punitif » qui commencerait pour Didier Fassin à partir des années 1970, on perçoit un climat généralisé de peur et de tensions juridiques (L. Mucchielli, « Les tendances actuelles de la délinquance », in *Violences et insécurité : fantasmes et réalités dans le débat français* [2001], Paris, La Découverte [Sur le vif], 2007, p. 55-83, en particulier p. 83).

28. Voir M. Perrot, « Dans le Paris de la Belle Époque, les "Apaches", premières bandes de jeunes », in *Les ombres de l'Histoire : Crime et châtiment au XIX<sup>e</sup> siècle*, Paris, Flammarion, 2001, p. 351-364 (première parution dans Dossier : *Les marginaux et les exclus dans l'histoire*, B. Vincent [dir.], *Cahiers Jussieu*, t. V, printemps 1979, p. 387-406). Voir aussi A. Davies, « Youth Gangs and Late Victorian Society », in *Youth in Crisis? : "Gangs", Territoriality and Violence*, B. Goldson (dir.), Londres - New York, Routledge, 2011, p. 38-54.

29. R. Muchembled, *Une histoire de la violence...*, p. 14.

30. Voir V. Codaccioni, *Répression : l'État face aux contestations politiques*, Paris, Textuel (Petite encyclopédie critique), 2019.

L'idée de la participation de toute la société à cette répression est également développée. « L'infraction oppose en effet un individu au corps social tout entier ; contre lui, pour le punir, la société a le droit de se dresser tout entière »<sup>31</sup>. Finalement, le film intègre le châtement de l'innocent, le châtement illégal comme une des « formes ordinaires du châtement »<sup>32</sup> tel qu'il est pratiqué dans nos sociétés.

Le film entretient un rapport particulier avec les États-Unis<sup>33</sup> où, en 1999, venait de se dérouler la fusillade de Columbine. Aussi, *Battle Royale* reste inédit sur le territoire états-unien jusqu'en 2010. Il faut attendre 2008 et l'adaptation du concept par Suzanne Collins dans sa trilogie littéraire *Hunger Games* pour que les discussions autour de la diffusion du film de Fukasaku se concrétisent. Finalement, *Battle Royale* sort dans les salles américaines entre la parution des romans et le début de leur adaptation au cinéma. Si le "jeu" et ses règles sont identiques – les "jeux de la faim"<sup>34</sup> reproduisant les mêmes règles que la "bataille royale" –, ce sont leurs contextes et motivations qui diffèrent. Dans la saga de Collins, l'histoire se déroule dans un monde davantage futuriste, le propos est occidentalisé et adapté en s'emparant notamment de certaines craintes écologiques caractéristiques de l'angoisse climatique<sup>35</sup>. En effet, suite à une montée des eaux, les nations de l'Amérique du Nord se sont effondrées, laissant place à un nouveau régime politique : Panem. Chaque année, vingt-quatre participants, un garçon et une fille de chaque district, sont désignés par tirage au sort pour participer aux "jeux de la faim". Ces derniers ne viennent plus seulement sanctionner et contenir une explosion de violence juvénile, mais ritualisent et étouffent les poussées révolutionnaires de la population en célébrant la guerre civile et la victoire du Capitole contre le district 13, rappelant ainsi la suprématie de l'État central. En temps de crise, le contexte facilite une extension du filet pénal. La peur, l'urgence et le sentiment d'insécurité développent des attentes au sein de la population qui légitiment alors un durcissement du pouvoir étatique. C'est ce que l'on observe dans ces fictions, avec notamment la criminalisation de catégories sociales tout entières. Ce phénomène balaye le principe même du châtement qui doit « répondre à une infraction contre des règles légales, s'appliquer à l'auteur réel ou supposé de l'infraction », ne conservant de sa définition que « l'implication d'une souffrance ou d'autres conséquences normalement considérées comme désagréables » et « l'autorité instituée par le système légal contre lequel l'infraction a été commise »<sup>36</sup>.

---

31. M. Foucault, *Surveiller et punir...*, p. 107.

32. D. Fassin, *Punir...*, p. 55.

33. Ce lien se développe dans la communication autour du film, ainsi que dans sa suite. Ainsi *Battle Royale Requiem* (K. Fukasaku, 2003) commence par exemple avec des images des attentats du World Trade Center.

34. Ils portent ce nom car dans l'univers de la fiction, dans un contexte de pénurie, ils permettent au district gagnant de ne plus souffrir de restriction alimentaire pendant une année.

35. I. Langlet, *Le temps rapaillé...*, p. 183.

36. D. Fassin, *Punir...*, p. 43.

### L'institution défaillante

Le film *Gamer* s'inscrit parfaitement dans ce courant. Il précède la sortie américaine du film de Kinji Fukasaku et développe un rapport aux institutions un peu différent d'*Hunger Games*. Suite à la création des nanites, un dispositif permettant le contrôle humain par d'autres individus, Ken Castle a rendu les jeux vidéo tangibles. Le développement de cette technologie lui a permis de créer deux jeux : le premier, *Society*, est un pastiche de *Second Life* (un jeu dans lequel on incarne un personnage et contrôle sa vie) et le second, *Slayers*, est un jeu de tir à la première personne dans la lignée de *Call of Duty*, *Battlefield*, *Medal of Honor* et tant d'autres. La différence centrale avec les jeux vidéo dont ils sont inspirés est que, dans ces deux dispositifs ludiques, le joueur incarne un véritable être humain. Tandis que, dans le premier, il s'agit d'individus consentants et rémunérés, dans le second, ce sont des criminels condamnés à mort qui deviennent les avatars des joueurs. Les enjeux moraux qui auraient pu freiner la diffusion et la mise en place de *Slayers*, jeu mortel, sont résolus par la collaboration étroite avec les institutions, notamment avec l'administration judiciaire. L'État fait alors plus que "tolérer" l'usage de la violence physique par un individu, il lui en délègue l'exercice. *Gamer* s'inscrit dans les réflexions sur la privatisation de la justice et notamment des établissements carcéraux<sup>37</sup>. Dans le film, la société de Ken Castle exploite commercialement la condamnation à mort et les condamnés. Pour légitimer ces nouvelles modalités du châtement, il développe une communication publicitaire autour de son jeu : « Ce ne sont pas des meurtres, c'est *Slayers* » (fig. 1). La publicité joue avec la double sémantique du terme *Slayer*, à la fois le nom du jeu et « meurtrier » ou « tueur ». Ce ne sont pas des meurtres, car les avatars contrôlés sont eux-mêmes des meurtriers. Ainsi, la condamnation à mort devient légitime en cas de crime de sang. Dans *Gamer*, tout comme dans *Battle Royale* ou *Hunger Games*, des individus sont contraints et forcés à entrer dans le jeu et à y participer, ce qui conduit une grande partie d'entre eux *in fine* à la peine capitale. Cependant, à la différence des deux autres films, dans *Gamer* la criminalité des condamnés est effective et plus seulement une crainte. Un procès qui établit leurs crimes a eu lieu, il a défini leur peine et le modèle judiciaire s'éloigne ainsi d'une sentence par anticipation.

Cette dimension institutionnelle amène à un autre type de culpabilité, décidée arbitrairement au nom d'une justice personnelle exercée par une figure vengeresse lorsque les autorités officielles sont incapables de faire face aux problèmes d'ordre et de sécurité. L'archétype emprunte très largement à la figure du bandit social, du vengeur et du *vigilante*, un individu hors des institutions qui instaure une autojustice, une forme de contrôle social entretenant des relations ambiguës avec l'État<sup>38</sup>. Dans la

37. On peut citer la recherche de M. Court de Fontmichel, *Les enjeux de la privatisation de la justice : penser la justice différemment*, dossier d'HDR en droit privé et sciences criminelles, Université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines, 4 décembre 2018, ou le dossier thématique « La privatisation de la justice », *Revue des juristes de Sciences Po*, t. XX, février 2020.

38. Cette relation ne passe pas par une autorisation de l'exercice de la violence et de l'application des lois, mais par une tolérance plus ou moins revendiquée. Certains groupes actuels travaillent en réalité de



Fig. 1 – Publicité pour *Slayers* (M. Nevelidine, B. Taylor, *Gamer*, 2009)

saga *Saw*, très largement inspirée du film *Seven*<sup>39</sup>, le “tueur au puzzle” condamne ses victimes à des dispositifs de torture qu’il désigne comme des “jeux”. Les crimes qu’il punit de cette façon sont avant tout moraux : l’enrichissement, l’adultère, l’addiction aux drogues ou encore une tentative de suicide. Ils relèvent de la conception très personnelle de la justice et de la culpabilité que développe le porteur du masque<sup>40</sup>. En effet, *Jigsaw* est un tueur multiforme : tout d’abord porté par John Kramer – un ancien ingénieur avec un cancer en phase terminale –, le masque est ensuite repris par de nombreux autres individus – les “apprentis” – qui perpétuent l’héritage intellectuel et philosophique initial, tout en développant des appréciations personnelles des crimes condamnables. Cette particularité contribue à faire de *Jigsaw* un vengeur, un redresseur de torts se substituant à une justice institutionnelle pour préserver des dérives morales de la société lorsque l’État et la collectivité tout entière se trouvent défailants. Mais, comme toutes les autres institutions, *Jigsaw* n’a pas à cœur de punir uniquement pour punir, ou pour jouer, il développe également un projet de réhabilitation des condamnés.

## Le retour à la société : survivre

### La survie

Dans ces fictions cinématographiques, l’infliction de la souffrance atteint son paroxysme puisque le risque de mort est omniprésent tout au long du châtimeur. La survie pure et simple devient ainsi l’objectif de chacun des condamnés. En cela, les films s’inscrivent tout à fait dans le processus de simplification du châtimeur au

---

concert avec les autorités frontalières par exemple. Voir D. Fassin, *Punir...*, p. 58-59 ; E. Hobsbawm, *Les bandits* [1972], Paris, La Découverte (La Découverte-poche ; 67), 2018 (trad. fr. de *Bandits*, 1969), p. 46 et 89-103, et V. Codaccioni, « (Se) faire justice », *Delibere*, t. VI, n° 1, 2019, p. 48-52.

39. D. Fincher, *Seven*, 1995.

40. C’est le port d’un masque (à tête de cochon ou de marionnette) qui matérialise le moment où John Kramer (ou ensuite ses disciples) devient “le tueur au puzzle”, soit celui qui peut rendre la “justice”.

cours du « moment punitif » que résume Didier Fassin : « De la définition initiale [du châtiment] n'a finalement survécu qu'un critère : l'infliction d'une souffrance »<sup>41</sup>. Toutefois, cette question de la survie des individus cache en réalité toute une myriade de dilemmes et de réflexions philosophiques et sociales.

Dans *Battle Royale*, le principe de la loi est élémentaire : exercer un contrôle social sur les jeunes Japonais à travers l'institutionnalisation d'un jeu annuel<sup>42</sup>. Ce "jeu" dispose de règles assez simples : une classe de terminale est tirée au sort, elle est envoyée sur une île, les élèves doivent ensuite s'entre-tuer sur une période de trois jours au terme desquels ne doit rester qu'un ou une seule survivante, faute de quoi, tous les participants sont tués. L'élève survivant à l'issue de "la partie" peut ensuite rentrer dans sa famille. Pour ce faire, chaque participant se voit équipé d'un sac contenant des rations de nourriture, de l'eau, une carte de l'île et surtout une arme aléatoire (d'une simple poêle à frire à une arme à feu, en passant par du poison ou un couteau), lui permettant d'affronter ses anciens camarades.

La saga *Hunger Games* réactualise et adapte ce dispositif de châtiment ludique. Les vingt-quatre participants tirés au sort s'affrontent également, dans une arène, construite chaque année pour l'occasion. Les armes, rations et divers équipements sont au centre d'une plateforme à égale distance de tous les candidats qui doivent alors rivaliser de vitesse dès le début de l'épreuve pour en récupérer une partie. Ici, pas de temps imparti ; cependant, des événements déclenchés par les organisateurs (feu de forêt, libération d'animaux sauvages, déploiement de matériels) permettent de redynamiser les parties et de pousser aux affrontements entre participants. Le vainqueur des jeux peut vivre décemment jusqu'à la fin de sa vie et son district perçoit un supplément de nourriture pour une durée d'un an.

*Slayers* suit les mêmes dispositions. Tandis que les condamnés contrôlés par un joueur peuvent être libres après trente victoires dans le jeu (comprenant bien entendu la survie, mais également la première position à la zone d'arrivée), d'autres criminels, qui n'ont pas la « trempe des autres joueurs »<sup>43</sup>, sont planifiés et dirigés par un programme informatique afin de réaliser des actions répétitives au cours de la partie. Ces derniers sont libérés s'ils ont survécu à une seule partie. Dans *Saw*, il en va de même. Ainsi, même si les règles du dispositif de torture changent à chaque nouvelle victime – puisque ce dispositif s'adapte à son "crime" –, l'objectif est toujours inchangé : survivre en respectant les règles. La survie au "jeu" permet la libération. Ces dispositifs ludiques n'ont pas pour seul but de réprimer, de réfréner ou d'encadrer la violence au sein d'un environnement circonstancié ; ils n'ont pas non plus pour seul objectif de punir les criminels et les condamnés, ils ont aussi pour projet de permettre à ces derniers une réinsertion dans la société et dans la communauté civile.

41. D. Fassin, *Punir...*, p. 79.

42. Cela rejoint les analyses, dans le présent volume, de Ducio Balestracci et de Camille Cilona, qui montrent tous deux comment, lorsqu'ils sont encadrés par les autorités, les jeux peuvent prendre la forme d'un contrôle et d'un encadrement des comportements considérés comme déviants.

43. Explication de Ken Castle, le créateur du jeu. M. Nevelidine, B. Taylor, *Gamer*, 2009.

## Contrôle social

Ces fictions s'inscrivent dans des conceptions différentes de la violence: celle légitime mise en œuvre et exercée par des institutions et celle illégitime exercée à l'encontre des lois et de la morale<sup>44</sup>. Dans les univers à criminalisation généralisée, condamnant des couches sociales dans leur entièreté (*Battle Royale* ou *Hunger Games*), la survie de l'individu, au terme du châtement, a pour objectif le renforcement du contrôle social. Le survivant, sa médiatisation et sa mise en avant permettent d'exercer un pouvoir de coercition sur la population. Ainsi, dans *Hunger Games* le président Snow explique à Crane (le Haut-Juge) que ces jeux ont pour objectif de contrôler la population en instillant de l'espoir. Cet espoir doit être maîtrisé tout au long des "jeux de la faim" pour permettre le contrôle de la population. La rébellion du district 11 – déclenchée lorsque Katniss, à la suite de la mort de Rue qui représentait ce district comme "tribut", adresse le signe du geai moqueur à la caméra<sup>45</sup> (fig. 2) – est immédiatement matée par les forces de Panem. On peut également repérer ce phénomène de contrôle à travers la spécialisation des districts: les districts 1 et 2 ont en effet développé des académies permettant d'entraîner leurs jeunes aux "jeux de la faim" et ainsi d'obtenir la victoire et les récompenses promises. Le Capitole détient la répartition de la nourriture et contrôle à ce titre sa population qui doit obéir aux règles pour espérer une contrepartie. Aussi, les liens entre la survie, la coercition et la rébellion sont nombreux tout au long de la saga, ce qui n'est pas sans rappeler la toute-puissance étatique face aux dérives individuelles et questionner la légitimité de la violence définie par Max Weber<sup>46</sup>. Les pouvoirs étatiques mettent alors en avant la protection de la société pour justifier ces dispositifs:

Tout malfaiteur, attaquant le droit social, devient, par ses forfaits, rebelle et traître à la patrie; alors la conservation de l'État est incompatible avec la sienne; il faut qu'un des deux périsse, et quand on fait périr le coupable, c'est moins comme citoyen que comme ennemi. Le droit de punir a été déplacé de la vengeance du souverain à la défense de la société<sup>47</sup>.

La protection de la société est aussi au cœur du projet de Jigsaw. En analysant la défaite étatique, sociale et institutionnelle, il souhaite se substituer au pouvoir étatique. Il développe un système punitif très personnel pour protéger la société de la dérive morale qu'il y perçoit. Ce projet est incarné et résumé dans sa phrase fétiche: « Je veux jouer à un jeu »<sup>48</sup>. L'objectif de ces "jeux" est de faire prendre conscience de la valeur de leur vie aux condamnés. C'est la "méthode de réhabilitation" pensée par John Kramer, le premier Jigsaw. Il met à l'épreuve des individus coupables de

44. R. Muchembled, *Une histoire de la violence...*, p. 23.

45. Signe qui deviendra ensuite le symbole de la Rébellion contre le régime.

46. M. Weber, *Le savant et le politique...*, p. 119.

47. M. Foucault, *Surveiller et punir...*, p. 107.

48. Phrase prononcée par le tueur lorsqu'il se présente à chaque nouvelle victime.



Fig. 2 – Katniss faisant le signe du geai moqueur  
(G. Ross, *The Hunger Games*, 2012)

fautes (de plusieurs natures, mais principalement d'ordre moral), que ce soit face à eux-mêmes, face à leurs anciennes victimes ou face à des membres de leur famille. Les condamnés sont alors confrontés à des situations les amenant à conscientiser leurs fautes. En cela les condamnations de Jigsaw rejoignent l'épreuve du châtement.

Si on veut que la punition puisse sans difficulté se présenter à l'esprit dès qu'on pense au crime, il faut que de l'un à l'autre, le lien soit le plus immédiat possible : de ressemblance, d'analogie, de proximité. Il faut donner « à la peine toute la conformité possible avec la nature du délit, afin que la crainte d'un châtement éloigne l'esprit de la route où le conduisait la perspective d'un crime avantageux »<sup>49</sup>.

De fait, les victimes sont intégrées, malgré elles, dans des "jeux" où elles doivent choisir entre la vie et la mort. Si elles désirent vivre, elles doivent accomplir plusieurs actes, souvent de mutilation sur elles-mêmes ou autrui, leur rappelant la nature de leur crime. Ces actes ont pour Kramer un plein potentiel de conscientisation : « La plupart des gens n'ont aucune reconnaissance d'être en vie »<sup>50</sup>. Il énonce les règles à l'aide de cassettes audios et laisse ensuite sa victime s'engager dans la partie. Ces jeux consistent en la réussite d'une énigme ou d'un challenge dans un temps limité avant qu'un dispositif meurtrier ne s'enclenche, un refus entraîne donc nécessairement la mort. Plusieurs survivants, eux-mêmes convaincus par la philosophie du tueur, en viennent à endosser le masque et forment une congrégation d'apprentis qui prend la relève de Kramer. Sur la base d'une justice personnelle se construit alors un modèle de contresociété où les survivants peuvent devenir eux-mêmes des juges et des bourreaux, comme en témoigne le grand nombre de personnages récurrents tout au long de la saga<sup>51</sup>.

49. M. Foucault, *Surveiller et punir...*, p. 124.

50. Propos de John Kramer dans J. Wan, *Saw*, 2004.

51. M. Belinkie, « The Shocking Complexity of the Saw Movies », *Overthinking It* [mis en ligne le 26/10/2010, <https://www.overthinkingit.com/2010/10/26/saw-movies/>, consulté le 25/07/2019].

## La participation au châtement : panoptique et institutionnalisation

### Visibilité de la peine

Alors que depuis le XIX<sup>e</sup> siècle le « spectacle de la punition physique »<sup>52</sup> était dissimulé au profit de la théâtralité de la condamnation, ces fictions contemporaines retravaillent la démonstration du supplice. En effet, l'apparition de la peine de prison a permis de dissimuler les châtements physiques – qui continuent, de fait, à exister, tant par la privation de liberté que par des restrictions concrètes, comme le rationnement alimentaire ou les différentes humiliations corporelles propres à l'institution carcérale<sup>53</sup>. Ainsi, le passage des supplices dans des dispositifs et rituels au grand jour et en public à des peines de prison est un simple changement de façon de punir, l'un pas moins savant que l'autre<sup>54</sup>. Dès lors, le déplacement des peines de prison vers des supplices ritualisés et cérémonialisés témoigne seulement du passage d'un art de punir à un autre, plus précisément d'un retour à un ancien art de punir. Dans ces récits, les marques sur les corps des condamnés réapparaissent et donnent en spectacle public la culpabilité du porteur. Survivre a un coût et la survie au châtement entraîne, de fait, un grand nombre de séquelles, qu'elles soient psychologiques, mais également corporelles avec de nombreuses mutilations. L'exemple principal est encore une fois la saga *Saw*, qui opère une « régression » ultime et revient à des formes anciennes de supplices. Le châtement doit être visible aux yeux de la société pour exister et remplir son objectif. L'adéquation, supposée, entre le type de supplice et les mutilations qu'il induit permet de préciser le crime et sa nature et de le rendre visible sur le corps de la victime.

Ce retour au châtement corporel a pour but d'intégrer le public au processus de pacification par l'exemple. Le condamné porte les stigmates de ses crimes et atteste ainsi de la bonne réalisation de sa peine : « pour celui qui [...] contemple [la mutilation], elle sera infailliblement le signe du crime qu'elle châtie; et pour celui qui rêve au crime, la seule idée du méfait réveillera le signe punitif »<sup>55</sup>. Les châtements n'ont ainsi pas pour seul et unique but de punir des criminels et des coupables ou bien encore d'anticiper des explosions de violence, ils permettent également des processus de diffusion du contrôle punitif. Le nouveau modèle induit par ces dispositifs se doit alors d'impliquer les citoyens dans son exercice et la présence d'une audience qui observe le déroulement du châtement souligne son caractère théâtral. De fait, dans *Saw*, les dispositifs sont un jeu pour le tueur qui observe ses condamnés tout au long du châtement pour confirmer son bon déroulement lorsqu'il n'y participe pas lui-même, comme dans le premier ou le second film de la saga<sup>56</sup>. Pour autant, c'est seulement

52. M. Foucault, *Surveiller et punir...*, p. 21.

53. *Ibid.*, p. 14-23.

54. *Ibid.*, p. 299.

55. M. Foucault, *Surveiller et punir...*, p. 124.

56. Sous la forme d'un corps gisant au milieu de la pièce dans le premier film ou d'une des victimes enfermées dans la maison dans le second. J. Wan, *Saw*, 2004; D.L. Bousman, *Saw II*, 2005.

lorsque les victimes sont retrouvées par la police que la réinsertion est pleinement valable. Les enquêteurs confirment les sentences, soit en enregistrant le décès, et donc l'échec du ou de la condamnée, soit en constatant sa survie et les séquelles, tant physiques que psychologiques, qui attestent alors de la bonne exécution du châtiment et de sa réussite. La collaboration entre des représentants de l'institution policière et le vengeur mène à une réflexion plus large sur la responsabilité dans l'exécution de la peine. Ainsi, pour Didier Fassin :

Les responsables politiques et les citoyens, dans leur majorité, ferment les yeux sur ces faits [les problèmes et les mauvais traitements en prison], et même demandent plus de sévérité des lois, plus d'intransigeance des juges et des conditions d'incarcération plus dures, on peut penser que la société ne se contente pas d'autoriser ou de faciliter de telles exactions : elle les commet par procuration<sup>57</sup>.

Puisque dans ces fictions les sociétés ont opéré un changement de châtiment, s'éloignant de la prison au profit d'autres dispositifs, on peut considérer que cette réflexion s'applique aussi pour ces dernières. Lorsque ces dispositifs ludiques de châtiments découlent d'une loi et d'une institution, c'est toute la société qui se trouve responsable. La justice n'est pas une simple théorie, philosophique, idéaliste, mais une pratique concrète, sociale et anthropologique, aux effets palpables sur les corps et les individus dont la société est comptable<sup>58</sup>. Cette responsabilité sociale est particulièrement visible dans *Gamer*. Érigé au rang de modèle de société, le contrôle de la criminalité par *Slayers* légitime et célèbre toutes les violences à l'encontre des corps condamnés. Gale Hawthorne, personnage de *Hunger Games*, formule explicitement l'influence et le rôle fondamental de l'audience pour légitimer l'existence des jeux : « Si personne ne regarde... Alors il n'y aura plus de jeux. C'est simple »<sup>59</sup>.

### La participation des citoyens

Ainsi, un autre aspect constitutif de ces dispositifs et de cette violence judiciaire apparaît : l'observation par les citoyens de la bonne exécution de la peine. Pour réinsérer les coupables dans la société, il faut une participation active du public au dispositif, un contrôle de tous les instants qui permet d'attester de la conformité de la procédure. Dans toutes ces fictions, le fameux panoptique de Michel Foucault – ce dispositif qui permet « d'induire [chez le détenu] un état conscient et permanent de visibilité qui assure le fonctionnement automatique du pouvoir »<sup>60</sup> – se trouve adapté. Dans *Battle Royale* et *Hunger Games*, ce phénomène se manifeste par la structure même de l'arène, quadrillée de caméras qui permettent en temps réel de surveiller les participants

57. D. Fassin, *Punir...*, p. 109.

58. *Ibid.*, p. 152.

59. Propos de Gale Hawthorne dans G. Ross, *The Hunger Games*, 2012.

60. M. Foucault, *Surveiller et punir...*, p. 234.



Fig. 3 – Dispositif de surveillance dans *Battle Royale*  
(K. Fukasaku, *Battle Royale*, 2000)



Fig. 4 – Dispositif de surveillance dans *Hunger Games*  
(G. Ross, *The Hunger Games*, 2012)

(fig. 3 et 4) et d'introduire, ne serait-ce qu'inconsciemment, une normalisation de leurs conduites<sup>61</sup>.

Ces caméras permettent également de retransmettre en direct, à tous les citoyens, le déroulement des jeux. Dans *Slayers*, cela est également le cas et chaque épreuve est retransmise comme une télé-réalité à crochet à l'ensemble de la population qui attend de savoir si oui ou non Kable survivra à ses trente épreuves. Le public fait partie du dispositif de châtiment et cela entraîne chez les condamnés la reprise à leur compte des « contraintes du pouvoir »<sup>62</sup>. Ils adaptent leur comportement au

61. C. Laval, « Surveiller et prévenir. La nouvelle société panoptique », *Revue du MAUSS*, t. XC, n° 2, 2012, p. 47-72, en particulier p. 49.

62. M. Foucault, *Surveiller et punir...*, p. 235-236.

fait d'être potentiellement visibles, vus, et même retransmis, ce qui peut induire un renversement du fonctionnement du panoptique. Par exemple, dans *Hunger Games* ou *Gamer*, les personnages finissent par retourner la contrainte du pouvoir et s'en émanciper. En jouant avec la transmission en direct, ils se forment une popularité auprès du public, clé de leur affranchissement. Par exemple Kable, le condamné que l'on suit dans le film, va pouvoir s'affranchir momentanément d'une partie des règles et bénéficier d'une absence de contrôle, l'espace de quelques instants, ce qui lui permet, à terme, de s'échapper du dispositif<sup>63</sup>. Il en est de même pour Katniss : alors que le Capitole change les règles en sa défaveur, elle parvient à retourner l'évènement à son avantage lorsqu'elle menace, accompagnée de Peeta – lui aussi survivant –, de se suicider. L'absence d'un gagnant pour les jeux serait pire pour l'image du Capitole qu'une victoire double. Ce dernier fait alors le choix de les déclarer tous les deux vainqueurs des "74<sup>e</sup> jeux de la faim".

Ces brefs retournements permettent de questionner aussi bien le rapport de domination que le sujet sur qui s'exerce le pouvoir. Ainsi, si l'exercice de la discipline suppose la présence d'un dispositif qui contraint par le jeu du regard<sup>64</sup>, il doit aussi rendre visible les sujets sur lesquels il s'applique<sup>65</sup>. Pourtant, dans ces fictions, les moyens de coercition ne fonctionnent pas forcément, comme il conviendrait, sur les criminels. C'est, finalement, la population tout entière, participants, participantes et public, qui est assujettie à la domination et au contrôle social. Dans le cas du Capitole, cela semble évident : les "jeux de la faim" reprennent la maxime *Panem et Circenses* (« du Pain et du Cirque » pour reprendre le titre de la célèbre étude de Paul Veyne<sup>66</sup>) pour théoriser et institutionnaliser sa domination sur les autres districts. Le Capitole reprend la conception traditionnelle selon laquelle les « satisfactions matérielles plongent le peuple en un sordide matérialisme où il oublie la liberté »<sup>67</sup>. Dans le cas de *Gamer*, la critique intervient comme une révélation à la fin du film lorsque l'on apprend que toute la population porte le même dispositif de contrôle que les condamnés de *Slayers* ou que les avatars de *Society*. Chaque personne porte en elle les nanites, la technologie développée par Ken Castle, et ce dernier peut ainsi contrôler qui il souhaite par la pensée. Ses deux jeux ne sont alors que des diversions de son contrôle absolu sur la population. Les deux films reprennent à leur compte la dénonciation de la société

63. Simon Silverton, son "joueur", accepte de lui laisser le champ libre et de désactiver son contrôle. Kable en profite alors pour voler une voiture et s'échapper de l'arène.

64. M. Foucault, *Surveiller et punir...*, p. 201.

65. *Ibid.*, p. 201.

66. P. Veyne, *Le pain et le cirque : sociologie historique d'un pluralisme politique* [1976], Paris, Seuil (Points. Histoire; 196), 1995.

67. Voir *Ibid.*, p. 85 pour la citation et, plus largement, p. 84-94. Paul Veyne fait la généalogie de cette conception et montre ses limites, ainsi que son inadéquation pour la période romaine dans les pages suivantes. Il conclut ainsi le chapitre en expliquant que le « gouvernement n'accordait pas du Cirque au peuple pour le dépolitiser ; mais à court sûr, il l'aurait politisé contre lui s'il lui avait refusé le Cirque » (p. 94).

du divertissement, de l'aliénation psychique qu'elle provoquerait<sup>68</sup>, ou encore de la gouvernementalité des masses qu'elle permettrait<sup>69</sup>. Mais on peut élargir le propos: la mise en scène totale de la condamnation, la théâtralité de son exécution et surtout sa publicité<sup>70</sup> à la société tout entière relèvent d'un processus de disciplinarisation étatique qui implique les citoyens dans son fonctionnement. Ainsi, on peut observer la mise en place d'une « société de vigilance »<sup>71</sup> – un processus sur lequel bon nombre de théoriciens et philosophes débattent, mais dont l'existence et l'affirmation progressive dans les sociétés occidentales sont reconnues<sup>72</sup>.

## Les causes de la violence : la critique sociale en perspective

### Critiques des fondements sociaux

Plus que sur le processus institutionnel, la critique porte sur le désaveu de l'État, sur ses dérives autoritaires et répressives ainsi que sur les causes profondes et sociales de la violence. La représentation de cette dernière éclaire les rapports sociaux au sein des sociétés. Dans tous ces univers, la survie et le retour à la société ne sont rien sans la suppression des causes de la criminalité. Si le châtement supprime, temporairement (souvent jusqu'à ce qu'une rébellion contre l'institution intervienne)<sup>73</sup>, les manifestations de la violence sociale, il ne fait rien contre ses causes endémiques. *Battle Royale* cherche ainsi à construire une réflexion sur les fondements de la société japonaise. Il est en effet possible d'y voir une dénonciation de la compétition omniprésente tout au long du parcours scolaire, mais également des suicides qu'elle entraîne. Remis dans son contexte de production, le taux important de suicide dans le film représente un fait de société<sup>74</sup>. Après un pic atteint dans les années 2000, le taux de suicide reste une crainte majeure de santé publique<sup>75</sup>. Mais le film apporte également d'autres sujets de réflexion, dont celui du désœuvrement :

68. M. Horkheimer, T.W. Adorno, *La dialectique de la raison : fragments philosophiques*, Paris, Gallimard, 1974 (trad. fr. par É. Kaufholz-Messmer de *Dialektik der Aufklärung*, 1947) ; G. Debord, *La société du spectacle* [1967], Paris, Gallimard, 1992.

69. P. Veyne, *Le pain et le cirque...*, p. 85-86.

70. Dans le sens de la communication de masse, le simple dispositif ludique étant devenu un phénomène mondial et une nouvelle forme juridique.

71. V. Codaccioni, *La société de vigilance : auto-surveillance, délation et haines sécuritaires*, Paris, Textuel (Petite encyclopédie critique), 2021.

72. L. Mucchielli, *L'invention de la violence...*, p. 227.

73. Rébellions que développent les suites des films, que ce soit *Battle Royale Requiem* de Kenta Fukasaku en 2003 ou les trois suites d'*Hunger Games* par Francis Lawrence en 2013, 2014 et 2015.

74. S. Strom, « In Japan, Mired in Recession, Suicides Soar (Published 1999) », *The New York Times*, publié le 15/07/1999 [disponible en ligne : <https://www.nytimes.com/1999/07/15/world/in-japan-mired-in-recession-suicides-soar.html>, consulté le 02/12/2020].

75. T. Osaki, « Suicides in Japan fell below 20,000 to record low last year », *The Japan Times* [mis en ligne le 17/01/2020, <https://www.japantimes.co.jp/news/2020/01/17/national/suicides-japan-record-low-20000/>, consulté le 02/12/2020].

Avec 15 % de chômage, 10 millions [de Japonais] n'avaient pas de travail. 800 000 étudiants boycottaient l'école. Les adultes avaient perdu confiance, craignaient la jeunesse, et votèrent finalement la réforme de l'éducation du millénaire, connue sous le nom de: Décret BR<sup>76</sup>.

### Critique médiatique

Un second axe critique est présent dans le film avec une réflexion portant sur le pouvoir médiatique. Plusieurs passages du film mettent en scène le retour de la survivante de l'édition précédente: Mai. Les journaux se concentrent sur elle, font de sa vie et de son retour des Unes, et célèbrent sa victoire à la manière d'une grande sportive. Le film se veut une réflexion sur lui-même, sur la violence présente dans les médias et diffusée dans la société. Il n'est ainsi pas simplement une représentation cathartique de la violence, mais une profonde piste d'analyse sur cette dernière. Abordant plus particulièrement l'expérience adolescente dans les périodes de guerre, cette ambition se traduit par une mise en scène épurée, simple, et sans aucun artifice lors de la mort des protagonistes, proche en cela d'une réalisation journalistique. *Hunger Games*, de son côté, utilise des plans flous, un montage saccadé et un environnement sonore distordu et ralenti qui permet une mise à distance des carnages. Ces deux propositions de mise en scène diamétralement opposées se rejoignent pourtant sur la non-esthétisation de la violence. Elles permettent une réflexion tout à fait semblable concernant la mort et ses représentations médiatiques. Avant que le film ne soit classé R15<sup>77</sup>, Kinji Fukasaku avait eu l'occasion de projeter le film à des publics de jeunes de 15 à 17 ans, soit l'âge des personnages mis en scène, pour entamer des discussions avec eux<sup>78</sup>. Les débats autour du projet permettent d'intégrer l'œuvre dans la tradition des romans noirs et policiers, où le goût du sang passe de la réalité à l'imaginaire. Dans ces œuvres, la violence s'y transforme en fantasme et s'accompagne souvent de débats pour mieux pacifier les mœurs des lecteurs tout en leur offrant l'exutoire de frissons mortels<sup>79</sup>.

Les fictions états-uniennes de notre corpus permettent aussi de mettre en lumière des dénonciations de la société de consommation. Elles critiquent ainsi la généralisation des télérealités et de la mise en spectacle de la vie. Dans *Hunger Games*, le public a un rôle central; chaque participant peut avoir des sponsors qui lui permettent d'obtenir des soutiens ou des aides lors des jeux. La popularité des candidats influe donc directement sur le résultat, de la même manière que lors d'une émission de télérealité. On peut aussi voir dans ces fictions la dénonciation de la vente et de l'utilisation d'armes à feu. *Gamer* commence par exemple l'introduction de son univers fictionnel sur le

76. Introduction VOSTFR du film.

77. Une classification décidée par la Eirin au terme d'une longue négociation avec le réalisateur et au terme d'un nouveau montage. L'Eirin est un organisme indépendant d'autocensure du cinéma japonais, composé de membres appartenant au milieu du cinéma. Cette classification empêche le visionnage du film à un âge en dessous de 15 ans.

78. « Interview with Kinji Fukasaku », *The Guardian*, 07/09/2001.

79. R. Muchembled, *Une histoire de la violence...*, p. 14.

fond de la musique *Sweet Dreams* de Marilyn Manson (une reprise d'Eurythmics). Or, le chanteur avait été accusé d'être à l'origine de la fusillade de Columbine par un sénateur républicain<sup>80</sup>, qui mettait ainsi en accusation la musique et la culture populaire plutôt que la généralisation des armes dans le pays. Le film s'inscrit en cela dans un processus plus général de critique du sentiment d'insécurité états-unien<sup>81</sup>. Il met en exergue les problèmes sociaux de la société et les confronte aux accusations et aux détournements politiques pour mieux les faire ressortir.

## Conclusion : pensées critiques et émancipations

En se concentrant sur l'aspect "ludique" du châtement, sous ses formes institutionnelles et personnelles, notre article entend contribuer à l'analyse d'un imaginaire social : celui d'une explosion de la violence et d'une insécurité grandissante en plein développement. Pour ce faire, il étudie des représentations du « moment punitif » au cinéma. Les liens entre le cinéma, la violence et les jeux se sont multipliés au tournant du XXI<sup>e</sup> siècle. Plus que de simples divertissements, ou qu'une « surenchère de la violence graphique »<sup>82</sup>, ces fictions témoignent de certaines craintes et préoccupations qui parcourent nos sociétés contemporaines concernant la canalisation de la violence et les châtements dissuasifs à mettre en place. L'anticipation et la dystopie – ou plutôt l'utopie anticontemporaine<sup>83</sup> –, genres réflexifs sur la société et son fonctionnement par excellence, permettent ici d'aborder la question de la réinsertion, de la canalisation de la violence dans des dispositifs ludiques où le spectateur (le citoyen) est partie prenante<sup>84</sup>. On pourrait qualifier ce genre, à la manière de l'angoisse climatique dont parle Irène Langlet, d'« angoisse sécuritaire » ou d'« angoisse de violentisation ». Pour Didier Fassin, les pratiques violentes font partie intégrante du châtement et il convient alors de questionner le sentiment d'insécurité, la peur de la violence criminelle et les dérives que ces ressentis provoquent dans les appareils législatif et judiciaire<sup>85</sup>, à plus forte raison dans des sociétés pratiquant encore la peine capitale. L'imaginaire social qui découle du sentiment d'insécurité entraîne un tournant punitif et répressif que mettent au jour ces fictions.

80. J. Cherkis, « Sen. Jeff Sessions Blamed Culture, Not Guns, For Columbine Massacre », *HuffPost* [mis en ligne le 03/02/2017, [https://www.huffpost.com/entry/jeff-sessions-guns-columbine\\_n\\_5894d54de4b0c1284f25dd10](https://www.huffpost.com/entry/jeff-sessions-guns-columbine_n_5894d54de4b0c1284f25dd10), consulté le 02/12/2020].

81. F.E. Zimring, G. Hawkins, *Crime is not the Problem: Lethal Violence in America*, New York, Oxford University Press (Studies in Crime and Public Policy), 1999.

82. J. Brien, *Analyse ludique de la franchise Saw*, p. 9.

83. A. Besson, *Les pouvoirs de l'enchantement...*, p. 73.

84. Le panoptique développé par ces fictions n'est d'ailleurs pas éloigné par certains aspects de ceux développés par George Orwell dans *1984*, notamment à travers la surveillance par le télécran.

85. Que l'on retrouve également dans nos sociétés contemporaines. Voir *La frénésie sécuritaire. Retour à l'ordre et nouveau contrôle social*, L. Mucchielli (dir.), Paris, La Découverte, 2008.

Plus largement, il est possible de mettre en relations ces productions avec le genre dystopique et plusieurs de ses avatars qui entretiennent une réflexion similaire. Que ce soit une nouvelle adaptation de *Judge Dredd* en 2012<sup>86</sup> ou la série de films *The Purge* à partir de 2013<sup>87</sup>, ou bien encore la série d'anthologies *Black Mirror*<sup>88</sup> et notamment son épisode *White Bear*<sup>89</sup>, les exemples de productions s'inscrivant dans ces thématiques sont nombreux. *Dredd* se déroule en 2139. Dans ce monde futuriste, l'humanité vit dans des « Mégacités » au sein desquelles patrouillent les Juges. Leurs prérogatives condensent tout le processus légal de lutte contre le crime. Ils sont à la fois « policiers, jurés et bourreaux », concentrant tous les pouvoirs (législatif et judiciaire) ; ils peuvent ainsi pratiquer le châtement directement lors de l'arrestation, comme la peine de mort. L'univers fictionnel permet de développer une réflexion sur l'État policier et les violences policières en général<sup>90</sup>. Dans *The Purge*, la canalisation de la violence passe par l'autorisation, tous les ans, de tous les crimes (y compris les meurtres) pendant une période de 12 heures. Dans ces États-Unis alternatifs, le crime est en très nette diminution depuis la mise en place de ce système. Dans *White Bear*, une criminelle est condamnée à revivre, jour après jour – sa mémoire étant effacée au terme de chaque journée – un scénario catastrophe<sup>91</sup>. Les gardiens de la prison se produisent sur le parcours à la manière d'une pièce de théâtre et le public participe une nouvelle fois activement au dispositif. Ici, il encadre le parcours de la condamnée et contribue à la création d'une ambiance apocalyptique. De plus, le public est invité à filmer toute la journée, rappelant les CCTV britanniques. Les fictions étudiées dans cet article, mettant en scène l'explosion de la violence et, surtout, la mise en place des châtements et des processus de contrôle social, sont au cœur d'une réflexion bien plus large sur le sentiment d'insécurité grandissant dans nos démocraties contemporaines.

Lorsque le seul outil restant pour contester le pouvoir est violent – que ce soit parce que la violence est autorisée par un État démissionnaire ou encouragée par un État autoritaire et discriminatoire –, la violence est entièrement saisie par les citoyens, que ce soit comme mode d'expression ou comme moyen d'action. Ainsi, le thème sous-jacent de ces fictions est celui des causes sociales, économiques et philosophiques de la violence. De *Battle Royale* à *Hunger Games*, en passant par *Saw* ou *Gamer*, la violence est symptomatique de conditions sociales appauvries et d'un abandon de l'État qui alimentent tant le sentiment d'insécurité que la violence en elle-même.

86. P. Travis, A. Garland, *Dredd*, 2012.

87. J. DeMonaco, *The Purge*, 2013 ; J. DeMonaco, *The Purge: Anarchy*, 2014 ; J. DeMonaco, *The Purge: Election Year*, 2016 ; G. McMurray, *The First Purge*, 2018 ; J. DeMonaco, *The Purge*, USA Network, 2018-2019.

88. C. Brooker, *Black Mirror*, Channel 4, Netflix, 2011 – en cours.

89. C. Brooker, C. Tibbetts, *White Bear*, *Black Mirror* So2Eo2, Channel 4, 2013.

90. Voir D. Rasmussen, « Judge Dredd and the Rise of the Police State », *Sequart Organization* [mis en ligne le 11 / 04 / 2020, <http://sequart.org/magazine/70359/judge-dredd-and-the-rise-of-the-police-state/>, consulté le 02 / 12 / 2020] et A.V. Kozin, « Judge Dredd: Dreaming of Instant Justice », in *Law, Culture and Visual Studies*, A. Wagner, R.K. Sherwin (dir.), Dordrecht, Springer Netherlands, 2014, p. 917-941.

91. On remarque par ailleurs qu'ici, produit dans une société ne pratiquant pas la peine capitale, le dispositif ludique de la fiction n'entraîne pas la mort des participants.

Le “jeu” devient un catalyseur de la violence, mais ne doit pas, comme dans les univers de fiction, faire oublier ses causes profondes. À ce titre, les fictions d’anticipation comportant des potentiels de changements peuvent servir de prémices aux pensées critiques, mais également de répertoire d’action et de signe de ralliement pour les mouvements d’émancipation, à l’image des manifestants thaïlandais et hongkongais et de leur utilisation du symbole du geai moqueur en 2014<sup>92</sup>.

Victor FAINGNAERT

*Université de Caen Normandie*

*HisTeMé (UR 7455)*

---

92. C.J. Williams, « “Hunger Games” salute leads to arrests of Thai protesters », *Los Angeles Times* [mis en ligne le 21 / 11 / 2014, <https://www.latimes.com/world/asia/la-fg-thailand-hunger-games-human-rights-20141121-story.html>, consulté le 02 / 12 / 2020]; H. Meihan Davis, J. Wasserstrom, « Hong Kong and “The Hunger Games” », *The Millions* [mis en ligne le 24 / 01 / 2020, <https://themillions.com/2020/01/hong-kong-and-the-hunger-games.html>, consulté le 02 / 12 / 2020].