

# LE JEU, RÉVÉLATEUR DES SOCIÉTÉS

Par **Véronique Dasen** et **Ulrich Schädler**,  
professeure d'archéologie classique  
à l'université de Fribourg (Suisse),  
et archéologue, directeur du Musée  
Suisse du Jeu (La Tour-de-Peilz)

Depuis l'Antiquité, les pratiques ludiques reflètent et façonnent à la fois les normes et valeurs des sociétés. Leur étude constitue une précieuse grille d'analyse pour en saisir les codes.



■ ■ **SI LE GOÛT DU JEU** est aussi ancien que l'humanité, ses pratiques s'adaptent continuellement aux transformations des structures et des normes sociales. Hier comme aujourd'hui, les jeux sont un facteur de transmission et de construction des valeurs et des compétences qu'une société entend valoriser. Les jeux livrent en modèle réduit une certaine vision du monde, régie par des règles qui varient sans cesse. Leur étude permet de saisir une façon culturelle de penser les rapports de genre, entre filles et garçons, femmes et hommes, enfants et adultes, et plus largement l'organisation de la vie en société, dans ses dimensions politiques, identitaires, culturelles et religieuses. Les jeux sont des objets d'histoire à part entière, qui apparaissent à un moment précis, connaissent une vogue, tombent dans l'oubli ou persistent et se transmettent au-delà des frontières de pays, de langues et de religions, tout en se transformant.

## VERTUS ET DANGERS DU JEU PENDANT L'ANTIQUITÉ

En Grèce comme à Rome, les jeux se déroulent d'ordinaire à l'extérieur et font partie du paysage de la vie civique. Les hommes surtout s'adonnent aux jeux de dés et de pions dans les espaces publics, sur le marché, dans la rue, sur les gradins d'un théâtre, dans le gymnase ou les bains.

La valeur positive du jeu, considéré comme favorable à l'apprentissage, est intimement associée à l'éducation et

*Ajax et Achille jouant aux pente grammai, lécythe attique à figures noires, vers 500 av. J.-C., Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz (Suisse).*



Pieter Bruegel l'Ancien, *Les Jeux d'enfants*, 1560,  
huile sur bois, 1,18 x 1,61 m, Kunsthistorisches Museum, Vienne.

aux enfants. Platon explique ainsi dans *Les Lois* (milieu du IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C.) que les goûts des enfants en matière de jeu, révélateurs de leurs talents, doivent être encouragés. La passion du jeu mène aussi à l'apprentissage des règles de la vie en société, le plateau de jeu servant d'image métaphorique de la cité et de son ordre. Dans *Les Politiques* (2<sup>e</sup> moitié du IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C.), Aristote compare l'homme asocial à un pion isolé et Platon estime dans *La République* (1<sup>re</sup> moitié du IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C.) que l'enfant doit être initié très tôt aux jeux de pions et de dés, sans modifier, ni inventer de nouvelles consignes afin d'apprendre le respect des lois et de la tradition.

Plusieurs auteurs décrivent Palamède, l'inventeur du dé, *kubos*, comme un héros civilisateur, associé à l'invention de l'alphabet, des chiffres, des poids et mesures, de la tactique militaire et de l'interprétation des signes divins. Les jeux de pions sont aussi vantés comme une activité qui exerce l'intelligence et la concentration : des qualités essentielles pour un citoyen et plus encore pour un chef de

guerre. Une série de plus de cent soixante vases produits à Athènes à l'époque archaïque (entre 540 et 480 av. J.-C.) met en scène cette dimension normative du jeu qui délaesse tout en exerçant à la fois le contrôle de soi et le respect de l'ordre civique et divin. Sur un lécythe conservé au Musée Suisse du Jeu, comme sur toute la série de vases, deux guerriers en armes sont assis, face à face, lances à la main, en train de jouer sur un plateau dont les pions sont parfois distincts. Le jeu est celui des *pente grammai*, ou « cinq lignes » qui se pratique avec un dé, retrouvé gravé par terre sur plusieurs sites archéologiques. La présence d'un palmier signale parfois que la scène a lieu à l'extérieur. Les joueurs ont une pose concentrée, avec des gestes animés qui signalent que l'issue est encore suspendue. Cette incertitude concentre de manière visuelle l'objet même d'un jeu de stratégie et les valeurs qu'il véhicule. Sur quelques vases, les noms des joueurs sont indiqués : Achille et Ajax s'affrontent. L'espace virtuel du jeu n'oppose donc pas deux adversaires, mais deux compagnons d'armes, comme tout véritable exercice compétitif, *agôn*, qui consiste en un duel entre pairs, ici deux amis solidaires, les deux meilleurs guerriers des Grecs. La pose concentrée des héros sert de modèle civique. Elle traduit la puissance de leur intelligence, alliant sens

tactique et maîtrise de soi. Sur le lécythe du Musée Suisse du Jeu, Athéna a surgi entre les guerriers. Elle personnifie à la fois l'ordre de la cité d'Athènes qu'elle protège et le respect dû aux dieux qui sont responsables du résultat de tout coup de dé. Le succès de cette scène pourrait ainsi renvoyer à la construction d'une identité civique empreinte d'idéologie aristocratique : être le meilleur grâce à l'entraînement et au soutien divin.

La passion du jeu peut cependant engendrer des comportements excessifs. Dans l'*Illiade* (VIII<sup>e</sup> siècle av. J.-C.), Patrocle aurait ainsi tué involontairement un camarade lors d'une partie de jeu, « en colère pour des osselets », tandis qu'Alcibiade, selon Plutarque (*Vie d'Alcibiade*, vers 100-120 ap. J.-C.), se serait jeté au sol devant un attelage pour l'empêcher de rouler sur ses osselets. L'engouement immodéré peut être aussi fatal. Hérodote raconte que le tyran Pisistrate aurait reconquis Athènes en 546-545 av. J.-C. sans coup férir, car la vigilance des Athéniens était amoindrie par leur passion du jeu (*Histoires*, I, V<sup>e</sup> siècle av. J.-C.). Des critiques violentes se manifestent principalement quand de l'argent est en jeu, les paris et leurs pertes étant vus comme une source de désordre social. Juvénal ironise ainsi sur les fortes sommes dilapidées au jeu (*Satires*, vers 100-127 ap. J.-C.) tandis qu'Eschine vilipende Timarque qui gaspille son héritage aux dés (*Contre Timarque*, 346-345 av. J.-C.).

À l'époque romaine, le sujet devient un *topos*. Des lois sont promulguées à la fin de la République pour tenter de limiter les jeux d'argent à la période des Saturnales en décembre. L'empereur Auguste se plaît à jouer régulièrement pour de grosses sommes d'argent avec ses amis, quitte à renoncer à ses gains pour ne pas les décourager. D'autres empereurs gèrent moins bien leur passion : Néron mise des sommes énormes, Domitien passe des journées entières, même les jours de fêtes, à jouer, Claude aurait consacré aux dés, *alea*, un ouvrage perdu et aurait fait fabriquer une table spéciale afin de pouvoir jouer en voyage. Pour Suétone, ce goût immodéré des jeux de hasard éclaire la personnalité d'un dirigeant imprévisible manquant de contrôle de soi, à la réputation de buveur et de dévergondé (*Vie des douze Césars*, VI « Claude », 119-122 ap. J.-C.). Dans *L'Art d'aimer* (vers 0), Ovide recommande la maîtrise des émotions au jeu pour les deux sexes, tout en encourageant leur pratique comme faisant partie de l'univers de la séduction féminine.

### LE JEU AU MOYEN ÂGE ENTRE MONDE RELIGIEUX ET MONDE PROFANE

Au Moyen Âge, de nouveaux jeux arrivent au travers des contacts avec le monde arabe, tels que les échecs et probablement aussi le jeu du moulin. Les cartes à jouer viennent d'Orient en Europe au XIV<sup>e</sup> siècle. Avec le christianisme, le rythme entre jours ouvrables et jours fériés change par rapport à l'Antiquité, ce qui influence aussi les pratiques ludiques.

Contrairement à une idée reçue, la position de l'Église n'est pas unanime sur le jeu. La critique de certains religieux, comme celle d'Alexander Neckam à la fin du XI<sup>e</sup> siècle, concerne surtout les jeux de hasard et d'argent dont les effets collatéraux sont dénoncés : blasphème, violence, tricherie, ruine, bruit. Mais le jeu est aussi valorisé comme outil didactique : Wibold, évêque de Cambrai en France, invente un jeu de dés qui instruit sur les vertus chrétiennes (*Ludus regularis seu clericalis*, « le jeu canonique ou clérique », milieu du X<sup>e</sup> siècle). D'autres pédagogues, surtout en Angleterre, utilisent le jeu d'échecs, parfois le backgammon et la rythmomachie dans les leçons de latin et de mathématique. La rythmomachie, littéralement « la bataille des nombres », un jeu de la famille des échecs créé en Allemagne (XI<sup>e</sup> siècle), circule dans les monastères et les universités. Les pions y représentent des nombres selon la théorie des nombres de Boèce (tournant du VI<sup>e</sup> siècle) et les captures se font par des opérations de calcul. Des jeux de pions – les échecs, le backgammon et le moulin – sont aussi utilisés pour les paris sous forme de « problèmes ». Des manuscrits comprenant des collections de ce type de défis (*Bonus Socius*, fin du XIII<sup>e</sup> siècle, et *Civis Bononiae*, vers 1300) circulent, traduits du latin en vernaculaire, surtout en Italie, France et Allemagne. Au XIII<sup>e</sup> siècle, on s'intéresse déjà aux probabilités des jeux de hasard. L'auteur anonyme du poème pseudo-ovidien *La Vieille* (1<sup>re</sup> moitié du XIII<sup>e</sup> siècle) élabore une liste complète des combinaisons et permutations du jeu avec trois dés qui est à la base de nombreux jeux de dés décrits dans le *Livre des jeux* du roi Alphonse X de Castille (1284) et du craps des casinos modernes. Alphonse, qui édicte une loi pour réglementer les jeux d'argent, présente les jeux comme une image du monde qui sert à alimenter la discussion sur « *Fortuna et Sapientia* » : la providence est-elle toute puissante ou l'homme a-t-il le pouvoir d'influencer son propre destin ?

Au début du XIV<sup>e</sup> siècle, le dominicain italien Jacques de Cessoles compose un prêche qui confère à chaque pièce de l'échiquier un rôle précis dans la société. L'ouvrage, connu en français sous le titre *Le Jeu des échecs moralisés*, connaît un énorme succès. Le cardinal Nicolas de Cues invente en 1463 le *Ludus globi*, un jeu de boules qui vise à démontrer que la discipline et l'exercice perpétuel sont nécessaires pour s'approcher du centre de la vie, c'est-à-dire de Dieu. Des scientifiques s'intéressent également au jeu. William Fulke, professeur à l'université de Cambridge, publie au XVI<sup>e</sup> siècle des traités sur la rythmomachie, sur un jeu astrologique et sur un jeu géométrique, jeux dont il commercialise les deux premiers.

Dans *Gargantua* (1534), François Rabelais énumère 215 jeux, dont des jeux en plein air et des jeux d'enfants, qui sont en partie mis en scène par Pieter Brueghel l'Ancien (*Les Jeux d'enfants*, 1560; ► voir ill. p. 29). La plupart de ces jeux existent toujours, comme le cerceau ou le saute-mouton, d'autres ont disparu à cause de la transformation des conceptions de l'hygiène (« Guillemain, baille my ma lance ») et de la tolérance à la violence et aux risques (« La rivière »).



Alfred Z. Baker, « Choses autorisées et choses défendues », *Le Pêle-Mêle*, Paris, 3 mars 1907. Cette une humoristique joue sur l'ambiguïté du statut des loteries. La scène montre également le quotidien des cafés, où les habitués viennent se retrouver autour d'un verre et d'une partie de dés ou de cartes.

### DU JEU DE SALON AU JEU DE SOCIÉTÉ

Le XVIII<sup>e</sup> siècle est parfois appelé le siècle du jeu, qui devient l'activité principale des loisirs des hommes et femmes de l'aristocratie et de la bourgeoisie. Cependant, des auteurs comme Jean Barbeyrac et Jean Dusaulx condamnent ce qu'ils appellent « la fureur du jeu » de leur temps. Pour codifier les règles et instruire sur les subtilités des jeux indispensables

à la vie en société, des manuels intitulés *Académie universelle des jeux* sont publiés. Ils comportent surtout des jeux de cartes, comme le whist, l'hombre et le piquet qui triomphent à cette époque. Très populaires sont aussi les jeux de salon qui offrent un espace de liberté où les jeunes hommes et femmes ont la possibilité de se rencontrer en toute « innocence ». Peu à peu, des mathématiciens comme Blaise Pascal s'intéressent à nouveau aux mécanismes de

certaines jeux. Edmond Hoyle applique la théorie de la probabilité aux jeux comme le whist (1742) et le backgammon (1743), et l'Encyclopédie méthodique (Encyclopédie Panckoucke, 1782) publie un Dictionnaire des jeux en annexe aux volumes sur les mathématiques. Introduites au XVI<sup>e</sup> siècle en Italie, les loteries explosent alors en Europe. Elles sont organisées par l'État et des particuliers en faveur de musées, d'hôpitaux, et d'autres œuvres publiques. La critique s'interroge toutefois sur le danger de voir les plus démunis dilapider leurs maigres ressources. L'utilité publique des loteries reste un argument d'actualité.

Sous l'influence des Lumières, la bourgeoisie développe sa propre approche du jeu qui sert à la récréation des adultes travailleurs et à l'éducation des enfants. Ainsi, de nombreux jeux didactiques voient le jour. Ils sont consacrés à des thèmes comme l'histoire, la mythologie, la géographie, les mathématiques. La forme de ces jeux est souvent celle du jeu de l'oie ou des cartes à jouer comme la série de jeux de cartes instructives éditée par É. Jouy au début du XIX<sup>e</sup> siècle. À la même époque, des jeux et jouets « scientifiques » basés sur les effets optiques, magnétiques ou électriques destinés aux garçons gagnent en popularité, comme le montre le catalogue d'Aloys Bestelmeier à Nuremberg (1803), un célèbre marchand en gros de jeux et jouets. La bourgeoisie commence à transformer la culture ludique baroque en une pratique conforme à ses valeurs et au nouveau concept de la famille. Ainsi, le jeu d'argent sera réglementé et certains jeux de société, considérés trop frivoles (comme le colin-maillard et la main chaude), sont transformés en jeux innocents d'enfants. Les adultes préfèrent les jeux stratégiques ou d'adresse : le jeu d'échecs gagne en popularité, le billard devient un jeu indispensable dans les salons, les cafés et les cercles littéraires, les jeux de cartes dits « de commerce » prennent le dessus sur les jeux de hasard, tels que le pharaon (le jeu préféré de Casanova), tandis que le backgammon, plus court et plus dynamique, remplace le trictrac. Les règles des

échecs, mais aussi des jeux sportifs comme le tennis et le football, sont codifiées au XIX<sup>e</sup> siècle sous la pression d'un monde associatif nouveau avec des championnats et tournois organisés sur le plan national et international, ce qui rend nécessaire une standardisation des règles.

Le jeu devient un produit commercial et le marché du jeu émerge. Avec l'introduction de la chromolithographie autour de 1840, la production de jeux devient plus facile et moins chère, et les éditeurs de jeux s'adressent à un public plus large. Le jeu en boîte est alors inventé avec tout son contenu, pions, dés, plateau, cartes et règle du jeu – le tout emballé dans une boîte en carton richement illustrée. Dans la deuxième moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, de grandes maisons d'édition de jeux telles que Jaques & Son, Milton Bradley, Otto Maier et Léon Saussine alimentent le marché en Europe et aux États-Unis. Le slogan « Instructif et amusant » figure désormais souvent sur les boîtes. L'actualité est un important argument de vente. Les éditeurs publient des jeux consacrés à des thèmes d'intérêt public. Pour garantir un graphisme de qualité, ils collaborent, entre 1860 et 1930, avec des artistes et illustrateurs connus. Les jeux servent de média d'information et de propagande. Parmi les thèmes préférés figurent les expéditions et découvertes (Nansen au pôle Nord et Up to Klondike, vers 1900) et les guerres (Jeu d'assaut de Sébastopol, vers 1860, La guerre en Chine, vers 1900, La guerre russo-japonaise, vers 1905). Quand la première guerre mondiale débute en 1914, des jeux comme Jusqu'au bout ou Der Völkerkrieg ne se font pas attendre.

Après la seconde guerre mondiale, le marché des jeux européen prend du temps pour se rétablir. Dès les années 1960, l'idée du jeu pour adultes se fait remarquer, lancée surtout par la société 3M et sa série de jeux en format livre (série Bookshelf, 1<sup>er</sup> jeu sorti en 1964), suivi par Ravensburger (série Casino, 1<sup>er</sup> jeu sorti en 1967) en Allemagne. Avec l'introduction du prix Spiel des Jahres (« jeu de l'année ») en Allemagne en 1979, le marché des jeux prend de l'essor. La qualité des jeux



**Jeu de la Victoire, J. L. éditeur, vers 1915,**  
illustré par Brocard, lithographie en couleurs sur carton pliable, 31,5 x 49,5 cm. Ce jeu de l'oie représente une vision fantasmée des débuts de la guerre : le joueur va de la mobilisation générale (case 1) à la victoire, représentée par l'entrée dans Berlin des armées française, anglaise, belge et russe (case 55).

en ce qui concerne les mécanismes, le graphisme, la rédaction des règles et le matériel augmente, en même temps que le chiffre d'affaires (malgré l'établissement du marché des jeux numériques en parallèle). Des nouveaux types de jeux sont introduits : jeux déductifs (Cluedo, 1<sup>re</sup> éd. 1949, de nombreuses versions depuis les années 2000), jeux de rôle (Dungeons & Dragons, 1<sup>re</sup> éd. française 1977), jeux coopératifs (Les Chevaliers de la table ronde, 2005 ; The Mind, 2018), jeux de gestion de ressources et de développement (Civilisation [1980], 1<sup>re</sup> éd. française 1990 ; Les Colons de Catane, 1995 ; Puerto Rico, 2002), jeux de cartes à collectionner (Magic : L'Assemblée, 1993), jeux de communication interactifs (Pictionary, 1985 ; Dixit, 2008 ; Concept, 2013 ; Codenames, 2015), jeux narratifs (T.I.M.E Stories, 2015), jeux d'énigme et d'investigation appelés « Escape Games » (Exit, 2017 ; Unlock, 2017), et jeux évolutifs ou « Legacy » (Risk Legacy, 2011 ; Pandemic Legacy, 2015). De nouveaux mécanismes comme le worker placement (« placement de travailleur », mécanique à la base de nombreux jeux de gestion de ressources) et le deck building (mécanisme de construction d'un paquet de cartes personnalisé, à la base de

nombreux jeux de cartes à collectionner) règlent ces jeux. Mais les thèmes d'actualité disparaissent des jeux « en boîte » au profit de scénarios d'histoire ou de fantaisie ; sont préférés des jeux de rôles qui favorisent des perspectives masculines dans des univers comme l'Égypte, le Moyen Âge, les Vikings, les pirates, les marchands, les colons... Actuellement, les jeux « en boîte » ou « analogues » et les jeux numériques s'influencent, de même que se rencontrent jeu et jouet (par exemple dans les jeux Lego) et qu'une part croissante de jeux sont dérivés du cinéma et de la télévision. ■■

SAVOIR +

Cette étude fait partie du projet de recherche européen ERC Advanced Grant Locus Ludi : The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity, 2017-2022, basé à l'université de Fribourg en partenariat avec le Musée Suisse du Jeu. [En ligne : <https://locusludi.unifr.ch>]

**Dasen Véronique**, dossier « Jeux et jouets dans l'Antiquité : à la redécouverte de la culture ludique antique », *Archeologia*, n° 571, 2018, p. 34-47.

**Dasen Véronique, Haziza Typhaine** (éd.), dossier « Jeux et jouets », *Kentron*, n° 34, 2018, p. 17-128.

**Schädler Ulrich**, « Un coup d'œil sur le jeu excessif dans la Rome antique », in C. Dunand, M. Rihs-Middel, O. Simon (éd.), *Prévenir le jeu excessif dans une société addictive ? D'une approche bio-psycho-sociale à la définition d'une politique de santé publique*, Médecine et Hygiène, Chêne-Bourg, 2010, p. 27-33.

**Schädler Ulrich** (éd.), *Créateurs de chances : les loteries en Europe*, Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz, 2012.



**Jeu d'échecs transportable utilisé par les soldats sur le front, vers 1915,** bois, textile et toile, Salon-de-Provence, musée de l'Empéri.