



↑↓ Le jeu de l'*ephedrismos*  
(voir p. 28) sur un skyphos  
apulien. Vers 375-350 av. J.-C.  
© Rhode Island School of Design  
Museum.



# Jeux et jouets dans l'Antiquité

Par **Véronique Dasen**, professeure à l'Université de Fribourg et **Ulrich Schädler**, archéologue, directeur du Musée Suisse du Jeu

L'actualité de ce dossier est multiple. Le thème des jeux et jouets antiques connaît depuis une quinzaine d'années un vif regain d'intérêt dans le milieu scientifique, en partie lié au renouveau des études sur l'enfant. Depuis le colloque organisé à Londres par Irving Finkel en 1990, les colloques réguliers du *Board Game Studies*, initiés en 1995, ont favorisé l'essor de nouveaux projets de recherche qui concernent plus largement l'histoire de la culture ludique et des pratiques sociales. Ce numéro d'*Archéothéma* livre un bilan des différents axes de la recherche actuelle qui feront l'objet d'une grande exposition en trois volets, intitulée « *Veni, vidi, ludique* », qui se déroulera en Suisse en 2014 au Musée Romain de Nyon, puis au Musée Suisse du Jeu de la Tour-de-Peilz, enfin en 2015 au Musée Romain de Vallon, avec le soutien du Fonds national Suisse (projet Agora).

## UNE CULTURE IMMATÉRIELLE

L'étude de la culture ludique concerne l'histoire d'un patrimoine en partie immatériel qui engage l'histoire du corps et de la gestualité. Jouer à cache-cache ou à saute-mouton peut paraître atemporel, mais cette apparence est trompeuse. Ces jeux « de toujours » suivent des règles qui se déclinent dans l'espace et le temps selon des contextes culturels qu'il s'agit de retrouver. Ainsi, hier comme aujourd'hui, le jeu de la *morra* se joue avec les mains, mais avec de profondes différences que l'iconographie permet de saisir en partie. La *morra* actuelle se joue de manière très rythmée et rapide avec des hommes adultes; dans l'Antiquité grecque, le jeu est pratiqué par des jeunes gens des deux sexes, avec un accessoire, le bâton tenu d'une main, et d'autres objectifs, amoureux et divina-



↑ Saute-mouton (?), Pompéi, *Casa dei Vettii*. © Soprintendenza speciale per i beni archeologici di Napoli e Pompei.

toires. Les double-sens érotiques sont parfois explicites. Un *skyphos* apulien montre sur une face un jeune homme courtisant une jeune fille séduisante, sur l'autre, un Eros jouant à l'*ephedrismos* à cheval sur le dos de la belle tout en lui cachant les yeux; le groupe symbolise à la fois l'aveuglement de l'amour et le futur joug du mariage de la jeune fille, *parthenos*,

↓ Jeu de la *morra* (voir p. 37).  
Ôon attique. Fin V<sup>e</sup> s. av. J.-C.  
Athènes, Collection Hélène  
Stathatos. D'après H. Metzger,  
*Objets antiques et byzantins*,  
Collection Hélène Stathatos,  
III, Strasbourg, 1963,  
pl. XXV.



souvent comparée métaphoriquement à une pouliche qu'il faut dompter. Aucun équivalent post-antique de ce jeu n'est à ce jour connu.

## À LA RECHERCHE DES RÈGLES DU JEU

Le jeu se définit par l'usage de règles qui n'ont souvent laissé aucune trace écrite. Les sources littéraires antiques ne fournissent que des allusions, surtout de caractère lexicographique, limitées aux noms de jeux avec une courte attribution typologique, comme dans l'*Onomasticon* de Pollux. À l'inverse, l'archéologie livre des témoignages de natures diverses (iconographie, objets, marques inscrites) relatives à des jeux dont le nom nous est inconnu. Ainsi, de nombreuses pistes de billes sont répertoriées dans différentes régions de l'empire romain, mais ce jeu si populaire n'est mentionné nulle part dans les textes, ni dans l'iconographie.

Certains jeux se sont transmis d'une génération à l'autre. La chaîne de transmission peut être interrompue par des événements historiques comme les guerres, les migrations, les épidémies, ou par des interdictions, comme les jeux de dés, surtout pratiqués par des hommes, adultes, et bannis dans l'Antiquité tardive selon Isidore de Séville. Un jeu connu depuis des centaines d'années peut ainsi facilement disparaître. Qui joue encore aujourd'hui aux osselets ? L'unique règle de jeu parvenue de l'Antiquité concerne le jeu d'osselets pratiqué par l'empereur romain Auguste. Il décrit le « coup de Vénus », obtenu quand chaque osselet retombe sur une face différente dans une lettre à son beau-fils Tibère, conservée grâce à la curiosité de Suétone, auteur lui-même d'un traité perdu sur les jeux d'enfants.

## LIEUX DU JEU

Les traces de pratique ludique en contexte domestique sont très rares. Dans la ville d'Éphèse, seule une table en marbre de jeu des douze lignes provient d'une habitation, tandis qu'une plaque fragmentaire en marbre avec le même jeu a été retrouvée dans la villa romaine de Vallon (Suisse, voir p. 41). Ces découvertes sont

exceptionnelles. Les cités vésuviennes n'ont livré que quelques pions et dés, alors que de nombreux objets en matériaux périssables comme le bois se sont conservés. Apparemment, les Romain(e)s préféraient jouer à l'extérieur, sous les colonnades, dans les stades et théâtres et sur les places publics, où l'on trouve de nombreux plateaux de jeu gravés dans le marbre. À Éphèse, des tables de jeu d'Aléa comportent des rigoles qui témoignent de leur usage en plein air. Dans les villes de l'époque romaine tardive, les jeux et les joueurs transforment l'espace public, signe d'un comportement social qui va bien au-delà du simple passe-temps.

.....  
**JOUET PROFANE OU RITE DE PASSAGE ?**

L'étude de la culture matérielle enfantine compense le silence des textes. Parmi les nouveaux acquis, la confusion créée par la projection de notre conception moderne de la poupée sur les objets antiques s'est partiellement éclaircie. Loin d'être des jouets au sens actuel, les « poupées » grecques, articulées ou tronquées, au corps de femme adulte, sont intimement associées au processus de maturation et de socialisation des jeunes filles. Elles étaient probablement achetées dans le sanctuaire d'une divinité féminine, telle Artémis, Déméter ou Aphrodite, puis dédiées à l'occasion d'un mariage ou d'une heureuse naissance. L'étude de la fonction symbolique et rituelle d'autres objets, comme les dînettes, ouvre de nouvelles perspectives sur l'intégration des enfants dans la vie sociale et religieuse.

.....  
**JEUX ET MULTICULTURALITÉ**

Il reste à étudier les modalités de la diffusion des jeux romains auprès des peuples romanisés, et à l'inverse celle de l'introduction de jeux étrangers dans l'empire romain. Dans quelle mesure l'adoption de jeux romains a-t-elle participé à un processus d'acculturation ? Ces jeux conventionnellement dits « romains », l'étaient-ils d'ailleurs ou s'agit-il de jeux importés : grecs, égyptiens, perses ou



↑ Diabolo, bougeoir ou coquetier ? Avenches, Musée romain. Photo MRA.

Découvrez le thème des jeux dans l'Antiquité en préparation dans 3 musées de Suisse romande sur : <http://venividiludique.wordpress.com/>

↓ Jas (barre transversale servant à assurer la prise verticale des pattes de l'ancre sur le fond) d'ancre avec le « coup de Vénus » obtenu quand chaque osselet retombe sur une face différente. Himère, musée archéologique. Photo V. Dasen



gaulois durant l'expansion romaine ? Le tableau d'une sorte de ludique commune aux civilisations méditerranéennes pourra peut-être un jour être dessiné.

.....  
**DES JEUX INCONNUS ?**

Le travail d'identification des jeux antiques n'est pas achevé. Des objets sans contexte archéologique, comme les « bougeoirs » en bronze d'Avenches, une découverte ancienne, pourraient témoigner de l'existence du jeu de diabolo à l'époque romaine. La prudence est de mise car de nombreux objets ludiques, classés comme antiques, datent d'époques postérieures, ou ne sont pas des jeux, comme certains motifs symétriques gravés dans le sol des cités romaines qui ressemblent de manière fallacieuse à des plateaux de jeux.

.....  
**UNE HISTOIRE SANS FIN...**

La reconstitution de règles perdues s'avère difficile, voire impossible sur la seule base de quelques trouvailles fragmentaires et d'allusions littéraires. La tâche est d'autant plus complexe qu'il n'existe pas de règle unique. Mais c'est là que réside précisément la dynamique des jeux, dont la force est de s'adapter en se transformant continuellement d'une époque et d'une région à l'autre, aussi dans l'Antiquité. 47