

DOSSIER

# Jeux ET jouets

## DANS L'ANTIQUITÉ

### À la redécouverte de la culture ludique antique

À quoi jouaient les petits Grecs et Romains? En quoi la culture ludique de l'Antiquité est-elle révélatrice des pratiques sociales et religieuses? Une relecture attentive des auteurs anciens, les découvertes récentes – dont les jeux de plateau retrouvés gravés sur différents sites –, les scènes livrées par les céramiques peintes offrent aujourd'hui un panorama vivant et complexe du monde du jeu, de la petite enfance à l'âge adulte. *Archéologia* présente dans ce dossier quelques-uns des documents grecs et romains méconnus ou inédits, mis en lumière par les dernières recherches. Par Véronique Dasen, professeure d'archéologie classique, université de Fribourg, *ERC Locus Ludi. The cultural fabric of play and games in classical Antiquity*. <https://locusludi.unifr.ch>



**Joueuses d'osselets.**  
Groupe en terre cuite daté entre  
340 et 330 avant notre ère et  
provenant d'Italie du Sud. Londres,  
British Museum. © Akg-images/Werner  
Forman





## DOSSIER / JEUX ET JOUETS

L'histoire de la culture ludique antique connaît depuis quelques années un profond renouvellement. Les recherches sont aujourd'hui menées de manière transdisciplinaire en croisant l'apport des documents archéologiques, iconographiques, littéraires, philologiques, anthropologiques, qui se recoupent, se complètent... ou se contredisent en éclairant de manière originale la vie sociale et religieuse des sociétés antiques. Le projet européen *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (ERC AdG), basé à l'université de Fribourg, en partenariat avec le Musée suisse du jeu (La Tour-de-Peilz), est l'un des moteurs de ce renouveau.

**Chous représentant une scène de jeu entre deux enfants.** Munich. Chous attique à figures rouges. 11,1 cm de haut, vers 440-420 avant notre ère. Munich, Antikensammlungen 2464. © A. Tuor



### Jeu et histoire d'enfance

Un lien étroit unit le jeu et l'enfance, comme le montrent les deux verbes grecs associés à *pais*, « l'enfant » : *paizô*, « jouer » (comme un enfant) et *paideuô*, « éduquer ». Cette dimension formatrice du jeu est relevée par de nombreux auteurs anciens. En jouant, l'enfant révèle ses aptitudes naturelles tout en apprenant les principes de la vie sociale, comme convenir d'une règle et s'y tenir, savoir gagner et, surtout, perdre. Dans les *Lois* (794a), Platon évoque les lieux où les petits enfants, entre trois et six ans, doivent être rassemblés pour jouer ensemble, sous l'œil attentif des nourrices qui n'interviennent pas, mais surveillent que tout se passe bien. Platon qualifie de « sacrés » ces endroits de jeux qui pourraient correspondre aux espaces ouverts des sanctuaires grecs. Le philosophe relève que les enfants aiment naturellement inventer des jeux, avec une liberté que suggère l'iconographie des petites cruches appelées *chous* (voir encadré p. 38-39). Sur l'une d'entre elles, conservée à Munich, deux enfants semblent jouer à *tropa* en lançant une noix ou un caillou dans un récipient posé entre eux. À l'arrière-plan, l'architecture d'un temple pourrait être un indicateur de l'espace dans lequel se déroulent leurs activités. Ces jeux enfantins peuvent avoir une dimension religieuse encore peu étudiée qui jette une lumière particulière sur les compétences reconues aux enfants. Plusieurs auteurs associent l'observation des jeux d'enfants à des pratiques divinatoires, car les paroles spontanées que les enfants prononcent en jouant peuvent posséder une valeur mantique selon le principe de la clédonomancie (du grec *klédôn*, présage tiré des paroles entendues par hasard). Plusieurs anecdotes se rapportent à la valeur mantique de la parole spontanée des enfants qui jouent. Chez Callimaque (*Épigrammes* I, 8), un homme désireux de conclure un bon mariage vient consulter Pittacos de Mytilène, un des « Sept sages » car il hésite entre une femme de même statut social que lui ou plus fortunée. Le Sage lui conseille d'écouter ce que disent les enfants, et l'un d'eux s'exclame qu'il prendra la toupie la plus proche de lui...





### Jeu et sociabilité

Platon recommande de surveiller les activités des enfants de plus de six ans qui doivent se conformer aux règles établies. Ses préoccupations concernent les garçons qu'il s'agit d'entraîner à respecter les lois et la tradition afin qu'ils deviennent « des hommes de devoir et de vertu solide » (*République*, 424d-425a). Pour le philosophe, l'apprentissage des jeux de pions et de dés doit être encouragé car il participe à la formation du bon citoyen : « On ne peut devenir bon joueur aux pions ou aux dés si on ne s'y applique pas dès l'enfance et si on ne joue qu'occasionnellement. » (*République*, 374 c). L'étude de l'iconographie confirme l'importance civique des jeux de plateau qui représentent aussi métaphoriquement l'espace de la cité et ses lois. Un relief hellénistique découvert en 1969 dans la ville grecque

**Stèle funéraire en marbre d'Érétrie (Eubée).** Porte de l'Ouest. 45 cm x 45 cm. Vers 220 avant notre ère. Érétrie, Musée archéologique, M336. © Andreas Skiadaresis / École Suisse d'archéologie en Grèce.

d'Érétrie (Eubée) représente une scène très rare sur un monument funéraire grec : deux hommes d'âge différent, le haut du corps nu, sont assis sur un banc, face à face, penchés sur un plateau de jeu dont on distingue l'épaisseur. La partie est en cours. L'homme de gauche, barbu, est immobile, la tête inclinée, sa main droite posée sur le bord extérieur du plateau, tandis qu'il tient de la main gauche son bâton de citoyen. À droite se tient un homme plus jeune, le menton posé sur sa main gauche, méditant son action, la main droite en train de saisir un pion pour le déplacer. Le sujet du relief suit un modèle qui remonte à l'époque archaïque où plus de cent soixante vases produits entre 540 et 490 avant notre ère représentent une scène de jeu entre deux guerriers que les inscriptions désignent comme Achille et Ajax.





## JEUX D'ENFANTS SUR LA CÉRAMIQUE GRECQUE D'ÉPOQUE CLASSIQUE

Entre 450 et 375 avant notre ère, les peintres de vases attiques développent un goût prononcé pour les représentations de scènes où des enfants s'adonnent à des activités de jeu. Ainsi les *choés*, ou *chous* au singulier, ces petits cruchons de taille variable, deviennent le support privilégié d'une iconographie où l'enfant en train de jouer occupe une place centrale. Ces vases se comptent par centaines, révélant une production abondante sur une période relativement courte.

Le décor de chacun de ces vases est unique et les scènes de jeux y sont d'une grande diversité. Certaines impliquent l'utilisation de jouets, comme sur un *chous* conservé au musée national d'Athènes, où une petite fille tire un chariot à roulettes, ou *hamax*, composé de deux roues reliées par une planchette et raccordées à une longue tige permettant à l'enfant de manipuler l'objet.

Sur d'autres vases, les enfants interagissent avec de petits animaux, le plus souvent des chiens de race dite « maltaise ». Dans d'autres scènes encore, les enfants utilisent des accessoires de jeu, comme une balle ou un bâton, en suivant des règles encore difficiles à comprendre.

Un cruchon, toujours conservé à Athènes, met en scène deux garçons nus : l'un d'eux tient un long bâton dans la main droite, la main gauche dirigée vers un objet sphérique – très probablement une balle ; l'autre, en face de lui, semble essayer d'attraper cette balle. Un troisième objet est posé sur le sol, difficile à identifier. Pourtant Les Grecs devaient

reconnaître, dans cette scène, une séquence familière dont le code nous échappe encore...

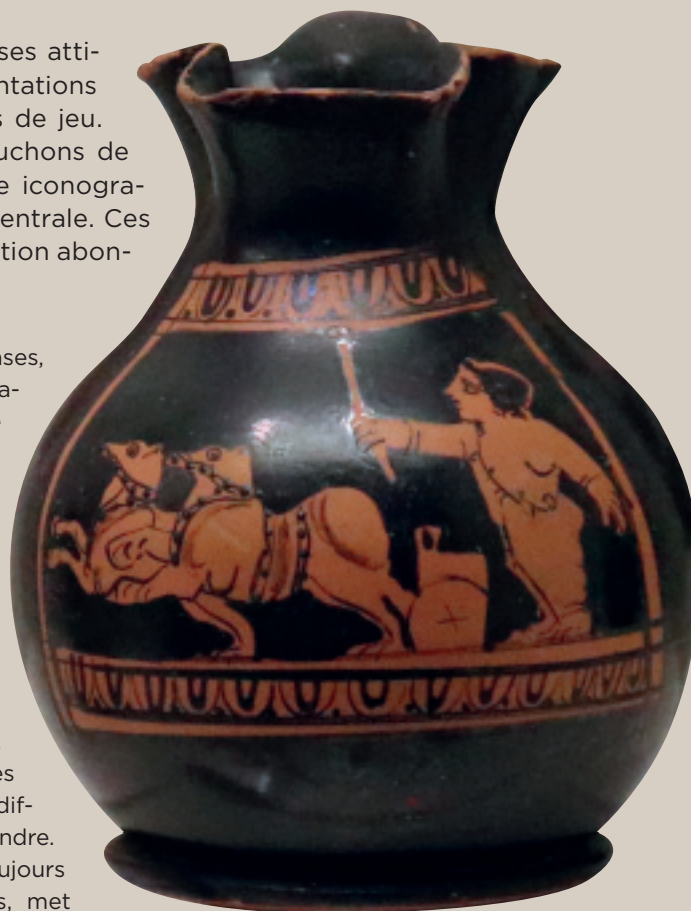
### À QUOI JOUENT LES ENFANTS ?

L'identification de ces jeux enfantins est en effet malaisée, car les textes qui expliquent leurs règles sont rares et souvent d'époque plus tardive. Le livre IX de l'*Onomasticon* de Julius Pollux décrit ainsi plusieurs activités ludiques, mais il est rédigé au II<sup>e</sup> siècle de notre ère, soit plus de 600 ans après la production des *choés* attiques. De plus, les scènes dépeintes ne sont pas de simples illustrations de textes littéraires, mais des représentations imaginaires du réel, opérant des choix. Enfin, hier comme aujourd'hui, les règles de jeux sont définies par les enfants eux-mêmes et se transforment



**Une petite fille tire un chariot à roulettes.** *Chous* attique à figures rouges, 450-400 avant notre ère. 8,5 cm. Athènes, musée national d'archéologie, inv. 1267. © H. Ammar

**CI-DESSUS. L'enfant joue avec un chien de race dite « maltaise ».** *Chous* attique à figures rouges, 425-375 avant notre ère. 8 cm. Athènes, musée national d'archéologie, inv. 12141. © H. Ammar



à chaque partie... Comme le souligne Platon, dans le livre VII de ses *Lois*, rédigé à la même période que la production des *choés*, les « amusements de cet âge, il y en a qui naissent tout seuls, et que les enfants trouvent d'eux-mêmes sitôt qu'ils sont ensemble » (trad. A. Diès, CUF). La variété des jeux des petits Grecs nous échappera donc pour toujours. Cependant, la recherche de règles précises n'est pas toujours nécessaire, notamment pour les jeux mimétiques. Sur certaines *choés*, le cruchon est ainsi souvent dépeint comme un accessoire d'activités qui imitent les occupations des plus grands ou détournent l'usage original de l'objet de différentes manières. Sur plusieurs vases, un simple jeu de lancer est figuré : l'enfant assis, rampant ou debout semble s'appliquer à viser un *chous* pour y faire atterrir un projectile, peut-être une balle ou un fruit.

### PENSER L'ENFANCE

Produites par des adultes, ces représentations ne constituent pas une sorte de manuel explicatif des règles de jeux, mais elles nous transmettent une façon de penser l'enfance. Les jeux qui caractérisent la vie des enfants diffèrent de ceux des adultes : le chariot à roulettes est le jouet le plus fréquemment représenté, exclusif des plus jeunes. De la même manière, le *chous* n'est pris pour cible de jeu que par des enfants, parfois même par les plus jeunes d'entre eux qui rampent au sol. Loin de mettre en

scène un tout petit encore dépourvu de force et de raison, comme le décrivent souvent les textes de la même époque, les imagiers attiques révèlent une enfance espiègle et animée par le goût du jeu. Sur les *choés*, les enfants s'amuse, courent, s'agitent seuls ou à plusieurs. Les peintres donnent à voir leurs apprentissages, de la marche, de l'agilité parfois encore balbutiante. Chargé de valeurs éducatives, le jeu est

**Deux garçons nus jouant avec une balle.** *Chous* attique à figures rouges, 450-400 avant notre ère. 14 cm. Athènes, musée national d'archéologie, inv. 1555. © H. Ammar

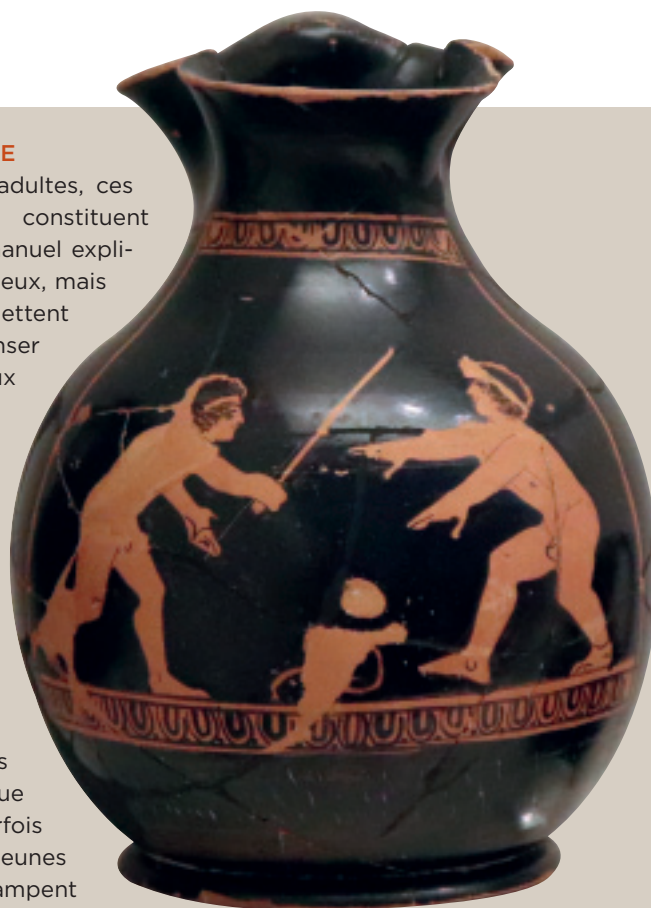
**CI-CONTRE. Enfant debout essayant de jeter un projectile dans le *chous*.** *Chous* attique à figures rouges, 425-375 avant notre ère. 8 cm. Athènes, musée national d'archéologie, inv. B255. © H. Ammar

l'espace d'apprentissage du futur citoyen et occupe ainsi une place de premier plan.

Hanna Ammar, université de Fribourg / ERC *Locus Ludi*

### POUR ALLER PLUS LOIN

- BEAUMONT L. A., 2012, *Childhood in Ancient Athens. Iconography and Social History*, Routledge.
- DASEN V., 2010, « Archéologie funéraire et histoire de l'enfance : nouveaux enjeux, nouvelles perspectives », dans GUIMIER-SORBETS A.-M., MORIZOT Y. (dir.), *L'enfant et la mort dans l'Antiquité. Nouvelles recherches dans les nécropoles grecques*, Éditions de Boccard, p. 19-44.
- DASEN V., 2011, « De la Grèce à Rome : Des jouets pour grandir ? », dans CHARLES D., GIRVEAU B. (dir.), *Des jouets et des hommes*, Éditions de la RMN, p. 53-59.
- GOLDEN M., 2015 (1993), *Children and Childhood in Classical Athens*, Johns Hopkins University Press.





## Jeux humains et destins divins

Sur l'amphore de la villa Giulia, le jeu se déroule à l'extérieur, comme l'indique le palmier au centre de la scène. Les joueurs sont accroupis, en armes, lances à la main, entourés de leurs casques et boucliers déposés derrière eux. L'issue de la partie est suspendue. Le personnage de gauche bouge un pion tandis que son camarade lève la main comme pour inviter son partenaire à jouer. La concentration totale des héros exprime la puissance de leur intelligence, alliant sens tactique et maîtrise de soi. L'espace virtuel du jeu n'oppose cependant pas des ennemis, un Grec et un Troyen, mais deux Grecs, deux amis solidaires jusqu'à la mort. Leur égalité de départ, nécessaire à toute véritable compétition, est finement soulignée par

**Achille et Ajax jouant aux dés.** Amphore attique, peintre du cercle d'Antiménès, vers 520 avant notre ère. Rome, Museo Nazionale di Villa Giulia, inv. 74909. © Akg-images/Nimatallah



## LES JEUX GRAVÉS DU PARTHÉNON



**Jeu du moulin** gravé sur le stylobate (soubassement de la colonnade) de l'aile nord du Parthénon. © E. Karakitsou

Les jeux gravés sur les marches et le sol en marbre du Parthénon évoquent le temps lointain où il était possible de se promener librement dans sa colonnade. À ce jour, plus de cinquante types de jeux incisés ont été recensés, la plupart localisés sur les faces ouest et sud du monument, là où les conditions météorologiques permettaient de se détendre et de s'adonner à des jeux de stratégie et d'adresse...

Un des jeux les plus fréquents sur le sol du Parthénon se compose de petites cupules : c'est soit un jeu de lancer, *tropa*, soit une sorte de piste de billes, auquel plusieurs joueurs peuvent participer. Parmi les autres jeux figure le jeu du moulin, formé de trois carrés, placés les uns dans les autres et reliés par des cannelures



peu profondes, ou un jeu en damier, comme ceux incisés dans la partie ouest de la colonnade du Parthénon. Ce sont des jeux de stratégie, comme le jeu *polis* ou *poleis*, dont l'objectif est de capturer les pions de l'adversaire en les isolant ou en les encerclant sur deux côtés. La version romaine du *polis* ou *poleis* est le très populaire *ludus latrunculorum* ou « jeu des petits soldats ». De nombreux exemplaires ont été conservés sur différents supports. Le plateau se composait d'un nombre variable de cases, le plus souvent  $8 \times 8$ , et chaque joueur disposait d'un nombre proportionnel de pions. La reconstitution des règles de ce type de jeu n'est pas clairement établie, bien que nous en possédions plusieurs représentations et des descriptions dans les sources écrites antiques.

#### COMMENT DATER LES JEUX GRAVÉS DU PARTHÉNON ?

Ce sont certainement des adultes qui ont gravé ces jeux, la dureté du marbre rendant les incisions impossibles à réaliser par des enfants (même si ceux-ci ont pu utiliser les plateaux existants). Sans doute des pèlerins y ont joué, mais il est d'autant plus difficile de connaître la date de ces gravures que



**Plateau de jeu gravé** sur le stylobate de la colonnade ouest du Parthénon. Des pions ont été ajoutés. © E. Karakitsou

le Parthénon a été occupé de manière continue. Il semble cependant peu probable qu'elles aient été faites à l'apogée du Parthénon. Le déclin et le passage du temps ont sans doute été favorables à la multiplication de ces marques, qui, dans un lieu consacré à une divinité, témoignent du début d'une nouvelle ère, moins favorable au respect des monuments et des dieux anciens. Quand le Parthénon accueillit une église chrétienne, au cours du VI<sup>e</sup> siècle, il subit divers aménagements, dont la construction de hauts

**Cupules (tropa ou piste de billes?)** gravées sur le stylobate de la colonnade ouest du Parthénon. © E. Karakitsou



murs fermant la colonnade. C'est un indice chronologique pour les jeux retrouvés sous les traces de ces murs. Différentes sortes de jeux gravés ont été découvertes sur d'autres monuments de l'Acropole, comme l'Érechthéion ou les Propylées. On les trouve aussi dans le temple d'Héphaïstos (Théséion) sur l'ancienne Agora, ainsi que dans les Propylées du sanctuaire d'Éleusis (mais sans avoir la variété de ceux du Parthénon). Leur datation reste problématique, car ils s'inscrivent aussi dans la longue durée, de la période classique jusqu'à aujourd'hui et que la plupart semblent dater de l'époque ottomane.

**Examen d'un jeu de mancala de la période ottomane**, gravé sur la colonnade du Parthénon (face est) par les participants au colloque *Board Game studies* le 23 avril 2018 avec Ulrich Schädler, directeur du Musée Suisse du Jeu. © V. Dasen



#### EN SAVOIR PLUS

SCHÄDLER U., 2012, « Jouer par terre », in BARDIÈS-FRONTY I., DRAKE BOEHM B., DUNN-VATURI A.-E. (dir.), *Art du jeu, jeu dans l'art*. Catalogue de l'exposition au Musée de Cluny, RMN-Grand Palais, Paris, p. 20-23.

SCHÄDLER U., 2018, « Encore la « marelle ronde » : 100 ans après Carl Blümlein », *Kentron*, dossier thématique sur les jeux et les jouets, 34, p. 87-98.

WIDURA A., 2019, (sous presse), « Playful Identities. Board Games and the Production of Social Space », in DASEN V. et SCHÄDLER U. (dir.), *Archimedes. Archéologie et histoire ancienne*, 6, *Dossier Jouer dans l'Antiquité. Identité et multiculturalité*.





## DOSSIER / JEUX ET JOUETS

différents procédés : des poses symétriques, des vêtements et un équipement identiques. Un vase conservé à Bruxelles montre la surface du plateau, qui représente le jeu des cinq lignes ou *pente grammai* qui se pratique avec un dé. La victoire dépend non seulement de l'habileté du joueur, mais aussi de la volonté divine, car les dieux décident toujours de la manière dont les dés retombent. La scène concentre ainsi les principes de l'éducation aristocratique, la possibilité d'être le meilleur grâce au soutien divin.

Sur le relief funéraire d'Érétrie, la pose concentrée et calme du duo montre l'intégration du défunt dans l'espace civique. La scène pourrait se passer dans le gymnase. Les fouilles récentes de l'École suisse d'archéologie en Grèce ont mis au jour dans le gymnase hellénistique un banc gravé de deux plateaux de jeux. Dans la littérature grecque, une métaphore associe le jeu et l'individu dans son rapport à la cité. Chez Aristote (*Politiques*, 1253a), l'être asocial est ainsi comparé à un pion isolé. Sur un monument funéraire, l'image d'une intégration réussie dans la communauté constitue un accomplissement procurant une mort sereine. Ce moment de détente fait allusion aux activités paisibles des Bienheureux dans l'au-delà, comme le décrit le poète lyrique Pindare : « Les chevaux, les exercices du corps, les jeux de pions, *peossoi*, les concerts de la lyre sont leurs divertissements. Parmi eux fleurit une sorte de félicité. Sur ce lieu aimable flotte l'odeur des parfums de toute espèce qu'ils mêlent sur l'autel des dieux et que consume la flamme dont l'éclat brille au loin. » (Pindare, *Thrènes*, frgt 129, *apud Plutarque, Consolation à Apollonios*, 35, trad. J. Defradas, J. Hani et R. Klaerr, CUF, modifiée).

## FOCUS sur une œuvre

### UN GROUPE DE JOUEURS D'ÉPOQUE ROMAINE À ATHÈNES

Les jeux de stratégie et de chance, où l'on déplace des pions sur un plateau (*pesseia* ou *petteia*), comptent parmi les plus anciennes formes de jeux. Ils sont mentionnés dans les poèmes homériques, dans le théâtre et dans diverses sources littéraires grecques. Mais leurs traces sont aussi archéologiques; plusieurs modèles en terre cuite de plateau de jeu ont ainsi été découverts dans des sanctuaires et des tombes de l'époque archaïque. Une terre cuite exceptionnelle met en scène le jeu lui-même.

Daté du 1<sup>er</sup> siècle de notre ère, ce groupe en terre cuite a été mis au jour en 1855, probablement dans une tombe, sur la place *Syntagma* durant les travaux de construction du palais pour le nouveau

**Groupe en terre cuite représentant deux joueurs et un nain.**

Page de droite, détails de l'oiseau et de la fleur. 15,5 cm de haut. Athènes, musée national d'archéologie, inv. NAM 4200/ Eleftherios Galanopoulos.





roi des Grecs, Otto (1815-1867), second fils du roi Louis I<sup>er</sup> de Bavière. Le groupe se compose de trois personnages, deux hommes et une femme, assis autour d'un plateau posé sur leurs genoux. Ils portent tous un vêtement long (*chiton*, *tunica* ou *stola* romaines) et un manteau (*himation*); la tête de la femme est également couverte par un *himation* ou une *palla* dont l'une des extrémités retombe sur son épaule, vêtement propre aux prêtresses romaines et aux femmes de la haute société. Comme l'homme en face d'elle, la femme est assise sur un fauteuil en osier à haut dossier. Elle tend les bras au-dessus du plateau de jeu alors que son adversaire est immobile.

#### UNE SCÈNE DE JEU

Le plateau de jeu est divisé en 42 cases (6 x 7) sur lesquelles sont répartis douze gros jetons circulaires (*pessoi*). La position des pièces suggère un jeu de capture en déplaçant les pièces de manière stratégique et il est tentant de l'identifier au jeu *polis*, l'ancêtre du *ludus latrunculorum* romain et de nos échecs modernes. Un nain debout, l'amuseur favori des familles de l'élite, regarde la scène, son visage tourné vers l'homme assis. Derrière chaque siège, un motif est inscrit. Sur le dossier de l'homme, une fleur ou rosette a été imprimée par le coroplaste (l'artisan travaillant la terre cuite), tandis qu'un

oiseau, probablement une oie, est incisé sur le dossier de la femme. La présence d'inscriptions et de motifs sur les terres cuites est relativement rare; leur fonction a toujours un sens particulier, parfois amusant. Ainsi, une lampe des débuts de la période romaine représente un groupe de trois acteurs d'une comédie de Térence dont le titre, *Hekyra*, « La Belle-mère », est inscrit à l'arrière.

#### L'OISEAU ET LA FLEUR

Le motif de l'oiseau pourrait contenir une référence ludique. La métaphore du plumage est une image couramment utilisée pour dire la mauvaise fortune et la défaite d'un adversaire. Des jetons en forme d'oiseaux plumés sont d'ailleurs répandus à l'époque romaine. Une tombe du I<sup>er</sup> siècle de notre ère, découverte à Athènes, contenait une série de jetons en ivoire en forme d'oie plumée avec l'inscription de chiffres romains (I, III, VI, VII, VIII, VIII, X, XI, XII). Des jetons avec des inscriptions relatives à la victoire ou la maladresse ont aussi été mis au jour sur de nombreux sites. Certains ont également la forme de fleurs, comme la rosette. Souvent associées à Aphrodite, les roses et les étoiles sont considérées comme des symboles de chance. Les Grecs et les Romains ont d'ailleurs donné le nom d'Aphrodite au meilleur coup d'astragales, tandis que le plus mauvais coup était appelé « le

chien ». L'*Aphrodite d'or*, surnom de la déesse, a donné son nom à certaines manœuvres de jeux, y compris à un lancer de dés gagnant. Les expressions « plumer » un adversaire et « recevoir des roses » appartiennent d'ailleurs toujours au vocabulaire du jeu.

#### GAGNANT ET PERDANT

Dans ce groupe en terre cuite, la femme est probablement en train de protester car l'homme a capturé ses pions et va gagner. L'immobilité de ce dernier pourrait traduire son assurance et sa satisfaction. La fleur incisée sur le dos de son siège symboliserait sa victoire, tandis que le volatile serait le signe du perdant. Notons que le nain regarde avec admiration le gagnant. Les symboles inscrits sur le groupe pourraient être interprétés comme le commentaire ludique du coroplaste, ajoutés de manière spontanée avant de déposer cette pièce dans le four. Le groupe témoigne de la popularité de ce type de jeu de stratégie au sein du monde romain, aussi bien dans le milieu de l'élite que dans celui des artisans, bien conscients des enjeux de chaque partie.

**Maria Chidiroglou, archéologue, conservatrice au département des collections de vases, arts mineurs et objets en métal. Athènes, Musée national d'archéologie**

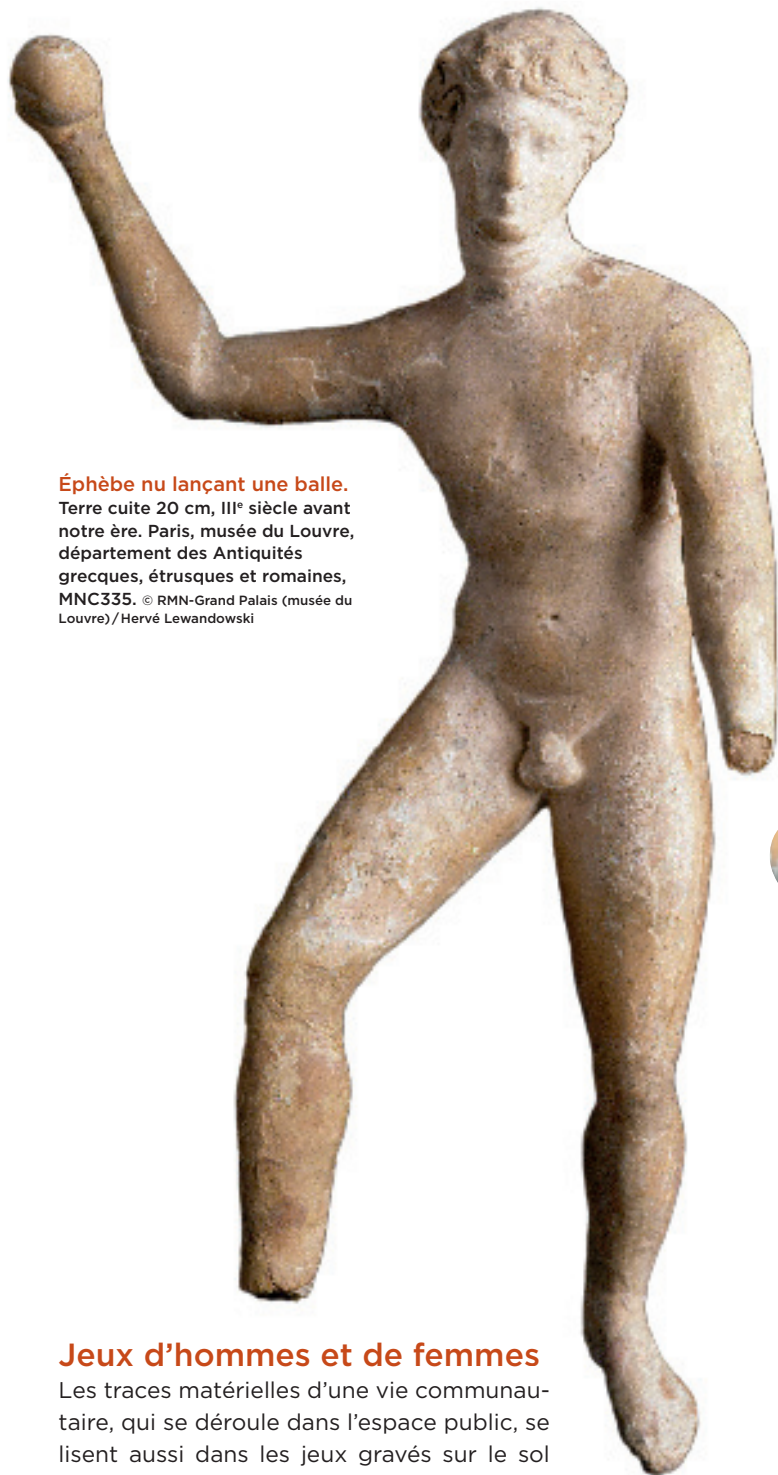
Toutes les illustrations de cette page sont © Hellenic Ministry of Culture and Sports/Archaeological Receipts Fund/TAP Service

#### EN SAVOIR PLUS

DASEN V., 2013 (1993). *Dwarfs in ancient Egypt and Greece*, Oxford.  
 PLATZ-HORSTER G., 2017, « Antike Polyeder. Vom Spiel mit Form und Zahl im ptolemäischen Ägypten zum Kleinod im römischen Europa », *Jahrbuch des deutschen archäologischen Instituts* 132, p. 107-185.  
 SCHÄDLER U., 2007, « The Doctor's Game. New Light on the History of Ancient Board Games », CRUMMY P., et al., *Stanway: An Elite burial site at Camulodunum*, p. 359-375.







**Éphèbe nu lançant une balle.**  
Terre cuite 20 cm, III<sup>e</sup> siècle avant  
notre ère. Paris, musée du Louvre,  
département des Antiquités  
grecques, étrusques et romaines,  
MNC335. © RMN-Grand Palais (musée du  
Louvre) / Hervé Lewandowski

### Jeux d'hommes et de femmes

Les traces matérielles d'une vie communautaire, qui se déroule dans l'espace public, se lisent aussi dans les jeux gravés sur le sol en marbre des cités grecques (voir encadré p. 40-41). De nouveaux documents révèlent que cette activité ludique n'était pas exclusivement masculine. Hommes et femmes ne sont pas souvent représentés en train de jouer ensemble, mais cette rareté n'est peut-être qu'une apparence ne correspondant pas à la réalité, comme le montre le groupe en terre cuite découvert dans une tombe d'époque romaine à Athènes (voir encadré p. 42-43) Les choix des imagiers reliaient un discours politique centré sur la promotion d'idéaux civiques et militaires, où le jeu entre hommes et femmes n'a pas sa place.

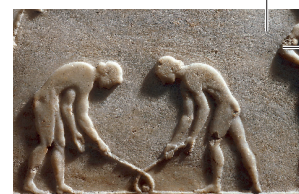
### Jeux de balles et jeux de séduction

En Grèce ancienne, il est attendu qu'en grandissant les activités des filles et des garçons se séparent, tout en conservant des jeux similaires mais pratiqués dans d'autres lieux et d'autres circonstances. Les jeux de balle améliorent l'adresse des athlètes au gymnase qui se livrent à toutes sortes de jeux collectifs, en partie conservés dans le dictionnaire rédigé par Pollux au II<sup>e</sup> siècle de notre ère. La base d'un monument funéraire archaïque découvert en 1922 en réemploi dans le mur de Thémistocle représente deux équipes de jeunes gens qui s'affrontent à une sorte de



**Statuette représentant une joueuse de balle.**  
Figurine polychrome en terre cuite de Tanagra. 12,5 cm, 525-475 avant notre ère. Paris, musée du Louvre, département des Antiquités grecques, étrusques et romaines, MNE1332. © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Hervé Lewandowski





jeu de crosse avec une balle dont aucun texte ne parle. Aucun bâton recourbé de ce type n'a, à ce jour, été identifié archéologiquement. Les autres faces représentent d'autres formes d'entraînement et de compétition entre éphèbes. Ces différents jeux et joutes sportives évoquent la vie accomplie d'un jeune défunt parfaitement bien intégré dans l'ordre de la cité.

Les jeunes filles jouent aussi aux balles, mais les imagiers utilisent d'ordinaire le motif pour faire référence à l'un des autres sens du verbe *paizô*, « jouer avec l'émotion amoureuse, badiner, séduire ». En contexte amoureux, les pratiques ludiques et divinatoires sont contiguës (voir également encadré p. 46-47). Sur une amphore campanienne conservée au musée du Louvre, Éros est le lanceur de balles. Il se tient debout dans le creux des mains de cette dernière, comme le prescrit le jeu dit de l'*ephedrismos* ou « porteur », mais avec une connotation érotique explicite. Le lancer d'une balle ou d'une pomme est une invitation à l'amour réciproque. Dans un poème de l'*Anthologie palatine* (V, 80), le fruit parle : « Je suis une pomme ; celui qui me jette, c'est quelqu'un qui t'aime. Accède à ses désirs Xanthippé ; nous sommes, toi comme moi, destinés à nous flétrir. » Méléagre fait de la balle le cœur avec lequel joue Éros : « C'est un joueur de balle, l'Amour que je nourris ; il te lance, Héliodôra, le cœur qui bondit en mon sein. Allons, accepte-le comme partenaire ; mais si de ton côté tu ne me renvoies

**Quatre jeunes athlètes jouant à la balle avec des crosses.** Bas-relief attique en marbre, socle d'un *kouros*, vers 500-490 avant notre ère. Découvert en 1922 dans le mur de Thémistocle. Athènes, musée national d'archéologie, Inv. 3477. © Akg-images / Nimatallah

pas le désir, je ne tolérerai pas cet affront contraire aux usages de la palestra. » (*Anthologie Palatine* V, 214).

**Deux femmes et Éros jouant à un jeu de balle.** Amphore campanienne à col à figures rouges de 58,3 cm. Peintre d'Ixion, vers 330 avant notre ère. Paris, musée du Louvre, département des Antiquités grecques, étrusques et romaines, CA3202. © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Hervé Lewandowski



#### EN SAVOIR PLUS

- DASEN V., HAZIZA T., 2018, *Kentron*, dossier thématique *Jeux et jouets*, 34, p. 17-128.  
 DASEN V., 2015, « Achille et Ajax : quand l'agôn s'allie à l'*alea* », *Revue du Mauss*, 46, p. 81-98.  
 DASEN V., 2016, « Jeux de l'amour et du hasard en Grèce ancienne », *Kernos. Revue internationale et pluridisciplinaire de religion grecque antique*, 29, p. 73-100.  
 GROTTANELLI Cr., 1993, « Bambini e divinazione », NICOLI O. (dir.), *Infanzie*, p. 23-72.  
 DASEN V., SCHÄDLER U., 2017, « Jeu et divination. Un nouveau témoignage de l'époque romaine », *Archéologia*, n°553, p. 60-65.





## FOCUS sur une œuvre

### LA JEUNE FEMME AUX ASTRAGALES

Au détour d'une visite de l'Antiquarium, le petit musée de Boscoreale, un fragment de peinture murale à fond noir accroche le regard. Une jeune femme de profil tient entre ses doigts deux petits objets énigmatiques. Pourrait-il s'agir de jouets ?



**Jeune femme sur fond noir.** III<sup>e</sup> style pompéien. Plaque conservée à l'Antiquarium de Boscoreale et découverte dans la Villa della Pisanella. © M. E. Fuchs, Lausanne

La jeune femme représentée sur ce fragment de peinture se tient debout, très droite, de profil. Sa chevelure est relevée en chignon, une mèche dépassant sur sa tempe; elle porte un diadème blanc perlé et une boucle d'oreille. Son bras gauche dénudé est orné d'un fin bracelet jaune et la main tient à deux doigts un objet oblong blanchâtre. La main droite, placée plus haut, saisit entre le pouce et l'index un nouvel objet blanchâtre dont la partie gauche se détache en une sorte d'anneau. La jeune femme est vêtue d'une tunique jaune que recouvre un pan de vêtement violet. Ce fragment provient d'une des *villae* qui entouraient Pompéi, la *villa* de la Pisanella dans la commune de Boscoreale.

#### UNE VILLA AU DÉCOR COMMUN

Cette *villa* a été dégagée entre 1894 et 1898 et a révélé un plan divisé entre la *pars urbana* et la *pars rustica*. Construite sans doute au début du I<sup>er</sup> siècle avant notre ère, elle a livré plusieurs noms inscrits sur des sceaux en plomb ou en bronze, dont un certain Lucius Caecilius Aphrodisius, un Tiberius Claudius Amphio ou encore un Lucius Brittius Eros; ce dernier n'est pas sans évoquer Decimus Brittius Éros recensé sur les célèbres tablettes du banquier L. Caecilius Jucundus à Pompéi. Ce qui, dès lors, a fait dire que la *villa* a pu appartenir à cet usurier aux affaires florissantes autour du milieu du I<sup>er</sup> siècle de notre ère. La *villa* n'était néanmoins pas luxueuse et ses aménagements n'évoquent en rien ceux de la *villa* d'Agrippa Postumus à Boscotrecase

ou ceux de la *villa* de P. Fannius Synistor à Boscoreale.

Son quartier thermal était recouvert de peintures du III<sup>e</sup> ou du IV<sup>e</sup> style pompéien, tout comme la pièce interprétée comme un *triclinium* (salle à manger), avec ses tableaux de natures mortes et sa scène de chasse sur panneaux rouges; dans une pièce voisine, un décor à fond blanc recevait des petits Amours et des motifs végétaux et architecturaux alors qu'une dernière pièce était en cours de réfection. La plaque qui nous occupe se distingue par son fond noir et le traitement de son personnage, qui a conduit à l'attribuer à une peinture présente à l'étage, réalisée dans le III<sup>e</sup> style pompéien, peut-être à ses débuts vers 20 avant notre ère.

#### UN DESTIN EN JEU

Le rendu de la jeune femme n'est pas dû à un grand peintre : ses vêtements l'enveloppent lourdement et sa main droite est bien trop grande par rapport à sa main gauche et à son visage. Celui-ci suit cependant les canons de représentations féminines de la peinture de III<sup>e</sup> style comme on peut le voir sur le tableau d'Europe ou de Pan et des Nymphes dans la Maison de Jason à Pompéi. Les couleurs de la tunique et du chiton sont aussi celles à la mode à la fin de la République et au début de l'Empire. Ainsi disposé sur son fond noir, le personnage s'intégrerait de

La *pars urbana* est la partie d'une villa romaine réservée à la résidence du maître, différente de la *pars rustica* consacrée aux travaux agricoles.

Suite aux fouilles menées autour de Pompéi au XIX<sup>e</sup> siècle, l'archéologue allemand August Mau (1840-1909) répartit les peintures découvertes en quatre styles. Le I<sup>er</sup> style, qui apparaît dès le II<sup>e</sup> siècle, le II<sup>e</sup> style se développe de la fin au début du I<sup>er</sup> siècle avant notre ère, le III<sup>e</sup> style, vers 20 avant notre ère au règne de Claude (41-54) et enfin le IV<sup>e</sup> style, des années 50 à 79.

préférence à une frise figurée en bas ou en haut d'une zone médiane de paroi, et non à un tableau. À l'exemple d'une peinture à fond rouge datée vers 20 avant notre ère et trouvée au Magdalensberg en Autriche, conservée à Klagenfurt, où figurent, au centre des panneaux, une Cassandre, une danseuse, Dionysos et Iphigénie, la jeune femme aurait aussi sa place en figure isolée au milieu d'un panneau. Mais que tient-elle donc dans ses mains? Les objets sont différents l'un de l'autre. Leurs proportions, leur forme et leur couleur invitent à y voir des astragales, dans la lignée de ceux que tiennent deux joueuses d'osselets d'un groupe de statuettes en terre cuite provenant d'Italie du Sud (reproduction p. 34-35). Toutefois, ce jeu si souvent adopté par les enfants et les jeunes filles était pratiqué assis ou agenouillé, et la plupart du temps représenté la main gauche vide (après avoir jeté les osselets), le dos de la main droite en



**Villa della Pisanella.** Maquette exposée à l'Antiquarium de Boscoreale. © Michel E. Fuchs

supportant quelques-uns ou désignant leur étalement. Si l'identification de ces objets a eu droit à quelques commentaires, il ne fait pourtant aucun doute, à nos yeux, qu'il s'agit bien d'osselets. Les gestes sont ceux, par excellence, de l'offrande. Cette jeune femme est en train de présenter ces jeux, comme on le faisait lorsqu'était déposée, dans les sépultures, la col-

lection d'astragales qui occupaient les jours d'un enfant ou d'une jeune fille. Cette scène est ainsi très proche de celle peinte par Alexandre l'Athénien à Herculanium représentant Hilaera et Aglaé agenouillées et jouant aux osselets tandis que Phoebé s'inquiète du sort de Niobé face à Lété. Le destin est à l'œuvre et l'enjeu de vie de la jeune femme de la Pisanella se dessine dans ses mains. Miettes d'un moment, ces scènes offrent une vision du passage à l'âge adulte, par le mariage et par la consécration des astragales de l'enfance. C'est à l'étage que se jouait l'avenir de la *domina*.

**Michel E. Fuchs, professeur d'archéologie, Institut d'archéologie et des sciences de l'Antiquité, faculté des lettres, université de Lausanne**

**Les joueuses d'osselets : Hilaera et Aglaé.** Plaque de marbre peinte par Alexandre l'Athénien, découverte à Herculanium et conservée au Musée national de Naples. © Luisa Ricciarini/Leemage



#### EN SAVOIR PLUS

BALDASSARE I., PONTRANDOLFO A., ROUVERET A., SALVADORI M., 2006, *La peinture romaine*, Actes Sud / Motta. BARATTE F., 1986, *Le trésor d'orfèvrerie romaine de Boscoreale*, Éditions de la RMN. *Le Collezioni del Museo Nazionale di Napoli. I Mosaici, le Pitture, gli Oggetti di uso quotidiano, gli Argenti, le Terrecotte invetriate, i Vetri, i Cristalli, gli Avori*, Roma 1986.