

JEU ET DIVINATION

Un nouveau témoignage de l'époque romaine

Dans l'Antiquité, la frontière entre jeu et divination est souvent difficile à tracer. Lancer les dés ou les osselets constituent ainsi tantôt un jeu d'adresse et de compétition, tantôt un moyen de prédire l'avenir. Mais les dieux sont responsables de la manière dont les dés ou les astragales retombent, déterminant le succès ou l'échec... Une scène de jeu découverte à Angers pourrait constituer un nouveau témoignage de la pratique.

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

Le goût du jeu est omniprésent dans la société romaine, tout au long de la vie, et se décline en de nombreuses variantes selon l'âge (enfant ou adulte), le sexe et le statut social (libre ou esclave). Le concept de « jeux de famille » n'existe pas dans l'Antiquité; il n'apparaît qu'à l'époque moderne, associé à un modèle nouveau de famille « bourgeoise » et à la notion de jeu « éducatif », qui ôte au loisir l'immoralité que réprouvait l'Église.

TOUPIES, SABOTS ET BILLES POUR ENFANTS

Dans l'Antiquité, les enfants jouent donc seuls, souvent avec d'autres règles que celles les adultes, qu'ils inventent parfois entre eux. L'observation de leur comportement ludique apprend à connaître leur caractère, explique Quintilien dans son *Institution Oratoire* (I, 3). Le bon maître saura utiliser à des fins pédagogiques cet amour du jeu, signe de vivacité. Mais cette approche est loin d'être partagée par tous. Martial (*Épigrammes*, 14, 19) évoque les punitions du maître qui n'y voit qu'une perte de temps : « Les noix ont l'air d'un jeu sans importance et peu ruineux : et pourtant il a souvent fait perdre leurs fesses aux enfants. »

Parmi les rares traces archéologiques des activités enfantines se trouvent quelques sabots et toupies, décrits comme leurs jeux favoris (voir encadré p. 62). Les trouvailles en révèlent la diversité des types : avec une calotte en bronze pour enrouler la ficelle

TOUPIE EN BUIS AVEC CALOTTE EN BRONZE
5,05 cm de haut.
Découverte sur le site de Vindonissa, colline de déblais. I^{er} siècle après J.-C. Kantonsarchäologie Aargau/Brugg, CH, inv. 43:61. © Béla Albert Polyväs



TOUPIE EN VERRE
2,1 cm de haut × 2 cm de large. Découverte dans une *domus* à Condevincum (actuelle Nantes). II^e siècle après J.-C. Musée Dobrée et sites patrimoniaux/Grand patrimoine de Loire-Atlantique, inv. SRA 1517. © Hervé Neveu-Dérotrie

qui permet de lancer le jouet, dont est muni l'exemplaire en buis de Vindonissa (Suisse), ou actionnées manuellement en faisant tourner une tige centrale, comme l'exceptionnelle petite toupie en verre provenant d'une *domus* du II^e siècle de Nantes. Des billes en verre ou en argile témoignent de jeux pratiqués sur des pistes improvisées ou gravées par terre dans le sol en marbre d'une grande cité.

PAGE DE DROITE LES JOUEUSES D'OSSELETS

Elles sont incarnées par Niobe et quatre de ses filles. Monochrome sur marbre provenant d'Herculanum. I^{er} siècle après J.-C. 49 cm de haut × 42 cm de long. Copie signée Alexandros d'Athènes d'après un original du V^e siècle avant J.-C. Naples, Musée archéologique national, inv. 9562. © Luisa Ricciarini/Leemage





JEUX AU MASCULIN ET... AU FÉMININ

Les jeux de plateau, avec leurs jetons, dés ou osselets, retrouvés en grand nombre, sont plutôt un divertissement d'adultes. Les auteurs anciens évoquent la passion qui anime les hommes qui s'y adonnent, généralement pour de l'argent, de l'esclave à l'empereur. Le risque de perdre de grosses sommes était élevé : « Ce n'est pas une bourse qu'on livre au hasard de la table de jeu. On y apporte, on y risque son coffre-fort », met en garde Juvénal (*Satires*, I, 88-92). La façon de jouer révèle cependant les qualités morales attendues d'un homme de bien. Si Auguste se montre généreux avec ses amis, en renonçant à ses gains, Caligula triche (Suétone, *Caligula*, 41) et Néron joue aux dés à quatre cent mille sesterces le point (Suétone, *Néron*, 30). Si l'empereur joue dans les appartements de son palais, les plus défavorisés passent leurs nuits dans des dépôts à vin où ils jouent aux dés avec acharnement en reniflant « avec un bruit répugnant » (Ammien Marcellin, *Histoire de Rome*, 14, 6, IV^e siècle après J.-C.). L'invitation d'un homme inscrite sur une tablette en bois découverte dans le camp militaire de Vindonissa évoque l'ambiance arrosée d'une soirée animée par les jeux de dés chez une hôtesse complaisante.

Les femmes jouent aussi avec d'autres femmes ou des partenaires masculins. Ovide les encourage à apprendre différents jeux pour séduire leurs amants. Cléopâtre aurait retenu par ce moyen Marc-Antoine auprès d'elle : « [Cléopâtre] imaginait toujours quelque plaisir ou agrément nouveau pour le tenir en tutelle [...] Elle jouait aux dés, buvait, chassait avec lui. » (Plutarque, *Vie d'Antoine*, 29).



TABLETTE EN BOIS INSCRITE 6 cm de haut × 30 de long. 101 après J.-C. Kantonsarchäologie Aargau / Brugg, CH, inv. V.03.50/O.10. © Béla Albert Polyvás. Difficilement lisible, le texte écrit en latin se traduit ainsi : « Pense à ton hôtesse du n°12. Ainsi apprendras-tu où je prépare le repas, accompagné de différents jeux et d'une formidable beuverie. Demain, auprès du plus puissant génie du jeu, je brandirai comme une épée le gobelet où se trouvent les dés. Porte-toi bien, cher frère. »

BILLE EN CALCAIRE Elle provient de la fouille du forum de Vieux-la-Romaine. Musée de Vieux-la-Romaine, inv. n° 46. © Musée de Vieux-la-Romaine

LES AUTEURS ANTIQUES RACONTENT...

VIRGILE : ÉBAHIS PAR UNE TOUPIE

« On dirait la toupie qui vole sous les coups du fouet ; des enfants la chassent en grands cercles autour des atriums déserts, captivés par leur jeu ; bondissant sous la lanière, elle se déplace en longues courbes ; la troupe enfantine se penche tout ébahie sans comprendre, elle admire ce buis qui tourne, et que raniment les coups. » Extrait de Virgile, *Énéide*, VII, 378-383 (trad. J. Perret, CUF).

SUÉTONE : LA GÉNÉROSITÉ D'AUGUSTE

« Sa réputation de joueur ne l'effraya en aucune façon, et il continua de jouer, sans le moindre mystère, afin de se divertir, jusque dans sa vieillesse, et non seulement en décembre, mais aussi durant les autres mois, les jours ouvrables comme les jours fériés. La chose est incontestable, car, dans une lettre autographe, il écrit : "J'ai dîné, mon cher Tibère, avec les mêmes personnes [...] Durant le repas, nous avons joué comme des vieillards [...] ; on jetait les osselets et, chaque fois que l'un d'entre nous amenait le coup du chien ou le six, il ajoutait aux enjeux un denier par osselet, et celui qui faisait le coup de Vénus ramassait tout [...] Quant à moi, j'ai perdu vingt mille sesterces, pour ma part personnelle, mais parce que, suivant mon habitude, je fus un joueur d'une excessive générosité, car, si j'avais exigé les mises dont j'ai fait grâce à chaque joueur, ou gardé les sommes que je leur ai données, j'aurais bien gagné cinquante mille sesterces." » Extrait de Suétone, *Vie d'Auguste*, 71 (trad. H. Ailloud, CUF, révisée).

OVIDE : CONSEILS POUR LES ROMAINES

« J'ai honte de donner des conseils de si mince importance : la femme doit connaître la valeur des osselets, et aussi leur signification, dès que l'on lance ; elle doit savoir tantôt lancer les trois dés, tantôt décider à propos et avec habileté le point auquel il faut s'en tenir et celui qu'il faut demander. Qu'elle joue avec prudence et méthode les combats des soldats. » Extrait d'Ovide, *L'Art d'aimer*, III, 353-367 (trad. H. Bornecque, révisée).

JEUX DE DÉS, DE DEVINETTES ET D'ADRESSE

Les sources antiques – écrites, iconographiques et archéologiques – nous renseignent sur les différents jeux pratiqués dans l'Antiquité. Le livre IX de l'*Onomasticon* du lexicographe Pollux de Naucratis, au II^e siècle après J.-C., constitue notre principale source d'information. Platon (*Lysis*, 206E) groupe les jeux en trois catégories : les jeux de dé, où les osselets sont parfois utilisés comme dés, les jeux de devinette et les jeux d'adresse.

Pour que l'astragale puisse servir de dé, les Grecs ont attribué un, trois, quatre et six points à chacune des quatre faces, de façon que les faces opposées totalisent 7 points, comme au dé. Le 2 et le 5 n'existent pas. Ainsi, les faces larges (le dos et le ventre comme Aristote les appelle) valent 3 et 4 points, tandis que les faces étroites (Chios et Cos), sur lesquelles l'osselet ne tombe que deux fois sur dix, valent 1 et 6 points. On jouait généralement avec quatre osselets pour obtenir le plus grand nombre de points. Pollux appelle ce jeu *pleistobolinda*, le jeu du « coup le plus haut ». Quatre osselets permettent ainsi d'obtenir trente-cinq différentes combinaisons, dont certaines portaient des noms de dieux, de héros, de rois ou de personnes célèbres. Certaines combinaisons valaient plus que la somme de leurs points, comme l'« Euripide », d'une valeur de 40 points. Dans un jeu proposé par l'empereur Auguste (voir encadré ci-contre), le coup dit de « Vénus » signifie la victoire, « quand aucun de ces osselets ne sera arrêté sur la même face qu'un autre », comme le dit Martial (*Épigrammes*, XIV, 14).

FILLETTE JOUANT AUX OSSELETS

Copie romaine en marbre du II^e siècle d'un original grec. 70 cm de haut. Berlin, Antikensammlung. © Akg/Bildarchiv Steffens



DÉS ET GOBELET ROMAINS EN OS
© Heritage-Images/
Museum of London/
Akg-images



Par-impair (*artiasmos* pour les Grecs) est un jeu de devinette plutôt pratiqué par les garçons. Un joueur cache dans sa main un certain nombre d'osselets. Son camarade doit deviner si ce nombre est pair ou impair. Selon Pollux (*Onomasticon*, IX, 101), les joueurs utilisaient également des fèves, des noix, des amandes ou des pièces de monnaie. Un autre jeu de hasard pratiqué par les enfants consistait à jeter un denier en l'air, en disant : « Tête ou vaisseau », selon le motif frappé sur les côtés de la pièce (Macrobe, *Saturales*, 1, 7). *Eis omillan* ou *omillan* est un jeu d'adresse. Le but est de lancer des osselets dans un cercle dessiné par terre. Les joueurs tentaient probablement de frapper les osselets des adversaires pour les éjecter hors du cercle. Le *tropa* est un jeu similaire, consistant à jeter un osselet dans un trou creusé dans le sol ou dans un récipient. Pollux ajoute que ce jeu pouvait aussi se pratiquer avec des noix ou des glands. Plutarque (*Moralia*, 812A) nous informe qu'une autre façon de jouer consistait au contraire à pousser hors du trou les osselets de ses adversaires. V. D et U. S.



LE FRAGMENT D'ANGERS

Panse de calice à piedestal
en terre sigillée décoré au moule.
Découvert dans un remblai préalable
à la construction d'une maison du centre ville antique.
4,55 cm de large pour 5,6 cm de long. SRA des Pays-de-la
Loire, inv. 49007035.5264.06.01. © Didier Legouestre

DÉTAIL DU CRATÈRE DE VINDONISSA

Calice en terre sigillée décoré au moule.
12 cm de haut pour un diamètre de 18 cm.
Premier quart du 1^{er} siècle après J.-C. Kantonsarchäologie
Aargau/Brugg, CH, inv. 54:124. © Béla Albert Polyväs



LE FRAGMENT D'ANGERS

Un fragment de cratère en terre sigillée moulé, récemment découvert à Angers, apporte un nouveau témoignage du début du règne de Tibère (vers 15-20 après J.-C.). La scène représente deux femmes dont seules sont conservées les mains et une partie des jambes, recouvertes d'un chiton et himation. Elles sont assises face à face, sur des sièges bas, en train de lancer quatre osselets sur le plateau d'une petite table à trois pieds. La scène rappelle le décor d'un autre cratère en terre sigillée découvert à Vindonissa, avec également deux joueuses face à face, vêtues d'un chiton à manches courtes, les cheveux retenus par un foulard. La présence de la table sur le fragment d'Angers constitue la principale différence.

D'autres représentations d'époque romaine montrent que les jeux d'osselets se pratiquaient souvent par terre, comme sur le cratère de Vindonissa. La peinture sur marbre d'Alexandros d'Athènes, avec Léto et ses filles, témoigne aussi de cette pratique.

Au II^e siècle, le lexicographe Pollux explique que le jeu favori des jeunes filles s'appelle le *pentelitha* ou jeu des « cinq pierres » (*Onomasticon*, IX, 126). Comme on le fait encore aujourd'hui, les cinq osselets sont jetés en l'air puis rattrapés sur le dos de la main. Ceux qui tombent par terre sont ramassés avec les doigts de la même main, sans faire chuter ceux qui reposent déjà sur le dos de la main. Quel est le jeu représenté sur le fragment d'Angers? Il est difficile de conclure avec certitude. L'identité féminine des joueuses invite à opter pour le *pentelitha*. Le geste de la main de la femme de gauche pourrait soutenir cette interprétation : elle semble déplier sa main comme pour offrir une surface plate pour recevoir les osselets. Cependant, comme sur le cratère de Vindonissa, seuls quatre osselets sont utilisés, alors que le *pentelitha* se jouait avec cinq pièces.

JEU ET DIVINATION AMOUREUSE

Les deux jeunes filles seraient-elles en train de jouer au « coup le plus haut », *pleistobolinda*, pratiqué avec quatre osselets? Le peintre n'a cependant pas tenté d'indiquer que les osselets retombent sur des faces différentes. Chaque astragale est pareil : il nous montre son « dos » et retombe sur une des faces étroites qui vaudra 1 ou 6 points. On ne saurait exclure que le coup représente une combinaison spéciale avec une valeur spécifique.



JEU D'OSSELETS
Détail des joueuses d'osselets, peint par Alexandros d'Athènes.

REMERCIEMENTS

Pour les informations et les clichés, tous nos remerciements vont à Pierre Chevet et Maxime Mortreau, Inrap Grand-Ouest, Hélène Farcy et Sidonie Rican (Vieux-la-Romaine), Regine Fellmann (Vindonissa/Brugg), Ophélie de Peretti (Nantes Métropole).

POUR ALLER PLUS LOIN

BARDIÈS-FRONTY I., DUNN-VATURI A.-E. (dir.), 2012, *L'Art du jeu, jeu dans l'art*, catalogue de l'exposition organisée au musée de Cluny, RMN-Grand Palais.
CHARLES D., GIRVEAU B. (dir.), 2011, *Des jouets et des hommes*, RMN-Grand Palais.
DASEN V. (dir.), 2014, *Veni, vidi, ludique. Le jeu de la vie*, catalogue de l'exposition organisée à Nyon.
DASEN V., SCHÄDLER U. (dir.), 2013, Jeux et jouets gréco-romains, *Archéo-Théma*, 31.

Peut-être s'agit-il d'une forme de divination au moyen d'osselets, appelée astragalomanie? Les osselets pouvaient en effet servir à tirer des oracles. Pausanias (*Description de la Grèce*, VII, 25,10) décrit la procédure utilisée dans le sanctuaire d'Héraclès à Boura en Achaïe qui implique aussi une table. Le consultant adresse d'abord des prières à la statue du dieu, puis il prend quatre osselets qu'il lance sur une table et lit sur un tableau la signification du coup. Des oracles similaires, avec différents nombres d'osselets, se pratiquaient également en Asie mineure à l'époque impériale. À côté de ces oracles menés dans un cadre public existait une pratique privée, surtout en contexte amoureux. Lucien (*Amours*, 16) décrit ainsi de manière détaillée comment un jeune homme amoureux de la statue d'Aphrodite de Praxitèle à Cnide consulte l'oracle en jetant quatre osselets sur une table, à nouveau, afin d'obtenir le coup gagnant qui prédit son succès.