

1 DOSSIER THÉMATIQUE : HISTOIRES DE FIGURES CONSTRUITES : LES FONDATEURS DE RELIGION

DOSSIER THÉMATIQUE : JOUER DANS L'ANTIQUITÉ : IDENTITÉ ET MULTICULTURALITÉ *GAMES AND PLAY IN ANTIQUITY: IDENTITY AND MULTICULTURALITY*

- ▶ 71 **Véronique DASEN et Ulrich SCHÄDLER**
Introduction
- EGYPTE**
- 75 **Anne DUNN-VATURI**
Aux sources du « jeu du chien et du chacal »
- 89 **Alex DE VOOGT**
Traces of Appropriation: Roman Board Games in Egypt and Sudan
- 100 **Thierry DEPAULIS**
Dés coptes ? Dés indiens ?
- MONDE GREC**
- 113 **Richard. H.J. ASHTON**
Astragaloi on Greek Coins of Asia Minor
- 127 **Véronique DASEN**
Saltimbanques et circulation de jeux
- 144 **Despina IGNATIADOU**
Luxury Board Games for the Northern Greek Elite
- 160 **Ulrich SCHÄDLER**
Greeks, Etruscans, and Celts at play
- MONDE ROMAIN**
- 175 **Rudolf HAENSCH**
Spiele und Spielen im römischen Ägypten: Die Zeugnisse der verschiedenen Quellenarten
- 186 **Yves MANNIEZ**
Jouer dans l'au-delà ? Le mobilier ludique des sépultures de Gaule méridionale et de Corse (V^e siècle av. J.-C. – V^e siècle apr. J.-C.)
- 199 **Mark Anthony HALL**
Whose Game is it Anyway? Board and Dice Games as an Example of Cultural Transfer and Hybridity
- 213 **VARIA**

DOSSIER THÉMATIQUE

« JOUER DANS L'ANTIQUITÉ.
IDENTITÉ ET MULTICULTURALITÉ »

INTRODUCTION

dir. Véronique Dasen et Ulrich Schädler

Véronique DASEN

Professeure en archéologie classique
ERC Locus Ludi. *The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (741520)
Université de Fribourg, Suisse
veronique.dasen@unifr.ch

Ulrich SCHÄDLER

Directeur du Musée Suisse du Jeu
u.schaedler@museedujeu.ch

RÉSUMÉ

Une approche pluridisciplinaire, croisant données archéologiques, écrites et iconographiques permet de saisir les modes de circulation des jeux en Méditerranée

antique. Ce dossier ouvre plusieurs pistes de recherche sur les enjeux identitaires, réels ou imaginaires de la culture ludique antique dans la longue durée, de l'Égypte pharaonique à la fin de l'Antiquité.

A pluridisciplinary approach, crossing archaeological, written and iconographic sources allows us to grasp

the modes of circulation of play and games in the ancient Mediterranean. This special issue opens several avenues of research on the identity issues, real or imaginary, conveyed by ancient play culture, from pharaonic Egypt to the end of Antiquity.

MOTS-CLÉS

Dés,
divination,
identité culturelle,
jetons,
jeu,
koiné ludique,
Palamède,
pions,
plateau de jeu.

KEYWORDS

Dice,
divination,
cultural identity, tokens,
games,
ludic koine,
Palamedes,
pawns,
boardgames.

Ce dossier thématique est issu du colloque *Jeux et multiculturalité dans l'Antiquité gréco-romaine* organisé par l'Université de Fribourg et le Musée Suisse du Jeu, qui a eu lieu les 20-22 octobre 2014 à La Tour-de-Peilz [1]. Le colloque s'est déroulé à l'occasion du deuxième volet de l'exposition temporaire *Veni, vidi*, ludique au Musée Suisse du Jeu, « Jouer avec l'Antiquité », sur la réception de l'Antiquité dans les jeux modernes et contemporains [2].

L'objectif de cette rencontre scientifique était d'entamer l'étude d'un aspect jusqu'ici négligé de la culture ludique antique relative aux modes de circulation des jeux en Méditerranée, tout en s'intéressant à l'identité culturelle, réelle ou imaginaire, que ceux-ci véhiculent. La démarche était associée à une réflexion sur les quatre principes du jeu de Roger Caillois, menée par l'anthropologue Roberte Hamayon, afin d'élaborer de nouvelles approches adaptées au contexte des sociétés antiques que R. Caillois n'a pas abordé [3]. Le colloque a permis de prendre conscience de l'ampleur du sujet et des nombreuses pistes à explorer. Les échanges ont motivé la préparation d'un projet de recherche plus ambitieux, *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity*, déposé auprès de l'European Research Council (ERC), qui a démarré en octobre 2017 [4]. L'octroi de ce projet a permis de mûrir les contributions du colloque en bénéficiant de la dynamique de ce nouveau travail collectif dont elles intègrent les premiers résultats [5].

La question de l'identité culturelle est abordée par les auteurs anciens eux-mêmes qui situent parfois l'origine des jeux dans un cadre historique et géographique précis. Les jeux sont ainsi associés à l'Asie Mineure chez Hérodote (*Histoires*, I, 94) qui raconte comment les Lydiens auraient découvert « les dés, les osselets, la balle, et les jeux de toute espèce, sauf le jeu de pions » pour supporter

une longue période de famine, avant d'émigrer en Ombrie pour y fonder la culture tyrrhénienne ou étrusque. Chez Platon (*Phèdre*, 274-276), l'Égypte occupe le rôle principal : le dieu égyptien Theuth (Thoth) y aurait inventé les jeux de pions et de dés, à côté de la géométrie, de l'arithmétique et de l'écriture. Pour d'autres auteurs, les dés et les jeux de pions comptent parmi les créations d'un Grec, Palamède, qui démontre ainsi sa dimension de héros civilisateur [6].

Les articles réunis ici constituent une première étape sur le chemin d'une réévaluation de la dimension identitaire de la culture ludique examinée sur une longue période, de l'Égypte pharaonique à la fin de l'Antiquité. Tous croisent des sources variées, principalement archéologiques, mais aussi écrites et iconographiques. L'ambition est de tenter de saisir dans quelle mesure les traces des pratiques ludiques peuvent témoigner de circulations et d'interactions multiculturelles entre monde grec, oriental, romain, barbare ou romanisé, notamment aux frontières de l'Empire.

Une première série d'articles concerne l'identification de l'origine et des modes de circulation des jeux. Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi (*Le jeu du chien et du chacal, marqueur égyptien ou adaptation thébaine*) s'interroge sur le lieu de création, proche-oriental ou égyptien, de deux jeux de plateau (« Jeu du chien et du chacal » ou « Jeu de 58 trous et « Jeu de 20 cases »), en examinant le rôle des relations commerciales, diplomatiques et des campagnes militaires dans la diffusion de ces jeux au début du II^e millénaire. Les processus d'appropriation culturelles sont visibles dans les variations des schémas qui structurent les plateaux de jeu de *Duodecim Scripta* en bois, pierre ou sous forme de graffiti découverts au Soudan ainsi qu'en Égypte romaine et copte (II^e-IV^e s. apr. J.-C.). Alex De Voogt (*Traces of Appropriation: Roman Board Games in Egypt and Sudan*) relève que la présence

[1] Le colloque a eu lieu grâce au soutien financier du Fonds National Suisse et de la Faculté des Lettres et des Sciences humaines de l'Université de Fribourg. Nous remercions également vivement l'Université de Fribourg pour sa contribution à la publication de ce numéro.

[2] <<http://www.venividiludique.ch>>

[3] CAILLOIS 1958 ; HAMAYON 2012. Sur les enjeux et les débats à l'époque de la mise en place de ces concepts, WENDLING 2010 ; DI FILIPPO| 2014.

[4] ERC Advanced Grant, 2017-2022 (no 741520), <locusludi.ch> sous la direction de Véronique Dasen, en partenariat avec le Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz.

[5] Voir aussi DASEN 2019, et l'exposition « Ludique ! Jouer dans l'Antiquité », Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1^{er} décembre 2019.

[6] *Anthologie Palatine*, XV, 18 ; Pausanias, II, 20, 3 et X, 31 ; Philostrate, *Sur les héros*, XXXIII, 3 ; Sophocle, *Palamède*, fr. 479 (Radt *TrGrFr* IV) ; TARROUX 2012 ; VESPA, 2019 et sous presse.

d'éléments centraux susceptibles de stocker les jetons au cours du jeu, inconnus sur les plateaux trouvés à Rome et en Italie, pourrait indiquer la fluctuation des règles aux marges de l'Empire dans les garnisons de soldats ainsi que dans le milieu de l'élite. Les traces papyrologiques et littéraires d'Égypte romaine réunies par Rudolf Haensch (*Spiele und Spielen im römischen Ägypten. Die Zeugnisse der verschiedenen Quellenarten*) sont relativement minces, mais elles semblent témoigner de la dynamique d'une *koiné* où circulent des jeux et jouets (osselets de gazelle, dés...) similaires entre Égyptiens, Grecs et Romains, quand l'onomastique permet de saisir les identités. De petite taille, faciles à transporter, les accessoires ludiques ont pu circuler très loin, au-delà du cadre méditerranéen. Thierry Depaulis (*Dés coptes ? Dés indiens ?*) soutient l'hypothèse de l'introduction en Inde vers le VIII^e siècle d'un modèle de dé égyptien d'époque copte, comme le suggèrent différents éléments morphologiques, telle la forme oblongue, la numération 1-6/2-5 et le décor d'ocelles ; certains signes (le scorpion, la surcharge d'ocelles) pourraient indiquer une fonction divinatoire ou magique. Mais comment identifier ce qui a circulé exactement avec la culture matérielle, quelles règles et quelles pratiques sociales ? Comme Mark A. Hall (*Whose Game is it Anyway? The Role of Board and Dice Games in Facilitating Social Interaction and Cultural Exchange*) le souligne, il est impossible de le déterminer. Si les objets ont été conservés, comment reconstituer la façon de les manipuler ? La seule certitude est que le jeu crée un espace d'échange, ce qui implique la capacité de se transformer d'une manière protéiforme qu'il n'est pas possible de réduire à une théorie du diffusionisme.

Une deuxième série de contributions livre le précieux recensement d'un matériel ludique en partie encore inédit provenant de contextes principalement funéraires dans le monde grec et romain. Les auteurs soulèvent différentes hypothèses sur le type de jeu déposé et la fonction de sa présence auprès du défunt. Pour des raisons de conservation, d'ordinaire seuls les jetons, pions, dés ou osselets ont été retrouvés, ce qui laisse ouverte la question de l'identification de la structure du plateau, et par là du type de jeu pratiqué avec ces accessoires (*Ludus latruncularum, duodecim scripta, alea, marelle ?*), d'autant plus que seule une sélection de la panoplie de jeu est généralement déposée dans la tombe. Despina Ignatiadou

(*Macedonian board games with glass gaming pieces*) relève qu'en Macédoine ce matériel, souvent luxueux, caractérise les tombes d'une élite masculine, comme si le jeu était le marqueur d'un statut social élevé, sans rejeter l'hypothèse de l'usage divinatoire des dés et osselets, notamment dans la sépulture du prêtre et guérisseur de Derveni. En Italie préromaine, la présence de pions en verre et en pierre, ainsi que de dés cubiques dans les nécropoles étrusques de la vallée du Pô (VI^e-III^e s. av. J.-C.) signale des échanges économiques et culturels avec le monde grec. Ulrich Schädler (*Greeks, Etruscans, and Celts at play*) s'interroge aussi sur le rôle que les Celtes étrusquisés, installés en Étrurie dès le V^e siècle av. J.-C., pourraient avoir joué dans la transmission de jeux de pions auprès des populations celtiques transalpines. Comme le souligne Yves Manniez au sujet de la Gaule romaine (*Jouer dans l'au-delà ? le mobilier ludique des sépultures antiques du sud-est de la Gaule*), l'interprétation de ce matériel en contexte funéraire est complexe. La finalité de l'offrande doit être analysée en fonction de différents paramètres, si le matériel est brûlé ou non, si la panoplie est complète ou non. Les vivants cherchent-ils à marquer le statut social du défunt, à lui procurer une distraction dans l'au-delà, ou à conjurer le sort ?

Hors de contextes funéraires, d'autres traces de savoirs apparentés au monde ludique peuvent être identifiées. La présence du motif des osselets ou astragales dans le monnayage grec constitue un marqueur de pratiques divinatoires (astragalomantie) dont témoignent également les documents épigraphiques. Le corpus savamment réuni par Richard Ashton (*Astragaloï on Greek Coins of Asia Minor and Thrace*) éclaire la distribution géographique et chronologique de ces pratiques, notamment dans les cités d'Asie mineure (V^e-III^e s. av. J.-C.).

La construction d'une *koiné* ludique méditerranéenne s'est aussi opérée au gré du déplacement d'une catégorie particulière de professionnels, les saltimbanques ou artistes de rue. Le bilan que dresse Véronique Dasen (*Saltimbanques et circulation de jeu*) fait ressortir le caractère insaisissable d'une identité construite et en partie fictive, alliant altérité ethnique, physique et genrée. Omniprésents, mais souvent invisibles, ces personnes ont transmis l'usage d'une large gamme de jeux (balle, cerceau...) et de pratiques (acrobatie, funambulisme...) qui s'inscrivent dans la longue durée, où jeu et divination à nouveau se conjuguent. ■

BIBLIOGRAPHIE

CAILLOIS, Roger, 1958, *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*, Paris.

DI FILIPPO, Laurent, 2014, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication* 25, p. 281-308.

DASEN, Véronique (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*, Catalogue de l'exposition, Lugdunum Musées et théâtres romains, 20 juin-1^{er} décembre 2019, Lyon, 2019.

HAMAYON, Roberte, 2012, *Jouer : étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris.

TARROUX, Stéphane, 2012, « Fortunes de Palamède », dans Isabelle Bardiès-Fronty et al., *Art du jeu, jeu dans l'art. De Babylone à l'Occident médiéval*, Catalogue de l'exposition, 28 novembre 2012- 4 mars 2013, Musée de Cluny, Paris, p. 24-26.

VESPA, Marco, « Palamède et l'invention des jeux », dans Véronique Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*, Catalogue de l'exposition, Lugdunum Musées et théâtres romains, 20 juin-1^{er} décembre 2019, Lyon, 2019, sous presse.

VESPA, Marco, sous presse, « La sagesse de Palamède : les dés, les pions et l'établissement d'un ordre », dans David Bouvier & Véronique Dasen (éd.), *Le temps est un enfant qui joue. Héraclite et l'ordre du monde*.

WENDLING, Thierry, 2010, « Une joute intellectuelle au détriment du jeu ? Claude Lévi-Strauss vs Roger Caillois (1954-1974) », *Jouer/Play, Ethnologies* 32, p. 29-49.