

LES PRATIQUES LUDIQUES À BORD DES NAVIRES EN MÉDITERRANÉE DANS L'ANTIQUITÉ ET AU MOYEN ÂGE. L'APPORT DES PIÈCES DE JEU DÉCOUVERTES EN CONTEXTE MARITIME

Gaëtan KERBASTARD

Diplômé du master « Archéologie et Préservation du Patrimoine Maritime » (Université Perpignan Via Domitia)

Diplômé du master « Valorisation et diffusion des savoirs historiques et archéologiques »(Université Bretagne Sud de Lorient)

RÉSUMÉ

Bien que les recherches sur l'histoire des jeux aient progressées ces dernières décennies, l'étude des éléments ludiques mis au jour en contexte sous-marin est encore embryonnaire, et la connaissance des pratiques ludiques à bord des navires lacunaires. Notre propos, qui concerne à la fois le phénomène ludique et l'histoire maritime, tente donc d'éclaircir les zones d'ombre entourant la vie quotidienne des marins. Alors que peu de sources écrites ou iconographiques montrent ces moments de détente intervenant dans les temps plus calmes de la navigation, une centaine de pièces provenant d'épaves méditerranéennes antiques et médiévales attestent de ces pratiques à bord des bateaux. La nature de ces objets est diverse (jetons, dés, osselets, pièces d'échecs, etc.) et témoigne de pratiques variées. Le corpus archéologique rassemblé permet de s'interroger sur les continuités de certaines pratiques dans la longue durée, mais aussi de mettre en évidence des évolutions importantes entre Antiquité et Moyen Âge.

MOTS-CLÉS

Jeux,
mer Méditerranée,
épaves,
bateaux,
archéologie sous-marine.

PLAYFUL PRACTICES ABOARD SHIPS IN THE MEDITERRANEAN DURING ANTIQUITY AND THE MIDDLE AGES. THE CONTRIBUTION OF GAME PIECES DISCOVERED IN MARITIME CONTEXTS

Although research dedicated to the history of games has progressed in recent decades, the study of play elements uncovered in an underwater context is still in its infancy, and there are still gaps in our knowledge of play practices on board ships. Our aim, which concerns both play and maritime history, is to shed light on the grey areas surrounding the daily lives of sailors. While few sources mention these moments of relaxation during the quieter times of sailing, around a hundred objects from ancient and medieval Mediterranean wrecks attest to these practices on board ships. The objects are diverse in nature - tokens, dice, knucklebones and even chess pieces - and bear witness to a wide range of practices. The archaeological corpus that has been assembled allows us to examine the continuity of certain practices over the long term, but also to highlight major changes between Antiquity and the Middle Ages.

KEYWORDS

Games,
Mediterranean Sea,
shipwrecks,
boats,
underwater
archaeology.

Article accepté après évaluation par deux experts selon le principe du double anonymat

Les connaissances sur les jeux à bord des bateaux méditerranéens proviennent en partie de mentions dans les sources écrites, mais ces dernières restent rares. Ces loisirs n'étaient probablement pas jugés dignes d'être mentionnés par les hommes lettrés à bord. Les nombreuses campagnes prohibitives contre les jeux ont également dû dissuader certains voyageurs attirés par ces pratiques de les évoquer[1].

Ces pratiques sont également attestées par de nombreux vestiges archéologiques retrouvés dans des épaves du monde entier. Cependant, cette étude se concentre spécifiquement sur ceux découverts en mer Méditerranée, un espace maritime historiquement riche où plusieurs milliers de navires antiques et médiévaux ont sombré. Ce choix permet d'étudier les pratiques ludiques sur un temps long, tout en observant leurs évolutions sur un même espace géographique. Ces objets témoignent des activités ludiques exercées en mer pendant les moments plus calmes de la navigation. Ils proviennent d'épaves mises au jour dans les eaux de divers pays du pourtour méditerranéen (fig. 1) : France (*Ouest-Embiez 1, Port-Vendres 1, Port-Vendres 3* et la

Lomellina), Italie (*Spargi, Comacchio, Punta Patedda et Grado*), Turquie (*Tektas Burnu et Serçe Limani*), Croatie (*Sutivan*), Espagne (*Culip IV*), et enfin Grèce (*Anticythère*).

Il est important d'aborder la pratique du jeu à la fois comme un divertissement et un passe-temps, ces deux notions constituant l'essence même de l'activité ludique. Afin de « tuer le temps » lors des périodes d'inactivité à bord, les marins pouvaient exercer d'autres activités que les pratiques ludiques, comme la sculpture ou la musique[2]. Cependant, ces moments d'oisiveté sont rares, comparés aux autres activités consommatoires de temps comme les temps religieux, les temps d'échanges économiques ou encore les divers travaux sur le navire (entretien, tâches de cuisine, etc.).

Bien que quelques travaux abordent les vestiges ludiques et la pratique des jeux en mer, aucun n'a véritablement fait de ce sujet une thématique de recherche à part entière, notamment en comparant les objets découverts dans les épaves[3]. En s'appuyant sur ces précédents travaux, ainsi que sur

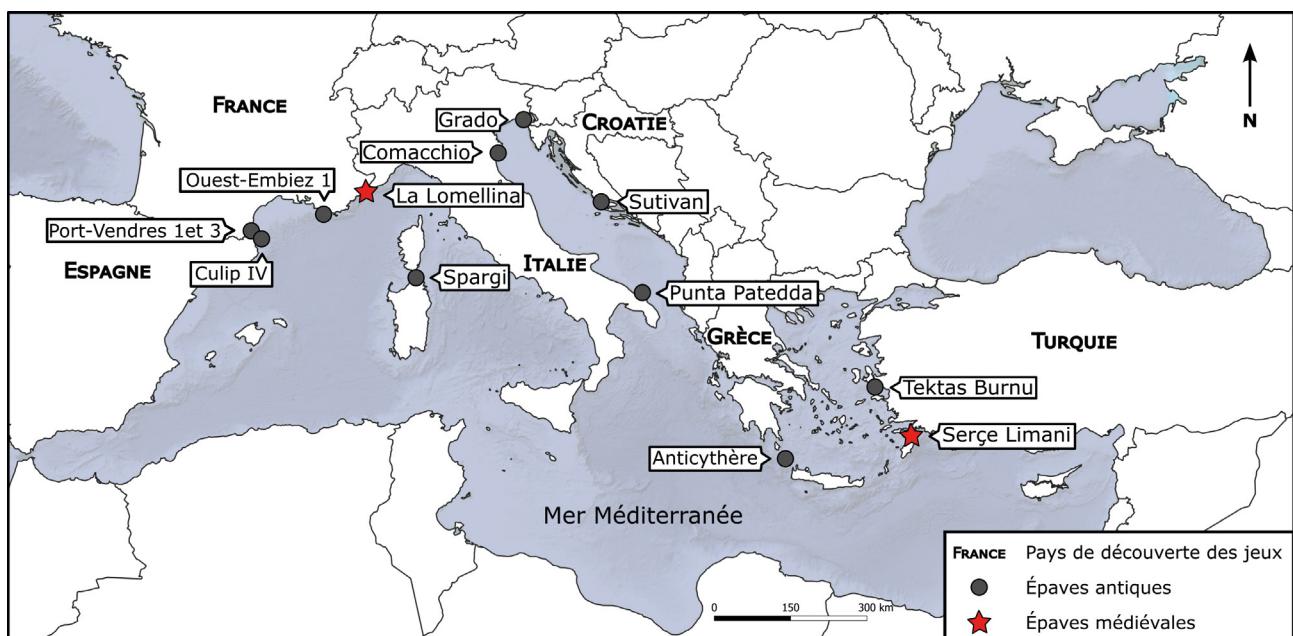


Fig. 1 : Carte des épaves contenant du mobilier ludique. DAO : G. Kerbastard.

[1] Sur la prohibition des jeux, le lecteur peut se reporter à Merigot 2012.

[2] L'Hour & Veyrat 2005, p. 320-327.

[3] Parmi les travaux traitant partiellement des pratiques ludiques en mer, voir Cassavoy 2004, p. 329-343 ; Lambrugo 2015, p. 25-30 ; Pérez-Mallaína 1998, p. 154-157.

les ouvrages de référence concernant les jeux antiques et médiévaux[4], et en se fondant sur la mise au jour de vestiges archéologiques retrouvés au sein d'épaves méditerranéennes, cette étude s'interroge sur les caractéristiques de la pratique des jeux en contexte maritime durant l'Antiquité et le Moyen Âge. Il semble donc pertinent de s'interroger sur les jeux pratiqués, les joueurs, les vestiges desdits jeux, et l'évolution de ces pratiques au cours de cette période. Par ailleurs, il s'agit de se questionner sur la fabrication des objets ludiques et la diversité des matériaux les composant.

LE JEU À BORD À TRAVERS LES SOURCES LITTÉRAIRES ET ICONOGRAPHIQUES

LES SOURCES LITTÉRAIRES

Les pratiques ludiques à bord des navires sont rarement mentionnées dans les sources littéraires, mais quelques récits de voyage, surtout de pèlerinage, les évoquent en mer Méditerranée.

La plus ancienne source littéraire connue ne mentionne pas de parties de jeux en Méditerranée, mais reste significative au vu de son ancienneté. Elle est l'œuvre de Sidoine Apollinaire, écrite vers 463 de notre ère[5]. Dans une lettre adressée à son ami Trigetius, il lui garantit un voyage confortable s'il choisit de rallier Bordeaux par voie navigable. Il évoque les commodités disponibles sur l'embarcation, parmi lesquelles figurent une « table de jeu garnie de ses pions bicolores » ainsi que « des dés »[6]. Bien que cette lettre évoque un trajet fluvial, elle atteste de l'existence de pratiques ludiques à bord de navires au V^e siècle. Sidoine Apollinaire, ne s'attardant pas sur le passage traitant des jeux à bord, laisse penser que cette pratique est déjà entrée dans les mœurs à cette époque.

Une deuxième mention, plus tardive, apparaît dans le *Livre des Jeux* d'Alphonse X, achevé en 1283. L'auteur cite simplement les « marins » lorsqu'il évoque le thème des « jeux pratiqués en position assise », sans développer la pratique des jeux en mer[7].

La première mention évoquant la pratique de jeux en mer Méditerranée apparaît au début du XIV^e siècle, dans *Vie de saint Louis* de Jean de Joinville, où il raconte un épisode sur une nef en direction d'Acre en mai 1250[8]. Louis IX, furieux d'apprendre que son frère, le comte Charles d'Anjou, joue aux tables, jette le plateau et les dés par-dessus bord[9]. L'auteur utilise le terme de « tables » pour désigner le jeu pratiqué par ces individus. Au sein des sociétés médiévales, ce terme est le mot générique pour désigner le jeu de tables, ainsi que toutes les variantes de ce jeu. Le plateau jeté par-dessus bord était probablement un modèle classique du Moyen Âge composé de « deux rangées de douze cases, matérialisées par des flèches »[10].

Félix Fabri, moine dominicain du XV^e siècle, accomplit à deux reprises le pèlerinage vers Jérusalem : en 1480 et entre 1483 et 1484. Les pratiques ludiques sont mentionnées une première fois dans son récit de voyage, lors d'une escale sur l'île de Corfou en juin 1480, au cours d'un épisode où le moine et ses compagnons de route décident de faire cesser certaines activités, telles que les jeux, afin de s'attirer les faveurs divines[11]. Dans le deuxième traité de son récit portant sur le voyage en mer, Félix Fabri mentionne à trois reprises la pratique de jeux de hasard à bord des navires. Il explique d'abord que les galériens jouent dès qu'ils en ont l'occasion puis, dans deux autres passages, il décrit la récurrence de ces pratiques et les différents jeux auxquels s'adonnent les passagers et pèlerins[12].

Entre 1488 et 1489, un marchand valenciennois du nom de Jean Tournai effectue les trois grands pèlerinages chrétiens : Jérusalem, Rome et Saint-Jacques-

[4] Par exemple Dasen 2019 ; Grandet & Goret 2012a ; May 1991 ; Mehl 1990.

[5] Lambrugo 2015, p. 27-28.

[6] Sidoine Apollinaire, *Epistulae*, VIII, 12 : « *Hic te aedificatus culcitis torus, hic tabula calculis strata bicoloribus, hic tessera frequens eboratis resultatura pyrgorum gradibus expectat* » (éd. Loyen 1970, p. 119).

[7] Alphonse X, *Livre des Jeux*, Madrid, Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial, f. 1r, f. 1v (Musser Golladay 2012, p. 3).

[8] Verdon 2016, p. 212-213.

[9] Jean de Joinville, *Vie de Saint Louis*, 405 : « Un jour demanda que le conte d'Anjou faisoit, et on li dit que il jouoit aus tables a mon seigneur Gautier d'Anemoes ; et il ala la tout chancelant pour la flebesce de sa maladie,

et prist les dez et les tables, et les geta en la mer » (éd. Monfrin 2019, p. 198-201).

[10] Bourgeois 2012a, p. 33.

[11] Félix Fabri, *Evangatorium in Terrae sanctae*, f. 14b : « Après ces paroles, on décida d'un commun accord qu'on ne jouerait plus sur la galère ni aux dés, ni aux cartes [...] » (éd. Meyers & Tarayre 2013, p. 177).

[12] Félix Fabri, *Evangatorium in Terrae sanctae*, f. 48a : « Quand ils ont un moment où ils ne travaillent pas, ils restent assis à jouer aux cartes et aux dés » ; f. 49b : « On y joue tous les jours aux dés et aux cartes » ; f. 51b : « Certains jouent pour de l'argent, qui aux dés, qui aux osselets, qui aux cartes, et tous les autres aux échecs ; presque la majorité des passagers transpirent à cette activité » (éd. Meyers & Tarayre 2013, p. 405, 415, 427).

de-Compostelle[13]. En décrivant la navigation des pèlerins de Venise à Jérusalem, l'auteur évoque la présence de tricheurs à bord, dont il convient de se méfier pour éviter toute escroquerie[14]. Ces imposteurs, se faisant passer pour des marchands, jouent aux dés sur le navire pour attirer les pèlerins désireux de jouer et les déposséder de leur argent[15]. Certains voyageurs accostent même à Jaffa sans le moindre argent et sont contraints d'être aidés par des compagnons pour pouvoir continuer le pèlerinage[16].

La dernière source écrite attestant de pratiques ludiques à bord de navires méditerranéens est un texte de Dom Loupvent, moine bénédictin, qui relate son pèlerinage de 1531. En route vers Jérusalem, lors d'une escale à Rovigno, il signale qu'il est désormais interdit de jouer à des jeux de hasard en mer, pour éviter d'attirer la colère divine, comme cela s'était produit à Corfou pendant le pèlerinage de Félix Fabri[17]. Cependant, cette interdiction est rapidement transgressée, car quelques jours plus tard, un différend éclate entre des Flamands et l'interprète du navire, qui souhaitait faire éteindre les chandelles éclairant les parties de dés[18]. Enfin, peu de jours avant son retour à Venise, Dom Loupvent décrit un accident survenu en novembre 1531, où deux joueurs de dés échappent de justesse à la fracture d'un mât[19].

LES SOURCES ICONOGRAPHIQUES

De rares sources iconographiques nous renseignent sur les pratiques ludiques en contexte maritime. C'est notamment le cas d'un modèle de bateau, daté entre la IX^e et la XI^e dynastie égyptienne (entre environ 2125 et 1940 avant notre ère), où deux personnages situés à l'arrière du bateau jouent au senet, jeu de

plateau égyptien[20]. Cette source est la plus ancienne représentant des joueurs à bord d'un navire. L'Antiquité n'a, *a priori*, pas fourni d'autres représentations de pratiques ludiques en mer.

La deuxième attestation est hors du cadre spatial de cette étude puisqu'elle figure sur le temple de Bayon, dans l'ancienne ville d'Angkor Thom[21]. Sur un des reliefs du temple, un navire marchand chinois du XII^e siècle est représenté avec, à son bord, deux individus jouant à un jeu de plateau[22]. Cette sculpture témoigne d'une pratique qui devait être courante, quel que soit le contexte spatial.

La maîtrise des échecs par les preux chevaliers, et l'aristocratie en général, devient un talent indispensable dans le contexte de l'Europe chrétienne, preuves en sont les mentions de ce jeu dans la littérature médiévale[23]. Ainsi, des enluminures mettant en scène une partie d'échecs en pleine mer figurent dans deux manuscrits du XV^e siècle du *Roman de Tristan*[24]. Ces enluminures représentant la partie de jeu entre Tristan et Iseut lors du voyage vers le Royaume de Marc de Cornouaille sont les deux seules se déroulant sur un bateau[25].

La dernière source iconographique se trouve dans l'*Histoire ancienne jusqu'à César*. Cette compilation, probablement écrite par Wauchier de Denain au XIII^e siècle, devait narrer l'histoire du monde de la Genève à celle des Flandres médiévales, mais s'interrompt aux campagnes de César en Gaule[26]. L'enluminure se trouve dans une copie du manuscrit datée du troisième quart du XV^e siècle[27]. Elle met en scène Jason, protagoniste du mythe de l'expédition des Argonautes, jouant sur le château de poupe d'une coque. Cette miniature est intéressante car elle représente deux individus en train de jouer sur un navire amarré,

[13] Dansette & Nielen 2017, p. 11.

[14] Jean Tournai, *Le récit des voyages et pèlerinages de Jean Tournai*, f. 105v : « En ladite galle, il se fault garder de aucuns pipeurs [...] » (éd. Dansette & Nielen 2017, p. 118).

[15] Ibid. : « [...] et commencent a jouer aux dez. En après, aulcuns desdictz galliotz les compaignent, puis aulcuns des pelerins les vont regarder et commencent a jouer avec eux [...] » (éd. Dansette & Nielen 2017, p. 118).

[16] Ibid. : « Et par plusieurs fois sy que quand ilz vindrent au port a Jaffe, ilz n'avoient point d'argent, et sy n'eussent esté leurs compaignons, ilz ne fussent point allé plus avant » (éd. Dansette & Nielen 2017, p. 118).

[17] Dom Loupvent, *Le voyage d'un Lorrain en Terre Sainte au XVI^e siècle*, f. 21v : « À partir de là, interdiction fut faite, sur l'ensemble de la nave, à qui que ce fût [...] de jouer aux cartes ou aux dés » (éd. Lanher & Martin 2007, p. 74).

[18] Ibid., f. 22v : « [...] certains d'entre eux voulaient le tuer, la raison étant qu'il avait voulu leur faire éteindre

les lumières de leurs chandelles qui leur permettaient de jouer aux dés [...] » (éd. Lanher & Martin 2007, p. 75).

[19] Ibid., f. 90 : « [...] deux Flamands jouaient aux dés au pied du mât [...] » (éd. Lanher & Martin 2007, p. 174).

[20] Oxford, Ashmolean Museum, AN1896-1908 E.2301 (dans May 1991, p. 141).

[21] Needham 1971, pl. CDVIII.

[22] Cassavoy 2004, p. 340.

[23] Bardies-Fronty & Dunn-Vaturi 2012, p. 124.

[24] Paris, Bibliothèque Nationale de France, département des Manuscrits, Français 112 (1), f° 239v & Paris, Bibliothèque Nationale de France, département des Manuscrits, Français 99, f° 1r (cités par Bardies-Fronty & Dunn-Vaturi 2012, p. 124).

[25] Bardies-Fronty & Dunn-Vaturi 2012, p. 124.

[26] Menegaldo 2015.

[27] Bodleian Library, MS. Douce 353, f. 31r (dans Cassavoy 2004, p. 340).

Nom des épaves	Datation du naufrage	Objets ludiques retrouvés
Tektas Burnu (Turquie)	Seconde moitié du V ^e siècle av. J.-C.	2 jetons en os
Spargi (Italie)	Entre 120 et 100 av. J.-C.	4 jetons en pâte de verre
Anticythère (Grèce)	I ^{er} siècle av. J.-C.	7 jetons en pâte de verre
Comacchio (Italie)	Dernier quart du I ^{er} siècle av. J.-C.	26 jetons (24 en pierre et 2 en os) ; 4 dés (ivoire et os)
Punta Patedda (Italie)	Entre 15 av. J.-C. et 20 apr. J.-C.	1 dé
Culip IV (Espagne)	Entre 69 et 79 apr. J.-C.	24 jetons (23 en pâte de verre et 1 en pierre)
Grado (Italie)	Entre 100 et 160 apr. J.-C.	Jetons en pâte de verre et 1 dé
Ouest-Embiez 1 (France)	Entre 180 et 220 apr. J.-C.	1 osselet
Sutivan (Croatie)	Entre 175 et 225 apr. J.-C.	1 dé en os
Port-Vendres 3 (France)	Troisième tiers du II ^e siècle apr. J.-C.	6 jetons en pierre
Port-Vendres 1 (France)	Entre la fin du IV ^e siècle et le début du V ^e siècle apr. J.-C.	24 jetons pyramidaux (19 en os, 1 en pierre, et 4 en bois) ; 1 jeton en os ; 2 dés
Serçe Limani (Turquie)	1025	8 pièces d'échecs en bois ; 1 jeton en os
Lomellina (France)	1516	3 pièces d'échecs en bois ; 4 jetons en bois ; 1 dé

Fig. 2 : Liste des objets ludiques mis au jour dans les épaves méditerranéennes. DAO : G. Kerbastard.

suggérant que cette situation n'est pas exceptionnelle. Il est probable que les passagers ou officiers se livraient à ces pratiques lors des escales, tandis que les marins, occupés par les tâches de chargement, de déchargement ou d'entretien du navire, en étaient exclus. Cette enluminure ne représente pas une pratique ludique en pleine mer, mais montre tout de même un cas de figure témoignant du besoin de posséder des objets ludiques à bord des navires.

Ces références montrent que les artistes et les écrivains du passé avaient pleinement conscience de ces activités ludiques en mer. Ainsi, si les Égyptiens reproduisaient déjà des scènes de jeu à bord de navires il y a quatre millénaires, les sociétés méditerranéennes n'étaient pas étrangères à de telles pratiques.

LES VESTIGES ARCHÉOLOGIQUES DÉCOUVERTS EN CONTEXTE MARITIME

Les vestiges ludiques proviennent de treize épaves distinctes, réparties sur le territoire de six pays (fig. 2). Au total, environ 121 objets ont été inventoriés [28] et indiquent que le phénomène ludique en mer s'est largement développé dans l'ensemble de la Méditerranée.

Certains objets, en raison de données lacunaires, ne permettent pas de réaliser des hypothèses pertinentes : le choix de se focaliser principalement sur les lots d'objets et les vestiges produits à partir de matériaux rares a été privilégié [29].

Tout comme sur la terre ferme, les jetons sont les

[28] Les jetons de l'épave *Grado* ne sont pas pris en compte car leur nombre exact n'est pas connu (Nantet 2006, p. 440).

[29] Les vestiges des épaves suivantes sont fréquemment mentionnés, mais ne font pas l'objet d'une analyse approfondie : *Tektas Burnu*, *Spargi*, *Anticythère*, *Punta*

Patedda, *Culip IV*, *Grado*, *Ouest-Embiez 1* et *Sutivan*. Ce choix découle d'un manque d'informations (emplacement précis de la découverte, taille de l'objet, matériau utilisé pour sa production, etc.), limitant ainsi les possibilités d'hypothèses concernant leur usage et leur propriétaire.

objets ludiques les plus couramment découverts en contexte sous-marin. Ils témoignent de la pratique de jeux de plateaux antiques comme le *pente grammæ*, le jeu du moulin, le jeu des douze caractères (aussi appelé *Duodecim Scripta*), ou encore le jeu des latroncules. Concernant les jeux de plateaux médiévaux, on peut citer le jeu de tables [30], les jeux avec la prise par saut, ou bien le célèbre jeu d'échecs [31].

LA FAIBLE PRÉSENCE DES VESTIGES EN MATERIAUX NOBLES

Les objets découverts dans les épaves méditerranéennes sont produits à partir de divers matériaux de valeurs différentes. La rareté de certaines matières premières entraîne une hiérarchisation des matériaux : un objet produit à partir d'un matériau rare lui confère un prestige social, se traduisant par l'appropriation de ces objets par les strates supérieures de la société. Ce constat s'applique également aux objets ludiques, comme en témoigne l'échiquier et les trente-et-une pièces du « jeu de Saint-Louis », datés de la fin du xv^e siècle, produits en cristal de roche, en quartz enfumé, en bois de cèdre, en argent doré, mais aussi en bronze doré [32]. Ce classement hiérarchique des matériaux est également valable pour la pratique des jeux en contexte maritime. Les marins ne jouaient pas avec des objets ludiques d'une grande valeur au vu de leur place dans la société. Dans l'Antiquité grecque, ils « ne bénéficiaient pas d'une très haute considération » [33]. Ils sont souvent considérés comme une communauté à part, comme le montre l'exemple du quartier du Pollet, à Dieppe, qui est le quartier où sont reclus les pêcheurs au Moyen Âge [34].

LA PÂTE DE VERRE

Les questions relatives à l'accessibilité du verre par les strates moyennes de la société sont complexes. La pâte de verre n'est pas l'apanage des plus hautes strates de la société et s'utilise même, à partir du I^{er} siècle de

notre ère, dans le cadre de la diffusion du luxe car elle sert à imiter les pierres précieuses à moindre prix [35]. La pâte de verre n'est donc pas un matériau luxueux, mais n'est pas pour autant un produit accessible aux plus basses strates de la société. Un simple marin n'a pas réellement d'intérêt à dépenser son salaire dans l'acquisition de tels objets à caractère ostentatoire alors que des jetons en matériaux communs existent.

Les pions retrouvés dans les épaves de *Spargi* (4 jetons) [36], de *Culip IV* (24 jetons) [37], mais aussi de *Grado* [38] sont tous en pâte de verre [39]. On peut donc s'interroger sur les propriétaires de ces objets : s'agit-il de membres de l'équipage occupant des fonctions à responsabilités à bord, ou bien de passagers ? Les questions entourant ces derniers sont assez complexes. Comme le suggère le *Digeste* de Justinien I^{er} (528 pour le premier volet, 533 pour le second), aucun navire n'est spécialisé dans le transport de passagers excepté sur la liaison de Dyrrachium à Brindisi [40]. Toutes les embarcations navales sont mixtes et peuvent, au bon vouloir de l'armateur, transporter ou non des passagers [41]. Il est donc difficile de déterminer si ces objets sont utilisés par le capitaine, les officiers ou les passagers. Toutefois, un constat peut être fait : les capitaines des épaves où ont été retrouvés des jetons en pâte de verre sont plus susceptibles d'en avoir été les propriétaires que les marins.

L'IVOIRE

L'ivoire est indéniablement le matériau le plus prestigieux des objets ludiques mis au jour en contexte maritime. Tout comme le cristal de roche, il est un matériau de luxe servant à confectionner des objets d'apparat accessibles uniquement aux élites [42].

Un dé en ivoire a été mis au jour dans l'épave de *Punta Patedda*, naufragée entre 15 avant notre ère et 20 de notre ère, à l'entrée du port de Brindisi, en Italie. Cette épave peut éventuellement être celle d'un navire ralliant Brindisi depuis l'Orient [43]. Il se pourrait

[30] Ce jeu est le descendant du *duodecim scripta*.

[31] Sur les règles de ces jeux, la bibliographie est abondante et le lecteur se reportera notamment à Breyer 2010 ; Dasen 2019 ; May 1991 ; Grandet & Goret 2012a.

[32] Paris, musée de Cluny, Cl. 642 ; en dépôt depuis 1946 au dép. des Objets d'art du musée du Louvre (dans Bardies-Fronty & Dunn-Vaturi 2012, p. 110).

[33] Bourriot 1972, p. 41.

[34] Geistdoerfer 2004.

[35] Dubois-Pelerin 2008.

[36] Pallarès 1986, p. 89-102.

[37] Geli, Nieto & Vivar, 2023, p. 198, 226.

[38] Nantet 2016, p. 440.

[39] À noter que les jetons découverts sur l'épave *Culip*

IV sont tous en pâte de verre, à l'exception d'un qui est en pierre. Sa présence s'explique probablement par le remplacement d'une pièce perdue, une pratique fréquente qui produit des lots hétérogènes (Penn & Courts 2022).

[40] Justinien, *Digeste*, 14, 1, 1, 12 : « [...] naues quae Brundisium a Cassiopa, uel Dyrrachio uectores traiciunt, ad onera inhabiles ». Jean Rougé précise dans son étude qu'à sa connaissance, aucune autre liaison spécialisée dans le transport des passagers n'existe (Rougé 1984, p. 233).

[41] Rougé 1984, p. 233.

[42] Grandet & Goret 2012b, p. 52.

[43] C'est en tout cas l'hypothèse qui paraît dans : Jurlaro 1972, p. 51.



Fig. 3 : Jetons de l'épave Culip IV, 19240. Musée d'archéologie de Catalogne. Photos : © Archives MAC-CASC, reproduction autorisée par Rut Geli Mauri.

même que ce navire soit chargé de transporter des passagers entre Dyrrachium et Brindisi, seule liaison connue sur laquelle naviguaient des navires spécialisés dans le transport de voyageurs [44]. La découverte de dés en ivoire dans l'épave de *Punta Patedda* indique la présence de passagers particulièrement aisés, ce que le reste des vestiges confirme [45] : des gobelets en céramique signés par des artisans qualifiés, ainsi que des onguents orientaux dans de petits vases inscrits, ont également été retrouvés non loin des objets ludiques [46].

Il est plus difficile de déterminer l'appartenance des dés en ivoire découverts dans l'épave de *Comacchio*. En effet, ils ont été retrouvés à la proue du navire, c'est-à-dire à l'avant de l'épave, où le capitaine disposait parfois d'une cabine qu'il pouvait mettre à disposition de passagers importants [47]. Ces cabines étaient généralement situées à l'arrière du navire et pouvaient même parfois se prolonger jusqu'au grand mât [48]. Toutefois, la présence de tuiles et de flacons de bains à proximité des objets ludiques suggère l'existence d'un espace de vie à l'avant [49]. Il est peu probable que le capitaine ait possédé de tels dés. Par hypothèse, certes impossible à vérifier, nous pouvons proposer que, tout comme pour le navire de Brindisi, ces objets appartenaient donc à un passager ayant pris part à cette traversée.

LES LOTS D'OBJETS FABRIQUÉS À PARTIR DE MATERIAUX COMMUNS

ÉPAVE DE COMACCHIO

En plus des dés en ivoire, l'épave de *Comacchio* a livré des dés en bois, ainsi que vingt-six jetons [50]. Ces derniers pourraient appartenir à deux personnes différentes car aucun jeu ne semble nécessiter autant de pièces pour un seul joueur. Toutefois, au vu de la grande homogénéité des objets, il est possible qu'un seul individu possédait un set de jetons, qu'il pouvait prêter à son adversaire si ce dernier en était démunie. À noter que, tout comme le lot de jetons de *Culip IV* (fig. 3), celui trouvé dans l'épave de *Comacchio* a fait l'objet de substitutions : deux pions en os font partie de cet ensemble alors que les vingt-quatre autres sont en pierre. L'ajout de pièces dans ce lot atteste probablement d'une volonté de le compléter afin de jouer à une variante d'un jeu où les règles ont été préalablement définies par les joueurs ; une certaine flexibilité des règles existant dans la pratique, les joueurs pouvaient négocier entre eux la définition des règles d'un jeu [51]. Ils ont donc pu s'affronter à une variante du *Duodecim Scripta*, un jeu populaire dans le monde romain, qui nécessite ordinairement deux dés et quinze jetons de couleurs ou de formes distinctes

[44] Rougé 1984, p. 233.

[45] Jurlaro 1972, p. 51.

[46] *Ibid.*

[47] Rougé 1984, p. 233.

[48] *Ibid.*, p. 237.

[49] Parker 1992, p. 444.

[50] Lambrugo 2015, p. 29.

[51] Penn & Courts 2022, p. 249-250.

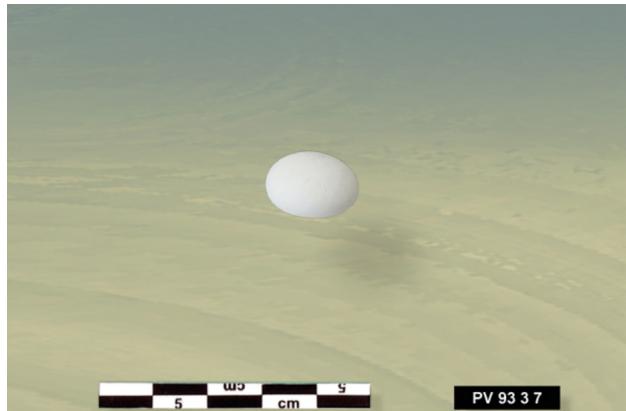


Fig. 4 : Jetons de l'épave Port-Vendres 3, PV.93.3.6 & PV.93.3.7.
Photos : M. Salvat © Dépôt archéologique de Port-Vendres.

par joueur[52]. Si les vingt-six jetons de l'épave de Comacchio ont effectivement été utilisés pour ce jeu, soit les joueurs se sont mis d'accord pour jouer avec treize pions chacun, soit certains pions ont disparu. Les autres jeux du monde gréco-romain ne requièrent pas l'utilisation simultanée de dés et de jetons, les dés servant autrement dans les jeux de hasard.

ÉPAVE PORT-VENDRES 3

Les campagnes de fouilles de l'épave *Port-Vendres 3* ont permis la découverte de six jetons de même morphologie dont un est dépourvu de taches jaunâtres (fig. 4). Si ce lot est complet, il a probablement servi à jouer au *pente grammiai* ou au jeu de la marelle (ou des mérailles). Ce dernier nécessite généralement neuf pions, mais il est possible qu'une version requérant trois pions par joueur ait existé[53]. Le lot a donc pu être divisé entre les deux joueurs, bien que cela semble peu probable au vu de l'uniformité de ces objets. Il est possible que ces jetons servaient dans le cadre

d'une autre variante se jouant avec cinq jetons. En effet, il est avéré que plusieurs variantes de ce jeu se sont développées au Moyen Âge : Luc Bourgeois, en s'appuyant sur l'ouvrage d'Harold Murray, schématisise les différentes variantes médiévales du jeu de la marelle[54].

ÉPAVE PORT-VENDRES 1

Les fouilles de l'épave *Port-Vendres 1* ont fourni 25 jetons : vingt en os, un en pierre et quatre en bois. Tout individu, qu'il soit marin, capitaine, officier ou passager, a pu être propriétaire de ces objets. L'intégralité de ce lot demeure incertaine en raison du pillage de l'épave, mais trois types de jetons ont pu être répertoriés : les deux premiers sont dotés d'une face plane et d'une bombée, mais possèdent une différence de hauteur. Le troisième type de jetons, plus élaboré, n'est représenté que par un seul exemplaire (fig. 5). Ce dernier pourrait être l'attestation d'une volonté de compléter un set de jeu, mais cette hypothèse semble



Fig. 5 : Jetons de l'épave Port-Vendres 1, PV.94.1.74.1 à PV.94.1.74.24 & PV.94.1.75.
Photos : G. Kerbastard & M. Salvat © Dépôt archéologique de Port-Vendres.

[52] Dasen 2019, p. 128-129.
[53] Breyer 2010, p. 103.

[54] Murray 1952 (schématisé par Bourgeois 2012a, p. 35).

peu probable. Il paraît plus logique de considérer ce vestige comme un artefact isolé, qui ne peut être rattaché à un autre ensemble.

Il convient donc de considérer ce lot comme un ensemble à part entière dans lequel le rôle des vingt-quatre jetons se module en fonction des jeux pratiqués et des règles mises en place par les protagonistes. La présence de deux dés pourrait signifier que les joueurs jouaient à une version modifiée du jeu des douze caractères (ou *duodecim scripta*) sur l'embarcation. Cependant, la forme des jetons ne semble pas assez hétérogène pour pouvoir former deux sets de jeu dissociables aux yeux des joueurs. Dans le cas où ces jetons formaient deux ensembles distincts, il semble donc logique qu'il existait un autre moyen de les différencier, mais que ce dernier ne nous est pas parvenu : ces pions ont donc pu faire l'objet d'une différenciation chromatique qui n'a pas survécu aux dommages du temps et du milieu salin. De plus, nous sommes, dans le cas de *Port-Vendres 1*, en présence de vingt-quatre jetons, ce qui n'est pas un cas isolé puisque d'autres sites de l'Antiquité ont également mis au jour ce même nombre de vestiges : l'épave *Culip IV*, mais aussi une tombe du I^{er} siècle avant notre ère dans le comté du *Hertfordshire* où un lot de pions en pâte de verre a été mis au jour[55]. Cette récurrence pourrait signifier que ces lots ne sont pas lacunaires, mais qu'ils représentent une norme pour certains joueurs[56].

ÉPAVE DE SERÇE LIMANI

Les fouilles de cette épave, qui a coulé en 1025, ont mis au jour un pion de backgammon ainsi que des pièces d'échecs qui seront évoquées ultérieurement. Kenneth Cassavoy utilise le terme « *backgammon* » dans sa publication, probablement pour simplifier son propos et permettre au grand public de comprendre le type de jeu auquel pouvaient jouer les marins[57]. Cependant, ce n'est qu'à partir du XVIII^e siècle que cette variante du jeu de tables se répand en Angleterre[58]. Ce jeton a été découvert dans la partie centrale du navire, mais l'auteur n'exclut pas la possibilité qu'il

se soit détaché de son ensemble[59]. Cependant, selon lui, il est probable que cet objet pouvait être utilisé, ou stocké, dans cette partie centrale et que son propriétaire ait été un membre de l'équipage[60].

ÉPAVE DE LA LOMELLINA

Plusieurs objets ont été découverts au sein du navire génois de Villefranche, sombré en 1516 : quatre pions, un dé, ainsi que trois pièces d'échecs. Ces jetons peuvent avoir été utilisés pour des jeux de plateau comme le jacquet ou le jeu de dames[61]. Le jacquet est une version simplifiée du trictrac qui n'apparaît en France qu'au XVII^e siècle[62]. Il est donc peu probable que des marins aient pratiqué ce jeu sur un navire ayant fait naufrage en 1516. Les marins devaient se distraire à travers des parties du jeu de tables, du moins d'une version qui en découle. Toutefois, il est difficile de déterminer à laquelle ils ont pu jouer en raison des nombreuses variantes existantes : selon Harold Murray, il y en aurait vingt-cinq[63]. Ces versions des jeux de tables figurant dans les traités théoriques nécessitent des capacités mathématiques hors de portée du « tout-venant »[64]. Il semble donc pertinent d'admettre que les joueurs de la *Lomellina* s'amusaient davantage à travers des formes simplifiées des jeux de tables, comme c'était souvent le cas à cette époque[65].

Quant au jeu de dames, il naît probablement d'une volonté d'adapter le jeu d'*Alquerque* sur le même plateau de 64 cases utilisé pour les échecs[66]. C'est dans le *Livre de diablerie* d'Eloi d'Amerval, imprimé en 1508, que se trouverait la première référence littéraire au jeu de dames[67]. Bien que cette chronologie semble cohérente, c'est au cours du siècle où sombre la *Lomellina* que le jeu de dames commence à se populariser, rendant peu probable sa pratique à bord de ce navire[68].

LES PIÈCES D'ÉCHECS

Les seules épaves médiévales méditerranéennes où des objets ludiques ont été découverts sont celles de *Serçe Limani* et de la *Lomellina*. Elles ont aussi la

[55] Arveiller-Dulong & Nenna 2011, p. 337.

[56] Tim Penn et Summer Courts recensent également trois autres lots de 24 jetons (Penn & Courts 2022, tableau 1).

[57] Cassavoy 2004.

[58] Mehl 1990, p. 142.

[59] Cassavoy 2004, p. 336.

[60] *Ibid.*, p. 337.

[61] C'est en tout cas l'hypothèse qui paraît dans Guérout, Rieth, Gassend & Liou 1989, p. 158.

[62] Murray 1942, p. 60.

[63] Breyer 2010, p. 119.

[64] Mehl 1990, p. 144.

[65] *Ibid.*

[66] Breyer 2010, p. 156.

[67] Eloi d'Amerval, *Le livre de la deablerie* : « Comme au jeu d'escheckz ou des dames / Qui sont beauxx jeux non pas infames » (éd. Ward 1923, p. 60).

[68] Mehl 1990, p. 148.

particularité d'être les seules à avoir permis de mettre au jour des pièces d'échecs, jeu inventé en Inde au VI^e siècle [69].

Le premier navire fait naufrage en 1025 et le second en 1516, il est donc évident que les individus présents sur ces embarcations n'utilisaient pas les mêmes règles. Il est pertinent de se pencher sur l'évolution de ces dernières afin de mieux comprendre les pratiques ludiques des membres de l'équipage.

Le jeu d'échecs, appelé *šatranj* lorsqu'il fait son apparition en Perse, se caractérise par une phase initiale de déplacements, durant laquelle les pions sont progressivement écartés, avant de laisser place à une bataille stratégique entre les pièces restantes [70]. Peu de temps après son apparition en Occident, c'est-à-dire entre le X^e et le XI^e siècle, les joueurs européens modifient les règles pour pallier la lenteur des normes de jeu orientales [71]. Afin de rendre les parties d'échecs plus dynamiques, les Occidentaux essayent quatre principales variantes dont une qui donne à certaines pièces plus de liberté de mouvement [72]. La deuxième règle consiste à utiliser un dé, la troisième à changer la disposition des pièces et la dernière à élargir l'échiquier [73]. Cependant, il faut attendre la fin du XV^e siècle pour que les déplacements actuels de la reine et du fou fassent leur apparition [74].

Il est probable que les joueurs d'échecs du *Serçe Limani* utilisaient les règles du *šatranj*, étant donné que les individus à bord appartenaient à un peuple musulman [75]. Bien que ce jeu ait fait son apparition en Occident quelques décennies avant le naufrage de l'embarcation, il semble raisonnable de supposer qu'en 1025, les joueurs musulmans n'avaient pas encore connaissance des règles occidentales, d'autant plus qu'ils étaient généralement réticents à modifier les règles du jeu [76].

Plusieurs hypothèses peuvent être émises concernant les règles utilisées par les hommes du vaisseau génois de la *Lomellina*. Il est possible que la règle en vigueur à bord soit l'une des quatre citées précédemment, comme celle incluant un dé, d'autant que les fouilles ont permis d'en retrouver un. Cependant, au vu de la date du naufrage, il paraît peu probable que les individus à bord du navire jouaient selon des

règles datant de plusieurs siècles auparavant. De fait, les déplacements modernes se répandent peu avant 1500 pour être totalement adoptés dans l'ensemble de l'Europe occidentale vers 1600 [77]. Il semble donc plus cohérent de supposer que les hommes de la *Lomellina* utilisaient les mêmes règles qu'aujourd'hui, à quelques détails près. Le dé retrouvé correspondrait davantage à un usage lié à des jeux de hasard.

LA PRODUCTION DES OBJETS LUDIQUES, ENTRE TRAVAIL DE SPÉCIALISTES ET CONFECTON DE FORTUNE DES MARINS

LES DÉS

La confection d'un dé en os nécessite un savoir-faire dans la découpe des ossements animaux, ainsi que des outils adaptés [78]. Il est donc peu probable que les trois dés retrouvés sur les épaves de *Sutivan* [79] et *Port-Vendres 1* aient été débités à bord du navire. Il semble plus logique que leurs propriétaires se soient rendus chez un artisan spécialisé. Les dés en ivoire de *Comacchio* et de *Punta Patedda* ont également nécessité l'intervention d'un artisan en raison du coût élevé de l'ivoire. En revanche, les dés en bois, matériau courant et plus facile à travailler, ne requièrent pas le même savoir-faire que ceux en os.

Les marins sculptaient souvent des objets lors des moments calmes de la traversée, comme en témoigne le petit bateau en chêne retrouvé sur la *Natière 1*, frégate corsaire ayant fait naufrage en 1704 [80]. Il est donc possible que les dés en bois retrouvés sur les épaves de *Comacchio* et de la *Lomellina* aient été sculptés dans un morceau de bois disponible à bord.

LES JETONS

Des jetons en os ont été mis au jour sur les épaves de *Tektas Burnu* [81], de *Comacchio* et de *Port-Vendres 1*. Les objets ludiques produits par les artisans sont souvent débités dans les bois de cerf, un matériau qui nécessite un travail méticuleux, car la partie utilisée varie en fonction du type d'objet souhaité [82].

[69] Drake Boehm 2012, p. 74.

[70] Bourgeois 2012b, p. 24.

[71] *Ibid.*, p. 29.

[72] *Ibid.*, p. 29.

[73] Bourgeois 2012b, p. 29.

[74] *Ibid.*

[75] Cassavoy 2004, p. 338.

[76] Murray 1913, p. 352.

[77] *Ibid.*

[78] Chaoui-Derieux, Rodet-Belarbi & Chandeveau 2012, p. 49-50.

[79] Mihajlovic 2013, p. 70.

[80] L'Hour & Veyrat, 2005, p. 324-325.

[81] Carlson 2003, p. 594-595.

[82] Grandet & Goret 2012b, p. 57-58.

Ainsi, le jeton le plus élaboré de *Port-Vendres 1* est probablement l'œuvre d'un artisan en raison de la technicité nécessaire à l'élaboration de ces motifs. Pour les autres jetons, simplement polis ou taillés en carré, un savoir-faire de base suffit : un simple couteau pour débiter un bout d'os et un outil pour le polir semblent suffisants. De plus, l'exemple des ossements taillés retrouvés dans l'épave *Aber Wrac'h 1* montre que les déchets culinaires étaient utilisés à bord des navires pour confectionner des objets [83]. Il est donc possible que les jetons en os retrouvés dans les épaves soient le signe d'une réutilisation des déchets de bord. Cela pourrait même expliquer certains lots incomplets découverts sur plusieurs épaves : les marins ne pouvaient se confectionner ce genre d'objets que durant les temps morts de la traversée, ce qui induit la production d'un pion à la fois. Ainsi, au moment du naufrage, il se peut que le propriétaire des pions n'ait pas eu le temps nécessaire pour produire un set entier de jeu.

Les jetons en pierre découverts sur les épaves de *Comacchio* et de *Port-Vendres 3* sont globalement de la même morphologie, avec une face plane et une bombée. La fabrication de ces jetons semble assez simple dès lors que le propriétaire dispose d'une pierre à polir ou d'outils pour poncer la pierre. La présence d'outils à bord des navires, attestée par des découvertes comme celle du *Serçe Limani*, indique qu'un individu habile, comme devait l'être un marin, pouvait aisément produire son propre jeu en pierre [84].

Il est possible que les pions retrouvés dans la *Lomellina* aient été confectionnés à bord du navire, malgré la présence des cercles concentriques sur leur sommet. En effet, ces décors ne requièrent pas la même technique que celle utilisée pour le jeton du *Serçe Limani*, qui semble avoir été minutieusement évidé. Les pions de la *Lomellina* sont simplement incisés, mais la régularité de ces décors suggère toutefois l'intervention d'un artisan spécialisé. De plus, ces objets indiquent la présence d'au moins deux séries de couleurs différentes puisque trois pions blancs et un noir ont été retrouvés. Il semble donc pertinent d'attribuer la propriété de ces pions à un seul individu, les joueurs devant plutôt acheter ou confectionner des sets de jeu complets comprenant des pions de deux couleurs à partager avec l'adversaire. Il paraît en effet peu probable que certains individus possédaient des pions d'une couleur et d'autres, d'une couleur

différente. Il faudrait alors tomber sur un adversaire possédant un lot de pions différent pour pouvoir jouer.

CONCLUSION

En conclusion, les pions de l'épave *Tektaş Burnu* attestent de l'existence de pratiques ludiques en contexte maritime depuis la seconde moitié du V^e siècle avant notre ère. Toutefois, il semble que ces pratiques soient antérieures, comme le suggèrent les joueurs représentés sur un modèle de bateau égyptien datant d'environ deux millénaires avant notre ère.

Les objets ludiques produits à partir de matériaux communs (bois, os, pierre...) contribuent à dessiner le paysage socio-culturel dans lequel s'inscrit le quotidien des marins. Ces objets permettent de mieux comprendre les activités pratiquées par les marins dans les moments calmes de la navigation ; ils pouvaient jouer, mais aussi sculpter.

Contrairement aux fouilles terrestres, les campagnes sous-marines n'ont pas permis de découvrir un grand nombre d'objets produits à partir de matériaux prestigieux, comme l'ivoire. Ce constat semble signifier que peu de personnages importants jouaient à bord des bateaux antiques et médiévaux. Toutefois, le propos mérite d'être nuancé puisqu'il est courant qu'un navire soit abandonné en cas de danger imminent et que les objets de valeur, et de faible encombrement, soient rassemblés dans la chaloupe [85]. Il est donc possible que des objets ludiques en matériaux précieux soient couramment utilisés à bord, mais que leurs propriétaires fassent le choix de les sauver.

Cette étude comparative, qui met en relation des objets ludiques de différentes époques, révèle des continuités et des similarités dans les pratiques. Les dés retrouvés sur diverses épaves antiques, ainsi que celui de la *Lomellina* (naufragée en 1516), illustrent notamment la persistance des jeux de hasard à travers les siècles. Par ailleurs, les vestiges associés aux jeux de plateau (pions, pièces d'échecs) sont prédominants tant pour les épaves antiques que médiévales. En effet, pour l'Antiquité, ces objets représentent 91% de l'ensemble des objets (110 objets sur 121), tandis que, pour le Moyen Âge, 94% des vestiges servent à des jeux de plateau (onze pièces d'échecs et cinq pions sur un total de dix-sept objets). Toutefois, il convient de souligner que cette attirance n'est pas spécifique

[83] L'Hour & Veyrat 2005, p. 136-139.

[84] Hocker 2005, p. 297-328.

[85] Arnaud 2016, p. 85.

à ce contexte, car ces jeux sont également populaires sur la terre ferme.

En outre, ces pions présentent également un intérêt particulier en raison de leur morphologie : les épaves antiques d'*Anticythère*, *Comacchio*, *Culip IV* et *Port-Vendres 1* ont toutes révélé des lots de jetons présentant une face plane et une face bombée. À l'exception des deux jetons carrés de *Tektaş Burnu* et de celui décoré de *Port-Vendres 1*, tous les jetons possèdent ces caractéristiques, suggérant une forme de standardisation morphologique sur les navires méditerranéens antiques.

Les individus à bord des navires jouent donc quelle que soit l'époque, mais des évolutions significatives sont à relever. Ainsi, aucune épave médiévale n'a livré de jetons à une face bombée et une face plane, caractéristiques des épaves antiques, mais ce sont des pions circulaires à deux faces planes qui y ont été découverts. Par ailleurs, les deux seules épaves à avoir livré des objets ludiques, hors Antiquité, contiennent toutes deux des pièces d'échecs. Il est donc légitime de s'interroger sur l'importance des échecs parmi les divertissements à bord des navires, puisque sur les dix-sept vestiges ludiques du *Serge Limani* et de la

Lomellina, onze sont associés à ce jeu, témoignant de sa popularité croissante, tant sur terre que sur mer.

Par ailleurs, cette étude pousse à s'interroger sur les pratiques ludiques ne laissant pas de traces archéologiques, comme le jeu de la mourre, où l'objectif est de deviner le nombre de doigts que va montrer l'adversaire[86]. L'absence de matériel spécifique pour ce type de pratique suggère que les activités ludiques à bord ne se limitaient pas aux jeux de plateau ou de hasard.

Enfin, avec le développement des navigations et du commerce en Atlantique, dans la Manche et les mers septentrionales, le nombre de navires sillonnant ces mers augmente. Cela conduit logiquement à un accroissement des naufrages hors de la Méditerranée et à la découverte de vestiges ludiques dans de nombreuses épaves. Ainsi, plusieurs objets ont pu être mis au jour dans des épaves de l'Atlantique, de la Manche et des mers du nord, comme dans celle de *Gokstad*, de la *Natière*, de *Mary Rose*, de *Newport*, ou encore du *Vasa*. Ces découvertes, tout comme le relief sur le temple d'*Angkor Thom*, illustrent le caractère universel d'une pratique qui comble le passage du temps en offrant une distraction. ■

[86] May 1991, p. 89.

SOURCES

- Eloy, D'AMERVAL, 1923**, *Le liure de la deablerie*, éd. Charles Frederick Ward, Iowa City (Humanistic Studies, II, 2).
- Félix, FABRI, 2013**, *Les errances de frère Félix, pèlerin en Terre sainte, en Arabie et en Égypte*, Tome I, éd. Jean Meyers & Michel Tarayre, Paris (Textes littéraires du Moyen Âge).
- Jean, DE JOINVILLE, 2019**, *Vie de Saint Louis*, éd. Jacques Monfrin, Paris (Classiques Jaunes).
- Jean, TOURNAI, 2017**, *Le récit des voyages et pèlerinages de Jean Tournai -1488-1489*, éd. Béatrice Dansette & Marie-Adélaïde Nielsen (Sources d'histoire médiévale, 43).
- Nicolas, LOUPVENT, Dom LOUPVENT, 2007**, *Récit d'un voyageur lorrain en terre sainte au XVI^e siècle*, éd. Jean Lanher & Philippe Martin, Nancy.
- Sidoine, APOLLINAIRE, 1970**, *Epistulae*, Tome II, éd. André Loyen, Paris (CUF).

BIBLIOGRAPHIE

- ARNAUD, Pascal, 2016**, « Religion, religiosité, pouvoir à bord des navires de commerce romains », dans Didier Poton & Pierre Prétou (éd.), *Religion et navigation de l'Antiquité à nos jours*, Rennes, p. 75-89.
- ARVEILLER-DULONG, Véronique & NENNA, Marie-Dominique, 2011**, *Les verres antiques du musée du Louvre. III, Parures, instruments et éléments d'incrustation*, Paris.
- BARDIES-FRONTY, Isabelle & DUNN-VATURI, Anne-Elizabeth, 2012**, *Art du jeu, jeu dans l'art, de Babylone à l'Occident médiéval*, Paris.
- BOURGEOIS, Luc, 2012a**, « A propos des jeux de trictrac et de mérelles », dans Mathieu Grandet & Jean-François Goret (éd.), *Échecs et trictrac, fabrication et usages des jeux de table au Moyen Âge*, musée du château de Mayenne, 23 juin-18 novembre 2012, Paris, p. 33-35.
- BOURGEOIS, Luc, 2012b**, « Introduction et mutations du jeu d'échecs en Occident (X^e-XIII^e siècles) », dans Mathieu Grandet & Jean-François Goret (éd.), *Échecs et trictrac, fabrication et usages des jeux de table au Moyen Âge*, musée du château de Mayenne, 23 juin-18 novembre 2012, Paris, p. 23-32.
- BOURRIOT, Félix, 1972**, « La considération accordée aux marins dans l'Antiquité grecque : Époques Archaïques et Classique », *Revue d'histoire Économique et Sociale* 50/1, p. 7-41.
- BREYER, Catherine, 2010**, *Jeux et jouets à travers les âges, Histoire et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux*, Bruxelles.
- CARLSON, Deborah, 2003**, « The Classical Greek Shipwreck at Tektas Burnu, Turkey », *American Journal of Archaeology* 107/4, p. 581-600.
- CASSAVOY, Kenneth, 2004**, « The Gaming Pieces », dans Georges F. Bass, Sheila D. Matthews, J. Richard Steffy & Frederick H. Van Doorninck, *Serçe Limani, An eleventh-Century Shipwreck – Volume 1 – The Ship and Its Anchorage, Crew, and Passengers*, College Station, p. 329-343.
- CHAQUI-DERIEUX, Dorothée, RODET-BELARBI, Isabelle & CHANDEVAU, Frédéric, 2012**, « Os, bois de cervidés, ivoires, bois, cristal de roche. Matériaux et pièces de jeux », dans Mathieu Grandet & Jean-François Goret (éd.), *Échecs et trictrac, fabrication et usages des jeux de tables au Moyen Âge*, musée du château de Mayenne, 23 juin-18 novembre 2012, Paris, p. 49-56.
- DASEN, Véronique (dir.), 2019**, *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*, Lyon.
- DRAKE BOEHM, Barbara, 2012**, « Les échecs », dans Isabelle Bardies-Fronty & Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi, *Art du jeu, jeu dans l'art, de Babylone à l'Occident médiéval*, musée de Cluny, 28 novembre-4 mars 2013, Paris, p. 74.
- DUBOIS-PELERIN, Éva, 2008**, *Le luxe privé à Rome et en Italie au I^{er} siècle après J.-C.*, Napoli, p. 191-271.
DOI : <https://doi.org/10.4000/books.pcjb.3043>.
- GEISTDOERFER, Aliette, 2004**, « De l'origine des marins », *Techniques & Cultures* 43-44, mis en ligne le 15 avril 2007, consulté le 23 janvier 2024. DOI : <https://doi.org/10.4000/tc.1229>.
- GELI, Rut, NIETO, Xavier & VIVAR, Gustau (dir.), 2023**, *Naufragis, historia submarinida*, catalogue d'exposition au musée d'archéologie de Catalogne (28 avril 2022 – 30 juillet 2023), Barcelona, p. 198 & 226.
- GRANDET, Mathieu & GORET, Jean-François (dir.), 2012a**, *Échecs et trictrac, fabrication et usages des jeux de tables au Moyen Âge*, musée du château de Mayenne, 23 juin-18 novembre 2012, Paris.

- GRANDET, Jean-François & GORET, Mathieu, 2012b**, « Archéologie et pièces de jeux en Occident (X^e-XIII^e siècle) », *Histoire antique et médiévale* hors-série 33, p. 52-59.
- GUÉROUT, Max, RIETH, Éric, GASSEND, Jean-Marie & LIOU, Bernard, 1989**, « Le navire Génois de Villefranche, un naufrage de 1516 ? », *Archaeonautica* 9, 176 p. DOI : <https://doi.org/10.3406/nauti.1989.1140>.
- HOCKER, Frederick M., 2004**, « Tools », dans Georges F. Bass, Sheila D. Matthews, J. Richard Steffy & Frederick H. Van Doorninck, *Serge Limani, An eleventh-Century Shipwreck – Volume 1 – The Ship and Its Anchorage, Crew, and Passengers*, College Station, p. 297-328.
- JURLARO, Rosario, 1972**, « Di alcuni bicchieri romani in ceramica sigillata dell'officina di Norbano trovati presso il porto di Brindisi », *Faenza, Bollettino del museo internazionale delle ceramiche in Faenza*, 58^e année, fascicule 3, p. 51-57.
- LAMBRUGO, Claudia, 2015**, « Giocare per terra e... per mare ! » dans Claudia Lambrugo, Anna Maria Fedeli & Fabrizio Slavazzi (éd.), *I materiali della Collezione archeologica « Giulio Sambon » di Milano – Vol. 1. Tra alea e agòn i giochi di abilità e di azzardo*, Firenze, p. 25-30.
- L'HOUR, Michel & VEYRAT, Élisabeth (dir.), 2005**, *La mer pour mémoire – Archéologie sous-marine des épaves atlantiques*, Paris.
- MAY, Roland (dir.), 1991**, *Jouer dans l'Antiquité*, Marseille-Paris.
- MEHL, Jean-Michel, 1990**, *Les jeux au royaume de France du XIII^e au début du XVI^e siècle*, Paris.
- MENEGALDO, Silvère, 2015**, « L'histoire ancienne jusqu'à César ou Histoires pour Roger, châtelain de Lille, de Wauchier de Denain. L'histoire de la Perse, de Cyrus à Assuérus, éd. Anne Rochebouet », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, mis en ligne le 13 mars 2019, consulté le 19 mars 2024. DOI : <https://doi.org/10.4000/crm.14904>.
- MÉRIGOT, Brigitte, 2012**, « L'interdiction des jeux, une pratique très ancienne », *Histoire et Images Médiévales* 28, p. 6-11.
- MIHAJLOVIC, Igor, 2013**, « The Sutivan Shipwreck, a cargo of sarcophagi and stone of the Roman period », *Skyllis – Zeitschrift für Unterwasserarchäologie* 13/1, p. 67-72.
- MURRAY, Harold J. R., 1913**, *A history of chess*, Oxford.
- MURRAY, Harold J. R., 1942**, « The Medieval Games of Tables », *Medium Aevum* X/2, p. 57-69.
- MURRAY, Harold J. R., 1952**, *A history of board-games other than chess*, Oxford.
- MUSSER GOLLADAY, Sonja, 2005**, *Alfonso X's – Book of Games*, mis en ligne le 1^{er} juin 2005.
URL : <http://jnsilva.ludicum.org/HJT2012/BookofGames.pdf>.
- NANTET, Emmanuel, 2016**, *Phortia – Le tonnage des navires de commerce en Méditerranée du VIII^e siècle av. l'ère chrétienne au VII^e siècle de l'ère chrétienne*, Rennes, 2016.
- NEEDHAM, Joseph, 1971**, *Science and civilisation in China, Volume IV* : 3, Cambridge.
- PALLARÈS, Francisca, 1986**, « Il relitto della nave romana di Spargi. Campagne di scavo 1958-1980 », *Bollettino d'Arte* 38-39 suppl. (*Archéologia subacquea* 3), p. 89-102.
- PARKER, Anthony J., 1992**, *Ancient shipwrecks of the Mediterranean and the Roman Provinces*, Oxford.
- PENN, Tim & COURTS, Summer, 2022**, « Lost and Found: The object Biographies of Roman Gaming Sets from the Western Provinces », *Pallas* 119, p. 241-262.
- PÉREZ-MALLAÍNA, Pablo Emilio, 1998**, *Spain's Men of the Sea: Daily Life on the Indies Fleets in the Sixteenth Century*, Baltimore.
- ROUGÉ, Jean, 1984**, « Le confort des passagers à bord des navires antiques », *Archaeonautica* 4, p. 223-242.
- VERDON, Jean, 2016^a (1980)**, *S'amuser au Moyen Âge*, Paris.