

HISTOIRE ET ARCHÉOLOGIE DE LA CULTURE LUDIQUE DANS LE MONDE GRÉCO-ROMAIN. QUESTIONS MÉTHODOLOGIQUES¹

Une histoire en marge ?

Longtemps les jeux et les jouets antiques ont été considérés comme un domaine de recherche anecdotique, tout comme le jeu lui-même, tenu pour un simple passe-temps – voire une perte de temps – réservé aux enfants, c'est-à-dire d'une importance mineure. En 1869, Louis Becq de Fouquières (1831-1887) publie *Les jeux des Anciens*, qui constitue la première étude approfondie sur le sujet, avec une somme remarquable de connaissances fondées essentiellement sur les sources écrites grecques et latines. Sa démarche renvoie au nouveau modèle de famille bourgeoise qui se met en place à la fin du XVIII^e siècle, valorisant l'intimité et le loisir. C'est dans ce milieu qu'émerge le concept moderne de « jeu des familles », réunissant l'ensemble de la maisonnée, enfants et adultes, ainsi que celui de « jeux éducatifs » qui doivent instruire en amusant². L. Becq de Fouquières entend aborder l'histoire au travers d'un thème de la vie quotidienne, éloigné des institutions, afin de saisir « sous un jour plus vif et surtout plus vrai les hommes et les choses du passé ». Cette histoire de l'intime concerne les activités des femmes et des enfants, « au sein même de la vie privée », mais pas exclusivement :

« [...] et ce ne sont pas seulement les enfants, les jeunes filles et les femmes que nous contemplerons dans toute la grâce et dans toute l'ardeur de leurs jeux, ce sont encore les hommes de tous âges que nous surprendrons dans les loisirs que leur laissent les événements et la vie publique et où l'histoire ne peut pas toujours les suivre »³.

-
1. Cet article est issu des recherches soutenues par le projet ERC (*European Research Council*) *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* implanté à l'université de Fribourg, <http://locusludi.unifr.ch>.
 2. Cf. les *Jeux de cartes instructives* de Victor-Joseph Étienne de Jouy (1764-1846). Sur cette période, Ariès 1960; Freundlich 1995; Netchine 2009; Schädler & Strouhal 2010; Strouhal *et al.* 2012.
 3. Becq de Fouquières 1869, 11.

Cette œuvre ambitieuse de 456 pages constitue encore aujourd'hui une référence sur les jeux grecs et romains par l'étendue de son érudition philologique, à une époque où la culture matérielle ludique est encore inédite ou très mal connue. Elle va cependant rester longtemps isolée⁴. À la fin du XIX^e siècle, les épigraphistes sont les premiers à s'intéresser aux inscriptions sur les jeux gravés dans la pierre ; ils en constituent peu à peu le corpus, sans pouvoir encore identifier de manière assurée les différents types de jeux⁵. Les recherches en archéologie et iconographie ludiques se développent dans la deuxième moitié du XX^e siècle. Parmi les antiquisants francophones, le sujet suscite relativement peu d'intérêt, à l'exception de Michel Manson qui soutient en 1978 une thèse de doctorat pionnière sur les poupées grecques et romaines, malheureusement jamais publiée dans son intégralité, avant de se dédier au monde des jeux et jouets à l'époque moderne⁶. Chez les archéologues, Gérard Coulon est le premier à donner leur place aux jeux et jouets dans des publications qui démontrent la richesse de la culture matérielle des enfants gallo-romains⁷. Plus sensibles à une histoire sociale, les antiquisants anglo-saxons et germanophones restent toutefois centrés sur les sources littéraires, hormis dans quelques petits catalogues de musées et études sur des sujets spécifiques, principalement en iconographie⁸.

Un regain d'intérêt démarre dans les années 1990, en partie grâce au renouveau que connaissent les recherches sur l'enfant dans l'Antiquité⁹. En 1991, l'exposition *Jouer dans l'Antiquité* au musée de la Vieille Charité à Marseille présente un ensemble remarquable de jeux et jouets mésopotamiens, égyptiens, grecs et romains, qui fait prendre conscience de l'importance de ce patrimoine¹⁰, tout comme le colloque sur les jeux de plateau organisé par Irving Finkel au British Museum l'année précédente¹¹. Ces deux événements ne sont cependant pas relayés par de nouveaux

4. Voir aussi Falkener 1892 pour une première proposition de reconstitution des règles de jeux antiques, et le chapitre sur les jeux dans la vie quotidienne in Marquardt 1879, 811-838.

5. Sur les jeux de plateau, voir par exemple Ihm 1891 ; Austin 1934, 1935 et 1940 ; Ferrua 2001 (fondé sur ses travaux antérieurs, commencés dans les années 1940). Voir aussi les articles de G. Humbert, G. Lafaye et E. Saglio in Daremberg & Saglio 1877-1919, s.u. *Alea, Alveus, Duodecim Scripta, Fritillus, Latrunculi, Ludi Lusoria, Tabula, Micatio, Nuces, Par Impar, Pente Grammai, Pentelitha, Petteia, Talus, Trochus, Tropa, Tessera*.

6. Manson 1978 et 1991. Sur ses recherches sur l'époque moderne, par exemple Manson 2001.

7. Coulon 1994¹.

8. Par exemple Deubner 1930 ; Schauenburg 1976a ; Schauenburg 1976b. Parmi les spécialistes de l'enfant qui parlent de leurs jeux, Herter 1961 ; Wiedemann 1989 ; Golden 1990¹ ; Beaumont 2012. Musées, par exemple : Schmidt 1971 ; Väterlein 1976 ; Rieche 1984.

9. Sur ce tournant, Dasen *et al.* 2001 ; Lett *et al.* 2015 ; Golden 2016 ; Lafargue 2017 ; Vuolanto & Laes 2017.

10. May *et al.* 1991.

11. Finkel 2007 et recension de Schädler 2009b.

projets scientifiques, à l'exception de la création de l'*International Toy Research Association (ITRA)* en 1993 et de l'*International Board Game Studies Association (IBGSA)* en 1995, dont les colloques périodiques permettent un échange scientifique sur les jouets, les jeux et leurs règles dans une perspective diachronique. Parmi les membres fondateurs, signalons les avancées régulières d'Ulrich Schädler sur les jeux de plateau grecs et romains, d'Irving Finkel sur les jeux mésopotamiens, d'Alex de Voogt et d'Anne Dunn-Vaturi sur le monde égyptien et proche-oriental¹².

Le début du XXI^e siècle voit la recherche se développer de manière pluridisciplinaire. Les expositions en constituent à nouveau un moteur important. Si *Lockender Lorbeer* à Munich (2004) associe de manière classique la dimension agonistique du jeu au sport¹³, d'autres expositions explorent de nouveaux axes de recherche. À Paris, *Des jouets et des hommes* (Grand Palais, 2011-2012) déploie un parcours original sur la dimension genrée du jouet, de l'Antiquité à nos jours, mais sans développer le volet de l'Antiquité¹⁴, tout comme *Art du jeu, jeu dans l'art. De Babylone à l'Occident médiéval* (Cluny, 2012-2013), centré sur le Moyen Âge, avec un bilan en première partie des jeux de l'Égypte ancienne, du Proche-Orient et de la Grèce antique, suivi d'un traitement thématique¹⁵. En 2012 aussi, une exposition de G. Sambon au Museo Teatrale à Milan révèle la richesse de la collection de jeux et jouets grecs et romains¹⁶. Elle est cette fois associée aux travaux du groupe de recherche créé en 2010 à l'université de Milan par C. Lambrugo et F. Slavazzi, *Il gioco e i giochi nel mondo antico tra cultura materiale e immateriale*. En 2012 débute également en Suisse la mise sur pied d'une exposition en trois volets, *Veni, Vidi, Ludique*, qui s'ouvre en 2014 au Musée romain de Nyon (*Le jeu de la vie*) sur la place des jeux et jouets dans le cycle de la vie, puis au Musée suisse du Jeu de La Tour-de-Peilz (*Jouer avec l'Antiquité*) sur la réception de l'Antiquité du XVIII^e siècle à l'époque contemporaine, enfin au Musée romain de Vallon (*Les jeux sont faits*) sur la question des lieux de jeu et de la reconstitution des

12. Par exemple, Schädler 1994 (*ludus latruncularum*), Schädler 1995 (*ludus duodecim scriptorum*), Schädler 1996 (osselets), Schädler 2002 (*polis*), Schädler 2009a (*pente grammar*); Schädler & Dunn-Vaturi 2009; Finkel 2007; Crist *et al.* 2016; Kidd 2017d.

13. Wünsche & Knauss, 2004. Sur les jeux et sports, voir aussi Vanhove 1992. La belle exposition *Coming of Age in Ancient Greece* au Dartmouth College en 2003 doit être aussi signalée; elle était dédiée aux traces de l'enfant en Grèce ancienne, mais avec peu de commentaires sur le jeu; Neils & Oakley 2003.

14. Charles & Girveau 2011. Voir aussi l'ouvrage *Jeux et jouets des musées d'Ile-de-France*, issu de trois expositions (2004-2005); *Jouer à l'histoire* (musée du Jouet de Poissy), *Quoi de neuf au Pays du Jouet?* (musée des Pays de Seine-et-Marne à Saint-Cyr-sur-Morin), *L'histoire par les jeux* (musée français de la Carte à jouer à Issy-les-Moulineaux).

15. Bardiès-Fronty & Dunn-Vaturi 2012.

16. Ceresa Mori *et al.* 2012; Lambrugo & Torre 2013; Lambrugo *et al.* 2015.

règles, avec passage à la pratique, associée au colloque *Jeux et multiculturalité* ainsi qu'à plusieurs manifestations et publications¹⁷. Après une reprise au Forum antique de Bavay en 2015-2016, au musée d'Art et d'Histoire de Cholet en 2016, à Vieux-la-Romaine en 2017, cette exposition s'ouvrira en juin 2019 au musée Lugdunum, Musée et Théâtres romains à Lyon. Signalons aussi *Kinder? Kinder! Auf Spurensuche in Augusta Raurica* au Musée d'Augusta Raurica (2014-2017) et *Hide and Seek. Looking for Children in the Past* à Cambridge (2016-2017), où les jeux et jouets sont mis en valeur dans la culture matérielle enfantine¹⁸. À la multiplication des expositions correspond celle des colloques, souvent diachroniques, qui inscrivent dans un temps long les débats actuels sur les nouvelles formes de sociabilité qu'engendre le développement des jeux numériques¹⁹.

Dans la foulée de ces événements, la plupart des publications sont destinées soit à un public pointu sous la forme d'actes de colloque, soit à un public élargi sous la forme de catalogues ou de brèves synthèses, sans rendre compte de la complexité méthodologique du sujet²⁰. Une synthèse scientifique approfondie fait encore défaut. Elle doit être livrée par le projet européen (ERC) *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity*, qui a débuté en octobre 2017 à l'université de Fribourg (Suisse)²¹. Il couvre une large période, de la Grèce des cités, vers 800 av. J.-C., à la fin de l'Empire romain occidental, vers 500 apr. J.-C., et réunit une équipe pluridisciplinaire de chercheurs. L'objectif méthodologique est de réunir pour la première fois de la manière la plus exhaustive possible les sources écrites, archéologiques et iconographiques, afin d'identifier, classer et reconstruire l'univers ludique des Anciens dans toutes ses dimensions : pédagogiques, religieuses, oraculaires, amoureuses, économiques, juridiques et politiques. L'ambition est de générer une nouvelle vision de la dynamique socio-religieuse antique. Plusieurs collaborations sont aussi menées avec des spécialistes de sciences de l'éducation, comme Gilles Brougère, Jean Retschitzki et David Whitebread²², ainsi que des anthropologues, comme Roberte Hamayon et Thierry Wendling, afin de renouveler un champ théorique longtemps régi par les quatre principes du jeu définis par Roger Caillois (*agôn*, la compétition,

17. Dasen 2014 ; Dasen & Schädler 2013 ; Dasen & Schädler 2019 (à paraître). Voir le site <http://venividiludique.ch>.

18. Pfäffli 2013 ; Joy *et al.* 2016.

19. En 2017, *Jouer à l'adolescence. Du Jeu au Je* (Bordeaux, 2017) ; *Giocare tra medioevo ed età moderna. Modelli etici ed estetici per l'Europa* (Treviso, 2017).

20. Publications grand public, par exemple Fittà 1997 ; De' Siena 2009. Voir aussi Breyer 2010 et la base *Jocari*, « Site francophone de référence sur les jeux et jouets des époques antique, médiévale et renaissance issu de la recherche scientifique », <http://www.jocari.be/search.php>.

21. <https://locusludi.unifr.ch/> (2017-2022).

22. Par exemple Brougère 2005 ; Retschitzki & Haddad-Zubel 2002 ; Whitebread *et al.* 2012.

alea, le hasard, *mimicry*, le mimétisme, *ilinx*, le vertige) et les théories de Johan Huizinga ou de Brian Sutton-Smith²³, qui doivent être adaptées au contexte antique où les dieux patronnent chaque lancer de dés ou d'osselets²⁴. De premiers mémoires et thèses sur le sujet ouvrent déjà la voie à d'autres manières de penser le phénomène ludique antique²⁵. Les travaux récents de Stephen Kidd montrent ainsi que la notion de jeu, *paidia*, en Grèce ancienne englobe un champ différent de notre « jeu ». La *paidia* grecque possède une forte dimension émotionnelle, où la notion de plaisir et de performance corporelle a un rôle important, en incluant le chant et la danse²⁶.

Sur les traces de la culture ludique

Dans l'Antiquité, comme aujourd'hui, les jeux sont omniprésents dans la vie quotidienne. Le terme grec, *paidia*, suggère un rapport privilégié avec *paideia*, qui désigne soit l'enfance, soit l'éducation des enfants²⁷. Les jeux concernent aussi l'ensemble de la population, des plus jeunes aux plus âgés, libres et esclaves, femmes et hommes, quel que soit le milieu, urbain ou rural. Même les dieux jouent. Mais ces jeux diffèrent selon l'âge, le sexe, le statut social, l'origine ethnique, et se déclinent avec des variantes dans l'espace et le temps. Les joueurs forment aussi des équipes dont la composition varie. Jusqu'à quel âge les enfants des deux sexes jouent-ils ensemble ? Dans quelle mesure interagissent-ils avec les adultes, apparentés ou non, et dans quels espaces ? Chez les adultes, les jeux sont-ils aussi pratiqués entre hommes et femmes, individus libres et esclaves ? Dans quels contextes, amoureux, festifs, religieux... ? Toutes ces questions et bien d'autres encore sont ouvertes. Loin d'être futile, l'étude des jeux et jouets peut être abordée comme une clé d'accès privilégiée à l'histoire des normes, valeurs et imaginaire de toute une société, comme L. Becq de Fouquières l'avait bien pressenti. Les jeux forgent des compétences qui construisent l'identité culturelle des joueurs, enfants et adultes, tout en témoignant des mutations socio-religieuses au fil des siècles²⁸. Nous dresserons ici un premier bilan des principales questions méthodologiques relatives aux questions d'identification des jeux et jouets.

23. Huizinga 1938 ; Cailliois 1958 ; Sutton-Smith 1997 ; Hamayon 2012. Sur le conflit qui oppose R. Cailliois et C. Lévi-Strauss, Wendling 2010. Voir aussi par exemple Rossie 2008.

24. Nollé 2007.

25. Par exemple Mérieux 2016. Pour l'Antiquité, Schamber 2009 ; Chavagnac 2015. Sur le corps acrobatique, Vickers 2016.

26. Kidd 2016, 2017b, 2017c, 2017e, 2019.

27. Voir l'article de M. Casevitz dans ce numéro, p. 51-60.

28. Sur le jeu et la sociabilité en Grèce, Goldhill 2017. Sur le monde romain, Purcell 2007 et Purcell 2013 ; Toner 2017.

Les sources écrites

Un des obstacles à surmonter est l'absence de transmission des consignes régissant les jeux. Tout jeu se définit par l'existence de règles, mais celles-ci nous échappent. Les sources littéraires antiques ne les mentionnent d'ordinaire que de manière allusive, car elles appartiennent à un patrimoine en partie oral et immatériel, souvent géré de manière autonome par les enfants, des acteurs qui n'ont laissé que des traces indirectes. À la fin de l'Antiquité, la mauvaise réputation des jeux de hasard pourrait aussi expliquer l'absence de transmission écrite de leurs règles en dépit de leur extraordinaire popularité. Les autorités ecclésiastiques les condamnent, comme Augustin ou Isidore de Séville, qui les associent à la tricherie et fustigent le désordre qu'ils engendrent²⁹. Des recherches récentes montrent toutefois que les chrétiens ont continué de jouer en substituant aux signes et divinités païennes le Christ et ses symboles sur les plateaux de jeu³⁰.

Parmi les ouvrages disparus qui étaient consacrés aux jeux dans l'Antiquité, signalons le traité *Sur les jeux des Grecs* de Suétone³¹ et *L'art de jouer aux dés* de l'empereur Claude. Selon Suétone, Claude était même si féru de jeux de hasard qu'il aurait fait aménager sa voiture afin de pouvoir jouer en voyage sans que les cahots dérangent l'ordre des pions sur le plateau de jeu³². Aucune des règles qu'il devait décrire n'est préservée. Toutes sortes de détails nous échappent, comme le nombre usuel de dés : un, deux ou trois ? La seule règle conservée est transmise par Suétone avec suffisamment de précisions pour être reconstituée. Elle concerne le jeu d'osselets, *tali*, pratiqué par l'empereur Auguste avec ses amis. Selon la lettre que Suétone reproduit, à chaque lancer du chien (qui vaut un) ou du six, il fallait ajouter un denier à l'enjeu. Le gagnant était celui qui obtenait le « coup de Vénus », où chaque osselet retombe sur une face différente, ce qui implique qu'ils jouaient avec quatre osselets³³.

L'unique source écrite conservée est l'*Onomasticon* de Julius Pollux (II^e s. apr. J.-C.), né à Naucratis, en Égypte, puis élevé à Athènes, où il tient la chaire de rhétorique vers 180 apr. J.-C. Il écrit un lexique organisé de manière thématique afin d'enseigner la beauté de la langue grecque au futur empereur Commode. De cet ouvrage ne subsiste qu'un abrégé réalisé probablement avant le IX^e siècle. Une cinquantaine de jeux y sont décrits, principalement dans la section du livre IX consacrée aux activités des plus jeunes. Ses informations se réduisent au nom du

29. *Étymologies*, XVIII, 68. Voir aussi Goncalves 2013 sur la critique d'Ammien Marcellin.

30. Goncalves 2014.

31. Taillardat 1967.

32. Suétone, *Claude*, 33.

33. Suétone, *Auguste*, 71. Sur les noms de coups, voir Schädler 1996 et Kidd 2017a.

jeu avec une courte description typologique. Parfois les paroles et comptines qui en structurent le déroulement sont rapportées, comme dans le jeu de la tortue, *chelichelônê*³⁴.

Des textes aux images

Le texte de Pollux ne permet toutefois pas de reconstituer aisément les jeux des Anciens. D'une part, Pollux vit à l'époque romaine impériale, et ses descriptions ne peuvent pas être appliquées sans prudence aux scènes de jeu dans la céramique grecque du V^e siècle av. J.-C., comme si les jeux étaient intemporels³⁵. D'autre part, les correspondances entre texte et scène figurée sont difficiles à établir, même quand la représentation est plus ou moins contemporaine de l'œuvre de Pollux, car l'objectif du peintre n'est pas de transmettre des règles. Un tableautin du cryptoportique de la Maison des cerfs à Herculaneum dépeint ainsi une scène extérieure de cache-cache avec trois amours ailés, nus, un mantelet sur l'épaule (*fig. 1*)³⁶. À droite, l'un des enfants se tient debout, les mains posées sur ses yeux fermés. Au centre, un deuxième court se cacher : il se retourne comme pour s'assurer que son camarade tient ses yeux clos. Un troisième amour semble s'être déjà glissé dans une maison et guigne par la porte entrebâillée. Comment mettre cette scène en rapport avec les jeux décrits par Pollux ? Il est impossible de trancher. Au livre IX, l'auteur détaille quatre variantes de cache-cache où l'enfant est assis ou debout, garde les yeux fermés ou les rouvre pour partir à la recherche de ses camarades :

113. La *myinda* (« jeu de l'aveugle »), c'est quand quelqu'un, fermant ses yeux, s'écrie : « Prends garde ! », et quand il attrape un des compagnons qui s'est enfui, il l'oblige à fermer les yeux à son tour. Ou encore celui qui a fermé les yeux, soit qu'il touche, soit qu'il désigne de son doigt un de ses compagnons, doit deviner de qui il s'agit.

117. L'*apodidraskinda* (« jeu des fuyards »), c'est quand un des joueurs est assis au milieu du groupe avec les yeux fermés, à moins que quelqu'un ne les lui tienne fermés, les autres prennent la fuite ; quand il se relève pour se mettre à la recherche de ses compagnons de jeu, ceux-ci sont chargés de le devancer au camp.

123. La mouche d'airain (*chalkê muia*), c'est quand on couvre les yeux d'un enfant avec un bandeau et celui-ci se retourne et s'écrie : « Je chasse la mouche d'airain ! », tandis que les autres lui répondent : « Tu la chasses, mais tu ne la prends pas ! ». Et ils le tapent avec des bandelettes de papyrus, jusqu'à ce qu'il attrape l'un d'eux³⁷.

34. Pour une étude de cette comptine, voir en dernier lieu Karanika 2012, Karanika 2014 et Costanza 2017. Sur les comptines des enfants, voir aussi Lambin 1975 et Lambin 1977.

35. Sur l'œuvre de Pollux, Bearzot *et al.* 2007 ; Mauduit 2013.

36. Callisto 1249 ; Tran Tam Tinh 1988, 66, fig. 112.

37. Trad. S. Costanza : *Pollux, édition, traduction et commentaire*, en préparation.

Des jeux sans texte

Des hypothèses peuvent être proposées en croisant les textes avec d'autres sortes de témoignages, iconographiques et archéologiques, ainsi qu'en comparant avec l'ergonomie de jeux dont les règles sont bien attestées. Toutefois, les ressemblances formelles peuvent être trompeuses. Parfois le jeu figuré n'est décrit par aucun auteur, et son nom paraît être inconnu. Une série de vases grecs attiques et italiotes représentent ainsi des jeunes gens, principalement des garçons, qui manipulent une sorte de disque suspendu à une ficelle à la manière de notre yo-yo. Sur le médaillon d'une coupe conservée à Berlin, le joueur debout, drapé dans son *himation*, la tête ceinte d'un bandeau, tourne le dos à un autel (fig. 2)³⁸. Si aucun auteur ne fait allusion à ce genre d'exercice, une série de disques peints en terre cuite, réunis par un cylindre formant l'axe, pourraient en représenter la trace matérielle³⁹. Des détails font cependant douter d'un usage ludique banal. Leur matériau, la terre cuite, est relativement fragile, leur fourchette chronologique étroite, dans le deuxième quart du V^e s. av. J.-C., leurs motifs peints se rapportent au monde d'Éros et de la séduction. Dans plusieurs publications, cependant, l'objet est assimilé au yo-yo moderne⁴⁰. D'autres explications sont possibles. Ludwig Deubner, le premier, a proposé d'y reconnaître une forme de *inynx*, ce disque que l'on faisait tourner dans le cadre de procédures magiques pour attirer la chance en amour⁴¹. Selon lui, l'objet pourrait être identifié à l'énigmatique *rhombos*, tantôt traduit par « toupie », tantôt par *inynx*, caractérisé par le son produit par le tournoiement⁴². Comme pour le *inynx*, les mouvements réguliers du disque seraient un moyen de se propitier la puissance divine. Son mode d'utilisation précis reste cependant à reconstituer ; le mouvement se faisait-il de bas en haut comme pour le yo-yo moderne ou autrement ? Quoi qu'il en soit, si l'on suit cette hypothèse, le *rhombos* que dédie Philoclès dans la fameuse épigramme votive de Léonidas de Tarente pourrait ne pas être une toupie, comme on le traduit d'ordinaire, mais ce type d'objet circulaire : « Philoclès a consacré à Hermès son ballon renommé, ces bruyantes castagnettes de buis, les osselets qu'il a aimés à la folie et le *rhombos* qu'il faisait tourner : tous les jouets, *paignia*, de son enfance »⁴³.

38. Beazley Archive 3407 ; Callisto 1109 ; May *et al.* 1991, 77, fig. 67 ; Fittà 1997, 78, fig. 145.

39. Wehgartner 1983, 154-160, pl. 52-54 ; Weiss & Buhl 1990, 494-505 ; Wünsche & Knauss 2004, 417-418 (cat. 234-235).

40. Par exemple May *et al.* 1991, 77 ; Fittà 1997, 78-79.

41. Deubner 1930, 167-168.

42. Cf. le *rhombos* que fait tourner une magicienne chez Théocrite, *Idylles*, II, 30. Sur le *rhombos* qu'utilisent les Titans pour capturer le petit Dionysos, Levaniouk 2007, 180.

43. Waltz 1931, 309. Sur cette épigramme, Brulé 1996.

Des jeux métaphoriques

La représentation de jeux peut aussi posséder un sens métaphorique. Comme on le sait, les imagiers n'illustrent pas la vie quotidienne, mais opèrent des choix et des détournements pour transmettre un imaginaire. Une série de vases attiques et italiotes mettent ainsi en scène le double sens du verbe *paizô*, désignant à la fois le divertissement et le jeu érotique⁴⁴. Le jonglage de la jeune fille avec des balles, pommes ou pelotes de laine, souvent en présence du garçon qui la courtise, ne cherche pas à montrer un jeu réel (fig. 3)⁴⁵. L'imagier transpose dans un univers virtuel le prélude des relations amoureuses en utilisant la métaphore visuelle de la balle comme image du cœur et des émotions qui l'agitent. Le jonglage traduit leur monde intérieur fait de hauts et de bas, comme le mouvement des balles, sous le patronage d'Éros et d'Aphrodite. Il révèle aussi une façon de penser les jeunes filles actives dans la gestion de leur destin, invitant les garçons à une relation réciproque. D'autres joueuses sont dépeintes engagées dans des compétitions, *agônes*, à la manière des garçons, mais de nature différente, comme les jeux d'équilibre sur une planche à bascule⁴⁶.

Vrai ou faux ?

Le faible intérêt scientifique qui a longtemps entouré le monde ludique se traduit par la circulation d'illustrations sans références dans plusieurs publications. Certaines images sont réduites à des dessins au trait sans information sur le vase qui porte la scène, sur sa provenance, sa date, sa forme ou son lieu de conservation. Les activités représentées sont de surcroît uniques. Tout dessin est une interprétation, et, tant que le document original ne sera pas identifié, l'authenticité de ce type de document doit être considérée comme douteuse. Le jeu du cerf-volant est ainsi régulièrement illustré par un dessin qui montre une jeune fille debout, tenant d'une main une corde à laquelle semble attaché un élément de forme triangulaire qui s'envole – à moins qu'il ne s'agisse d'une quenouille (fig. 4)⁴⁷. De même, plusieurs publications illustrent le jeu du cheval bâton, décrit à l'époque romaine par Horace et Plutarque⁴⁸, par le dessin d'un enfant nu chevauchant un long roseau en tenant une bride et un fouet sur un vase grec à figures rouges dont l'original n'a jusqu'ici pas été identifié (fig. 5)⁴⁹.

44. Dasen 2016. Voir aussi Mandel 1999 sur l'*ephedrismos* ou jeu du porteur.

45. Beazley Archive 209053; Callisto 1251; Dasen 2016, 76, fig. 2.

46. Green 2014; Dasen 2016. Sur l'*agôn* au masculin, exprimant un idéal aristocrate au travers de la fameuse scène de jeu d'Achille et Ajax, Dasen 2015b.

47. Callisto 1250; Deubner 1930, 170, fig. 19.

48. Horace, *Satires*, II, 3, 247; Plutarque, *Agésilas*, XXV, 11.

49. Callisto 1247; Deubner 1930, 169, fig. 16; Fittà 1997, 35, fig. 48.

Une archéologie ludique

Le matériel ludique associé aux enfants et aux adultes appartient à la catégorie des « petits objets », souvent publiés sans commentaire particulier sur leur contribution à une histoire culturelle. Beaucoup d'objets sont encore inédits, ou mal identifiés. Aucune typologie de pions, jetons, osselets ou dés n'est disponible, alors que ce matériel abonde dans les réserves des musées⁵⁰. Il reste à l'étudier à différents niveaux, en reconstituant les modes et lieux de production, en identifiant les animaux dont les objets en os sont issus, et en tentant de définir l'évolution des types. L'étude des lieux de trouvaille est aussi importante pour reconstituer les espaces de jeux, privés ou publics. Les textes grecs font ainsi allusion à des « maisons de jeux », *kubeuteria* ou *skirapheia*, qui seraient dans ou à proximité de sanctuaires, comme celui d'Athéna Skiras à Athènes⁵¹. De nouvelles informations importantes pourraient être livrées par l'établissement de cartes SIG situant de manière précise leur distribution dans l'espace. Les conditions de leur étude se transforment peu à peu, notamment grâce aux groupes de recherche comme *Instrumentum*, associé à la base de données *Artefacts*, qui encourage leur étude et leur valorisation⁵².

Les plateaux de jeu en matière périssable ont d'ordinaire disparu⁵³. Seuls subsistent les jeux gravés dans la pierre, comme ceux qui sont inscrits dans le sol en marbre des cités d'Asie mineure. Leurs inscriptions à caractère agonistique ont fait l'objet de premières études éclairant la dimension sociale et identitaire de ces jeux⁵⁴. L'identification des décors géométriques symétriques gravés par terre demande cependant des précautions⁵⁵. Plusieurs chercheurs ont ainsi démontré que le motif de la marelle ronde, retrouvé en grand nombre à Ephèse, Aphrodisias et d'autres sites d'époque romaine (fig. 6), est en réalité inadapté à un usage ludique⁵⁶. Certains jeux sont dépourvus à la fois de nom, de description et de représentations figurées, comme les pistes de billes répertoriées par Ulrich Schädler dans différentes régions de l'Empire romain (fig. 7)⁵⁷.

50. Voir les études de matériel réunies par Lambrugo *et al.* 2015 et les réflexions méthodologiques de Cool 2016 au sujet de Pompéi, l'article de A. de Voogt, J.W. Eerkens dans ce numéro, p. 99-108, et le projet ERC *Token Communities in the Ancient Mediterranean* dirigé par C. Rowen, université de Warwick.

51. Pollux, *Onomasticon*, VII, 203 et IX, 96; Fisher 2004.

52. Cf. <http://artefacts.mom.fr/>.

53. Sur les tours de jeu conservées, Horn 1989. Cf. Schädler 2007 sur le plateau de jeu (détruit, mais dont la structure était conservée) de la tombe du médecin de Stanway (GB). Un plateau de jeu en bois a aussi été récemment découvert dans une tombe du Bas-Empire (vers 375 apr. J.-C.) à Poprad (Slovaquie) avec des pions en verre, publication en préparation.

54. Par exemple, Purcell 2013.

55. Schädler 2013b. Voir la typologie de Roueché & Bell 2007, disponible sur le site *Locus Ludi* : <http://bit.ly/locusludi-roueche>.

56. Behling 2013; Schädler 2013b.

57. Schädler 2013c.

Jouer pour grandir

Quelques textes permettent de connaître les valeurs et les compétences que les jeux devaient transmettre aux enfants. Les discours normatifs de Platon et Aristote traversent toute l'Antiquité. Dans *Les Lois*, *La République* et *La Politique*, le jeu ne doit pas répondre aux besoins affectifs des enfants, mais favoriser le développement de leurs compétences et leur formation de futurs citoyens⁵⁸.

Dans la cité idéale de Platon, garçons et filles jouent ensemble jusqu'à l'âge de six ans, puis sont séparés⁵⁹. Platon n'indique pas la nature de leurs jeux, mais insiste à plusieurs reprises sur l'apprentissage qu'ils permettent de faire d'un futur métier. Il mentionne l'usage d'objets miniatures, adaptés à l'ergonomie des enfants :

« [...] je déclare que quiconque veut exceller un jour en quoi que ce soit, doit s'appliquer à cet objet dès l'enfance, en trouvant à la fois son amusement et son occupation dans tout ce qui s'y rapporte. Par exemple, ceux qui veulent devenir un bon agriculteur ou encore un architecte doivent s'amuser soit à bâtir quelqu'une de ces maisons que construisent les enfants, soit à travailler la terre, et leur éducateur à tous deux doit fournir à chacun et à l'autre de petits outils qui imitent les vrais »⁶⁰.

Dans sa *Politique*, Aristote recommande que des pédonomes surveillent les jeux des enfants (sans y participer), notamment afin d'écarter les esclaves, sans doute pour éviter toute contamination des vertus morales par mimétisme⁶¹. On relèvera que ces descriptions se rapportent à la formation des garçons, aucun auteur ne décrit celle attendue des filles.

La culture matérielle peut à sa manière compenser le silence des textes. Son étude demande cependant beaucoup de précautions afin d'éviter d'y projeter nos concepts modernes, comme le montre l'exemple décrit plus haut du yo-yo / *rhombos*. Les ressemblances formelles avec des jouets modernes constituent autant de pièges. Les dinettes miniatures en plomb, fabriquées en série dans le monde romain, ne sont ainsi pas des jouets au sens contemporain, mais semblent avoir constitué des doubles de la dot et de la maisonnée de la future *domina*⁶².

Les limites de l'investigation sont nombreuses. Les enfants fabriquaient eux-mêmes des jouets dans des matériaux périssables (bois, paille, écorce, cire, mie de

58. Sur le rôle du hochet dans ce contexte éducatif, Dasen 2017.

59. Platon, *Lois*, VII, 794c; Müller-Tragin 2018.

60. Platon, *Lois*, I, 643b-d (Des Places 1951). Voir aussi Dasen 2012.

61. Aristote, *Politique*, VII, 1336a.

62. Sur la dinette de Julia Graphis, Dasen 2011 et 2014. Voir les miniatures découvertes dans le sanctuaire de Vénus à Anxur, Barbera 1991; Fittà 1997, 59-65, fig. 90, 92, 94, 05; Schädler 2013a. Dinette grecque: Hasselin Rous 2013.

pain...) qui ont aujourd'hui disparu, mais que les textes décrivent. Dans les *Nuées* d'Aristophane, Strépsiade énumère les merveilles éphémères qui sortaient des mains de son fils :

« Il était encore tout mioche, pas plus haut que cela, qu'il modelait chez nous des maisons, sculptait des bateaux, construisait de petits chariots de cuir, et, avec l'écorce des grenades, faisait des grenouilles à merveille »⁶³.

Sans oublier tous les objets que l'enfant pouvait détourner du monde des adultes et qui resteront à jamais impossibles à identifier en tant que jouets. Les objets conservés ont donc été fabriqués dans des matériaux qui ont résisté au temps (terre cuite, métal, os, ivoire, ambre), le plus souvent par des adultes pour des enfants. Leurs lieux de production et leurs modes de diffusion sont encore inconnus. Seul un passage d'Aristophane mentionne le coût d'un chariot, une obole (mais chez quel type de marchand et en quelle matière ?), et les circonstances de l'achat, à l'occasion d'une fête en l'honneur de Zeus⁶⁴.

Parmi les questions ouvertes, nous examinerons ici l'existence et la fonction d'objets spécifiques aux enfants, qui n'imitent pas l'univers matériel des adultes en miniature, ainsi que d'objets spécifiques à un sexe, féminin ou masculin, en prenant deux exemples récemment étudiés pour le monde grec, le hochet et la « poupée ».

Le hochet

Le hochet, cet idiophone qui produit un son quand on l'agite, est l'un des plus anciens objets identifiés comme associés à la petite enfance. Au-delà d'une approche typo-chronologique encore à faire⁶⁵, un examen des textes et des images permet de saisir comment sa fonction peut s'investir de sens spécifiques selon les époques. Dans la *Politique*, Aristote éclaire ainsi l'importance éducative qu'on lui confère à l'époque classique, dès le premier âge de la vie. Il attribue à Archytas de Tarente l'invention du hochet, *platagê* : « Il faut considérer comme une belle invention le hochet d'Archytas, que l'on donne aux petits enfants pour que, grâce à elle, ils ne cassent rien dans la maison, car la gent enfantine n'est pas capable de rester tranquille »⁶⁶. La découverte se rapporte au concept éducatif de la musique prôné par Archytas, un Pythagoricien et ami de Platon, qui aurait écrit un traité

63. Aristophane, *Nuées*, 787-884 (Coulon 1923), 878-884. Voir aussi les petits objets en cire et en argile que décrit Lucien, *Alcyon*, 4.

64. Aristophane, *Nuées*, 863-864 (Coulon 1923) : « La première obole que je reçus comme héliaste, je l'employai à t'acheter, aux Diasies [fête en l'honneur de Zeus Meilichios], un petit chariot ».

65. Voir Pfäffli 2014 sur les hochets romains.

66. Aristote, *Politique*, 1340b (Aubonnet 1971).

sur les percussions⁶⁷. Loin d'être un simple objet de divertissement, « le hochet d'Archytas » devait contribuer au processus d'apprentissage de la raison. Le rythme et la musique structurent l'âme de l'enfant, qui y prend plaisir dès la naissance⁶⁸, en le détournant d'activités désordonnées qui font prendre de mauvaises habitudes pour toute la vie⁶⁹. Son usage témoigne d'un souci éducatif et d'une gamme de soins qui inclut les berceuses afin d'assurer une croissance en bonne santé. Un cruchon à vin miniature attique (fig. 8 ; vers 440-425 av. J.-C.)⁷⁰ représente un enfant assis sur son pot, brandissant un hochet, entouré d'un bâton à roulettes et d'une cruche. La scène résume visuellement le programme de *teknopoïesis* du futur citoyen : il associe l'apprentissage de la propreté, de la marche, des rites religieux de la cité, à la formation de l'âme par le rythme musical du hochet.

La poupée

Replacés dans la communauté, le lieu et l'époque qui les a produits, les jouets peuvent offrir accès aux compétences attendues des garçons et des filles, ainsi qu'aux étapes de leur croissance, marquées par des rites et des fêtes. L'exemple le mieux étudié à ce jour est celui des « poupées » grecques classiques. Au-delà de leur grande variété typologique, plusieurs points communs ressortent. Elles sont d'ordinaire fabriquées en terre cuite et représentent une femme adulte, aux membres articulés. Le type le plus ancien, de fabrication corinthienne, apparaît au début du V^e siècle av. J.-C. Les bras et les jambes sont articulés au niveau des épaules et des hanches. La figurine est coiffée d'un *polos* percé qui permet de la suspendre. Vêtue d'un *chiton* peint, elle tient souvent dans chaque main des crotales qui font référence aux fonctions chorégiques des jeunes filles dans le sanctuaire. Les modèles produits en Attique dès le troisième quart du V^e siècle av. J.-C. sont plus élaborés, avec une articulation au niveau des genoux. Un autre type, sans bras, ni jambes au-dessous des genoux et des coudes, apparaît au milieu du V^e siècle av. J.-C. (fig. 9 ; vers 340-320 av. J.-C.)⁷¹. Au IV^e siècle av. J.-C. se développe le type de la femme assise, aux bras mobiles, nue ou vêtue (fig. 10 ; vers 370-350 av. J.-C.), la tête souvent coiffée d'une haute couronne.

67. Pour la démonstration complète de la nature de l'« invention » d'Archytas, Dasen 2017.

68. Pseudo-Aristote, *Problèmes*, XIX, 38, 902b.

69. Ce souci traverse toute l'Antiquité. Cf. Aristote, *Éthique à Nicomaque*, 1103b, 23-25 (Bodéüs 2004) : « L'importance de contracter telle ou telle habitude dès la prime jeunesse n'est donc pas négligeable, mais tout à fait décisive » ; Plutarque, *Œuvres morales. De l'éducation des enfants*, 3F (Philippon & Sirinelli 1987) : « Et il y a toute chance que le poète Phocylide donne un bon conseil quand il dit : "Il faudrait, dès l'enfance, enseigner à bien faire" ».

70. Beazley Archive 11041 ; Callisto 84 ; Dasen 2017, fig. 1, avec bibliographie antérieure.

71. Callisto 21.

Leur analogie de taille et de forme avec les poupées modernes du type de la Barbie pourrait inviter à y reconnaître des objets ludiques. Depuis une quinzaine d'années, plusieurs recherches ont révisé cette interprétation. Joan Reilly⁷², la première, a suggéré d'interpréter les exemplaires au corps tronqué comme des sortes d'*ex-voto* anatomiques, mettant en valeur les seins et le sexe, les parties du corps essentielles pour la reproduction. Cette nouvelle interprétation est aujourd'hui étendue à l'ensemble du groupe. L'étude du vocabulaire confirme leur destination religieuse. Les termes *numphê*, *korê*, *korokosmion* ou *kosmion*, traduits par «poupée», apparaissent dans des contextes qui les désignent comme des offrandes votives anthropomorphes⁷³. C'est par dizaines, voire par centaines qu'on les retrouve dans les sanctuaires de divinités qui patronnent les passages des jeunes filles, la santé et la fécondité⁷⁴. Plusieurs ont aussi été retrouvées dans des tombes de jeunes filles mortes avant de s'être mariées.

Certaines figurines renvoient de manière explicite aux rites nuptiaux, comme celles assises sur un siège à haut dossier, exposant la beauté, *charis*, de la mariée à la vue de toute l'assistance, parenté, amis et voisinage, le jour des noces. Des exemplaires possèdent un trousseau miniature qui symbolise les cadeaux offerts le jour suivant le mariage (*epaulia*) et les activités de la future épouse, comme l'*epinêtron*, l'objet de forme cylindrique que les femmes plaçaient sur le genou pour filer la laine, sans oublier la paire de bottines portées au passage dans sa nouvelle maison⁷⁵. La poupée se décline aussi sous une forme masculine, encore peu étudiée. Le couple assis retrouvé dans une tombe de Tanagra (IV^e siècle) se rapporte probablement aussi aux rites de mariage⁷⁶.

Conclusion : Une histoire en construction

Ce bref inventaire non exhaustif des principales questions méthodologiques invite à poursuivre l'exploration du champ très vaste de la culture ludique antique, en l'utilisant comme une grille de lecture susceptible de renouveler notre compréhension de la dynamique sociale et religieuse grecque et romaine. L'importance du sujet se traduit par son omniprésence dans la langue, l'iconographie et la culture matérielle, sa capacité à se transformer en s'adaptant sans cesse à de nouveaux contextes sociaux, tout en conservant sa puissance métaphorique. Dans la vie

72. Reilly 1997.

73. Par exemple Platon, *Phèdre*, 230c.

74. Dasen 2005, 2011, 2015a, 319-334; Schwarzmaier 2006. Sur le type à l'époque byzantine, Pitarakis 2009, sur sa fonction sociale à Rome, Dolanski 2017.

75. Londres, British Museum GR 1906,0314.4; Dasen 2015a, 324-325, fig. 11.4.

76. Dasen 2011; Huysecom-Haxhi *et al.* 2012; Griesbach 2014.

comme dans la mort, le jeu est « bon à penser » l'identité et le destin, ainsi que le montre l'épigramme d'Antipater de Sidon (II^e s. av. J.-C.), fondée sur les noms des différents coups obtenus en lançant les osselets :

« Cette stèle, que je vois, allons, quel mort elle recouvre. Mais je n'aperçois nulle part d'inscription gravée sur la pierre, seulement neuf osselets renversés : les quatre premiers désignent le coup d'Alexandre ; les suivants, la fleur de la jeunesse adolescente, l'éphèbe ; le dernier, isolé, signifie plus humblement le coup de Chios. Veulent-ils donc dire ceci : "Et celui qui se glorifie du sceptre et celui dont la jeunesse est en fleur ont pour terme le néant" ? Ou plutôt non : je crois que je vais lancer au but un trait direct, comme un archer crétois. Le mort était de Chios, il avait reçu le nom d'Alexandros et périt à l'âge des éphèbes. Avec quelle habileté on a désigné par des osselets muets le jeune homme enlevé aveuglément et sa vie répandue comme les osselets ! »⁷⁷.

Véronique DASEN

ERC Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity
Université de Fribourg

Références bibliographiques

- ARIÈS P. (1960), *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime*, Paris, Plon (Civilisations d'hier et d'aujourd'hui).
- AUBONNET J. (1971), *Aristote. Politique*, t. II, 1^{re} partie: *Livres III-IV*, J. Aubonnet (éd. et trad.), Paris, Les Belles Lettres (CUF ; 203).
- AUSTIN R.G. (1934), « Roman Boardgames I », *Greece and Rome*, vol. 4, n° 10, p. 24-32.
- AUSTIN R.G. (1935), « Roman Boardgames II », *Greece and Rome*, vol. 4, n° 11, p. 76-82.
- AUSTIN R.G. (1940), « Greek Board-Games », *Antiquity*, vol. 14, n° 55, p. 257-278.
- BARBERA M. (1991), « I "crepundia" di Terracina. Analisi e interpretazione di un dono », *Bollettino di Archeologia*, n° 10, p. 11-33.
- BARDIÈS-FRONTY I., DUNN-VATURI A.-E. (éd.) (2012), *Art du jeu, jeu dans l'art. De Babylone à l'Occident médiéval*, Catalogue de l'exposition au Musée de Cluny, Paris, Réunion des musées nationaux – Grand Palais.

77. *Anthologie grecque*, VII, 427 (Waltz 1941, trad. modifiée). Sur la présence métaphorique du jeu dans des contextes funéraires grecs, voir aussi Dasen 2018, et d'époque romaine, Schädler 2013d.

- BEARZOT C., LANDUCCI F., ZECCHINI G. (éd.) (2007), *L'Onomasticon di Giulio Polluce. Tra lessicografia e antiquaria*, Milan, Vita e pensiero.
- BEAUMONT L.A. (2012), *Childhood in Ancient Athens. Iconography and Social History*, Londres, Routledge.
- BEAZLEY ARCHIVE: *Beazley Archive. Pottery Database*, Oxford, www.beazley.ox.ac.uk.
- BECQ DE FOUQUIÈRES L. (1869), *Les jeux des Anciens. Leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs*, Paris, C. Reinwald.
- BEHLING C.-M. (2013), « Le mystère de la marelle ronde », in Dasen & Schädler 2013, p. 47.
- BODÉÛS R. (2004), *Aristote. Éthique à Nicomaque*, R. Bodéüs (éd. et trad.), Paris, Flammarion.
- BREYER C. (2010), *Jeux et jouets à travers les âges. Histoire et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux*, Bruxelles, Safran.
- BROUGÈRE G. (2005), *Jouer / Apprendre*, Paris, Economica – Anthropos.
- BRULÉ P. (1996), « Des osselets et des tambourins pour Artémis », *Clio. Femmes, Genre, Histoire*, n° 4, *Le temps des jeunes filles* (rééd. 2007, in *La Grèce d'à côté. Réel et imaginaire en miroir en Grèce antique*, Rennes, Presses universitaires de Rennes (Histoire), p. 69-83).
- CAILLOIS R. (1958), *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- CALLISTO: *Callisto. Base de données. Iconographie de l'enfant*, Université de Fribourg, <https://elearning.unifr.ch/callisto/>.
- CERESA MORI A., LAMBRUGO C., SLAVAZZI F. (dir.) (2012), *L'infanzia e il gioco nel mondo antico. Materiali della collezione Sambon di Milano*, catalogo della mostra, Milan, Edizioni ET.
- CHARLES D., GIRVEAU B. (dir.) (2011), *Des jouets et des hommes*, Paris, Réunion des musées nationaux – Grand Palais.
- CHAVAGNAC L. de (2015), *Instruments de hasard en Gaule au second âge du fer. Réflexions sur l'ambiguïté entre jeu et tirage au sort à partir du corpus auvergnat*, mémoire de master en histoire et archéologie des mondes anciens, Université Lyon II, 208 p., 22 pl.
- COOL H.E.M. (2016), « Recreation or Decoration. What were the Glass Counters from Pompeii used for ? », *Papers of the British School at Rome*, vol. 84, p. 157-77.
- COSTANZA S. (2017), « Performance e giochi d'iniziazione in Grecia antica. La "tarta-tartaruga" (*chelichelônē*) e il "calderone" (*chytrinda*) », *Mantichora*, n° 7, p. 72-91.
- COULON G. (1994¹, 2004²), *L'enfant en Gaule romaine*, Paris, Errance (Hespérides).
- COULON V. (éd.) (1923), *Aristophane. Comédies*, t. I: *Introduction. Les Acharniens. Les Cavaliers. Les Nuées*, H. Van Daele (trad.), Paris, Les Belles Lettres (CUF ; 11).

- CRIST W., DUNN-VATURI A.-E., VOOGT A. de (2016), *Ancient Egyptians at Play. Board Games Across Borders*, Londres, Bloomsbury.
- DAREMBERG C., SAGLIO E. (dir.) (1877-1919), *Dictionnaire des antiquités grecques et romaines*, t. I-V, Paris, Hachette.
- DASEN V. (2005), « Les lieux de l'enfance », in *Gender Studies in den Altertumswissenschaften. Räume und Geschlechter in der Antike*, H. Harich-Schwarzbauer, T. Späth (éd.), Trèves, Wissenschaftlicher Verlag Trier, p. 59-81.
- DASEN V. (2011), « De la Grèce à Rome. Des jouets pour grandir ? », in Charles & Girveau 2011, p. 53-59.
- DASEN V. (2012), « Cherchez l'enfant ! La question de l'identité à partir du matériel funéraire », in *L'enfant et la mort dans l'Antiquité, III. Le matériel associé aux tombes d'enfants*, A. Hermary, C. Dubois (éd.), Paris, Errance – Centre Camille-Jullian, p. 9-22.
- DASEN V. (éd.) (2014), « Veni, Vidi », *Ludique. Le jeu de la vie. Catalogue-leporello de l'exposition*, Nyon, Musée romain.
- DASEN V. (2015a), *Le sourire d'Omphale. Maternité et petite enfance dans l'Antiquité*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- DASEN V. (2015b), « Achille et Ajax. Quand l'agôn s'allie à l'alea », *Revue du MAUSS*, vol. 46, n° 2, p. 81-98.
- DASEN V. (2016), « Jeux de l'amour et du hasard en Grèce ancienne », *Kernos*, n° 29, p. 73-100.
- DASEN V. (2017), « Le hochet d'Archytas. Un jouet pour grandir », *Annales de Bretagne et des pays de l'Ouest*, vol. 124, n° 3, p. 89-107.
- DASEN V. (2018), « Ganymède ou l'immortalité en jeu », *Kernos*, n° 31, sous presse.
- DASEN V., LETT D., MOREL M.-F., ROLLET C. (2001), « Dix ans de travaux sur l'enfance », *Annales de démographie historique*, vol. 2, n° 102, p. 5-100.
- DASEN V., SCHÄDLER U. (dir.) (2013), *Archéothéma*, n° 31, *Jeux et jouets gréco-romains*.
- DASEN V., SCHÄDLER U. (dir.) (2019, en préparation), dossier « Jouer dans l'Antiquité. Identité et multiculturalité », *Archimède. Archéologie et histoire ancienne*, n° 6.
- DE' SIENA S. (2009), *Il gioco e i giocattoli nel mondo classico. Aspetti ludici della sfera privata*, Modène, Mucchi.
- DES PLACES E. (1951), *Platon. Œuvres complètes*, t. XI, 1^{re} partie : *Les Lois. Livres I-II*, E. Des Places (éd. et trad.), Paris, Les Belles Lettres (CUF ; 1).
- DEUBNER L. (1930), « Spiele und Spielzeug der Griechen », *Die Antike*, n° 6, p. 162-177.
- DIÈS A. (1956), *Platon. Œuvres complètes*, t. XII, 1^{re} partie : *Les Lois. Livres VII-X*, A. Diès (éd. et trad.), Paris, Les Belles Lettres (CUF ; 1).

- DOLANSKI F. (2017), « Roman Girls and Boys at Play. Realities and Representations », in Vuolanto & Laes 2017, p. 117-138.
- FALKENER E. (1892), *Games Ancient and Oriental, and how to Play them. Being the Games of the Ancient Egyptians, the Hiera Gramme of the Greeks, the Ludus Latrunculorum of the Romans, and the Oriental Games of Chess, Draughts, Backgammon and Magic Squares*, Londres – New York, Longmans, Green and Co.
- FERRUA A. (2001), *Tavole lusorie epigrafiche. Catalogo delle schede manoscritte*, Cité du Vatican, Pontificio istituto di archeologia cristiana.
- FINKEL I. (2007), *Ancient Board Games in Perspective*, Londres, British Museum Press.
- FISHER N. (2004), « The Perils of Pittalakos. Settings of Cock Fighting and Dicing in Classical Athens », in *Games and Festivals in the Ancient World*, S. Bell, G. Davies (éd.), Oxford, Archaeopress (BAR. International Series 1220), p. 65-78.
- FITTÀ M. (1997), *Giochi e giocattoli nell'Antichità*, Milan, Leonardo Arte.
- FREUNDLICH F. (1995), *Le monde du jeu à Paris (1715-1800)*, Paris, Albin Michel.
- GOLDEN M. (1990¹, 2015²), *Children and Childhood in Classical Athens*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- GOLDEN M. (2016), « The Second Childhood of Mark Golden », *Childhood in the Past*, vol. 9, p. 4-18.
- GOLDHILL S. (2017), « Play in Ancient Greece. An Interview with Simon Goldhill », *American Journal of Play*, vol. 9, n° 3, p. 287-298.
- GONCALVES V. (2013), « *Aleae aut tesserae*? Les significations d'une opposition ludique dans la Rome d'Ammien Marcellin », *Antiquité tardive*, n° 21, p. 257-264.
- GONCALVES V. (2014), « Le tablier de Gruterus. Jeu de faussaire ou jeu chrétien? », *Mélanges de l'École française de Rome*, vol. 126, n° 2, <https://journals.openedition.org/mefra/2643>.
- GREEN J.R. (2014), « Zeus on a See-Saw. A Comic Scene from Paestum », *Logeion. A Journal of Ancient Theatre*, vol. 4, p. 1-27.
- GRIESBACH J. (2014), « *Pupa*: Spielend vom Mädchen zur Frau », in *Girls in Antiquity*, S. Moraw, A. Kieburg (éd.), Münster, Waxmann, p. 253-274.
- HAMAYON R. (2012), *Jouer. Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, La Découverte (trad. anglaise: *Why We Play? An Anthropological Study*, Chicago, University of Chicago Press, 2015).
- HASSELIN ROUS I. (2013), « La dinette de la "petite fille" d'Érétie. Un jouet fonctionnel? », in Dasen & Schädler 2013, p. 21-22.
- HERTER H. (1961), « Das Leben ein Kinderspiel », *Bonner Jahrbücher*, vol. 161, p. 73-84.
- HORN H.-G. (1989), « *Si per me misit, nil nisi vota feret*. Ein römischer Spielturm aus Froitzheim », *Bonner Jahrbücher*, vol. 189, p. 139-160.

- HUIZINGA J. (1938), *Homo ludens. A Study of the Play-Element in Culture*, Londres, Routledge.
- HUYSECOM-HAXHI S., PAPAICONOMOU I.-D., PAPADOPOULOS S. (2012), « Les figurines en terre cuite dans les sépultures d'enfants en Grèce ancienne. Le cas des jeunes filles nues assises », in *L'enfant et la mort dans l'Antiquité, III. Le matériel associé aux tombes d'enfants*, A. Hermay, C. Dubois (éd.), Paris, Errance – Centre Camille-Jullian, p. 343-366.
- IHM M. (1891), « Delle tavole lusorie romane », *Römische Mitteilungen*, vol. 6, p. 208-220.
- JOY J. et al. (2016), *Hide and Seek. Looking for Children in the Past*, Cambridge, Museum of Archaeology and Anthropology – University of Cambridge.
- KARANIKA A. (2012), « Playing the Tortoise. Reading Symbols of an Ancient Folk Game », *Helios*, vol. 39, n° 2, p. 101-120.
- KARANIKA A. (2014), *Voices at Work. Women, Performance, and Labor in Ancient Greece*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- KIDD S.E. (2016), « Play in Aristotle », *CPh*, vol. 111, n° 4, p. 353-371.
- KIDD S.E. (2017a), « Greek Dicing, *Astragaloï*, and the “Euripides” Throw », *JHS*, vol. 137, p. 112-118.
- KIDD S.E. (2017b), « How to Gamble in Greek ? The Meaning of *Kubeia* », *JHS*, vol. 137, p. 119-134.
- KIDD S.E. (2017c), « Toys as Mimetic Objects. A Problem from Plato's Laws », *Aisthesis*, vol. 10, n° 1, p. 97-105.
- KIDD S.E. (2017d), « Pente Grammai and the “Holy Line” », *Board Game Studies Journal*, vol. 11, p. 83-99.
- KIDD S.E. (2017e), « Play in the Ancient Novel », *American Journal of Play*, vol. 9, n° 3, p. 356-373.
- KIDD S.E. (2019), *Play and Aesthetics in Ancient Greece*, Cambridge, Cambridge University Press.
- LAFARGUE P. (2017), « L'enfant retrouvé. Quinze ans de nouvelles recherches sur l'enfance en Grèce ancienne (2001-2015) », *Pallas*, n° 105, p. 257-294.
- LAMBIN G. (1975), « Les formules de jeux d'enfants dans la Grèce antique », *REG*, t. 88, fasc. 419-423, 1975, p. 168-177.
- LAMBIN G. (1977), « Jeux d'enfants (Aristophane, *Oiseaux*, v. 388-392) », *REG*, t. 90, fasc. 428-429 p. 108-113.
- LAMBRUGO C., TORRE C. (éd.) (2013), *Il gioco e i giochi nel mondo antico. Tra cultura materiale e immateriale*, Bari, Edipuglia.
- LAMBRUGO C., SLAVAZZI F., FEDELI A.M. (éd.) (2015), *I materiali della Collezione Archeologica “Giulio Sambon” di Milano*, 1. Tra “alea” e “agòn”: giochi di abilità e di azzardo, Florence, All'insegna Del Giglio.

- LETT D., ROBIN I., ROLLET C. (2015), « Faire l'histoire des enfants au début du XXI^e siècle : de l'enfance aux enfants », *Annales de démographie historique*, vol. 129, n° 1, p. 231-276.
- LEVANIOUK O. (2007), « The Toys of Dionysos », *HSPH*, vol. 103, p. 165-202.
- MANDEL U. (1999), « Die ungleichen Spielerinnen. Zur Bedeutung weiblicher Ephedrismosgruppen », in *Hellenistische Gruppen. Gedenkschrift für Andreas Linfert*, P.C. Bol (éd.), Mayence, P. von Zabern, p. 213-266.
- MANSON M. (1978), *Les poupées dans l'Empire romain, le royaume du Bosphore cimmérien et le royaume parthe*, thèse de doctorat, École pratique des hautes études, 424 p., 139 pl.
- MANSON M. (1991), « Jouets et jeux de l'enfance : les poupées antiques », in May et al. 1991, p. 54-58.
- MANSON M. (2001), *Jouets de toujours. De l'Antiquité à la Révolution*, Paris, Fayard.
- MARQUARDT J. (1879), *Das Privatleben der Römer*, Leipzig, Hirzel.
- MAUDUIT C. (éd.) (2013), *L'Onomasticon de Pollux. Aspects culturels, rhétoriques et lexicographiques*, Lyon, Centre d'études et de recherches sur l'Occident romain.
- MAY R. et al. (1991), *Jouer dans l'Antiquité*, Catalogue de l'exposition au musée d'Archéologie méditerranéenne, Marseille – Paris, Musées de Marseille – Réunion des musées nationaux.
- MÉRIEUX A. (2016), *Le Jeu et l'Homme. Une approche épistémologique*, thèse de doctorat en théorie et pratique de l'archéologie, Université Paris-Sorbonne.
- MÜLLER-TRAGIN C. (2018), *Le jeu dans l'œuvre de Platon*, Sarrebruck, Éditions universitaires européennes (mémoire de maîtrise de lettres classiques soutenu à l'université de Rouen en 1981).
- NEILS J., OAKLEY J.H. (éd.) (2003), *Coming of Age in Ancient Greece. Images of Childhood from the Classical Past*, New Haven – Londres, Yale University Press.
- NETCHINE È. (dir.) (2009), *Jeux de princes, jeux de vilains*, Catalogue de l'exposition présentée par la Bibliothèque nationale de France, Paris, BnF – Seuil.
- NOLLÉ J. (2007), *Kleinasiatische Losorakel. Astragal- und Alphabetchresmologien der hochkaiserzeitlichen Orakelrenaissance*, Munich, C.H. Beck.
- PFÄFFLI B. (2013), *Des enfants ? Des enfants ! À la recherche de leurs traces à Augusta Raurica*, Augusta Raurica, Museum Augusta Raurica (*Augster Museumshefte*, 35), <http://www.augustaurica.ch/archaeologie/literatur-und-verlag/augster-museumshefte/>.
- PFÄFFLI B. (2014), « Rasseln für Kinder aus Augusta Raurica », *Jahresberichte aus Augst und Kaiseraugst*, vol. 35, p. 141-156.

- PHILIPPON A., SIRINELLI J. (1987), *Plutarque. Œuvres morales*, t. I, 1^{re} partie : *Introduction générale. Traités 1-2. De l'éducation des enfants. Comment lire les poètes*, A. Philippon, J. Sirinelli (éd. et trad.), Paris, Les Belles Lettres (CUF ; 312).
- PITARAKIS B. (2009), « The Material Culture of Childhood in Byzantium », in *Becoming Byzantine. Children and Childhood in Byzantium*, A. Papaconstantinou, A.-M. Talbot (éd.), Washington D.C., Dumbarton Oaks Research Library and Collection, p. 167-251.
- PURCELL N. (2007), « Inscribed Imperial Roman Gaming Boards », in *Ancient Board Games in Perspective. Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions*, I.L. Finkel (éd.), Londres, British Museum Press, p. 90-97.
- PURCELL N. (2013), « “Romans, Play On !” Rome, City of the Games », in *The Cambridge Companion to Ancient Rome*, P. Erdkamp (éd.), Cambridge, Cambridge University Press, p. 441-458.
- REILLY J. (1997), « Naked and Limbless. Learning about the Feminine Body in Ancient Athens », in *Naked Truths. Women, Sexuality and Gender in Classical Art and Archaeology*, A.O. Koloski-Ostrow, C.L. Lyons (éd.), Londres, Routledge, p. 154-173.
- RETSCHITZKI J., HADDAD-ZUBEL R. (éd.) (2002), *Step by Step. Proceedings of the 4th Colloquium Board Games in Academia*, Fribourg, Éditions universitaires.
- RIECHE A. (1984), *Römische Kinder und Gesellschaftsspiele*, Stuttgart, Württembergisches Landesmuseum.
- ROUECHÉ C., BELL R.C. (2007), « Graeco-Roman Pavement Signs and Game Boards. A British Museum Working Typology », in *Ancient Board Games in Perspective. Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions*, I.L. Finkel (éd.), Londres, British Museum Press, p. 106-109.
- ROSSIE J.-P. (2008), *Saharan and North African Toy and Play Cultures. Domestic Life in Play*, Stockholm, Stockholm International Toy Research Centre.
- SCHÄDLER U. (1994), « *Latrunculi* – ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer », in *Homo Ludens. Der spielende Mensch, IV*, G.G. Bauer (éd.), Salzbourg, Katzbichler, p. 47-67.
- SCHÄDLER U. (1995), « *XII Scripta, Alea, Tabula* – New Evidence for the Roman History of Backgammon », in *New Approaches to Board Games Research. Asian Origins and Future Perspectives*, A. de Voogt (éd.), Leyde, International Institute for Asian Studies, p. 73-98.
- SCHÄDLER U. (1996), « Spielen mit Astragalen », *Archäologischer Anzeiger*, vol. 1, p. 61-73.
- SCHÄDLER U. (2002), « The Talmud, Firdausi, and the Greek Game “City” », in *Retschitzki & Haddad-Zubel 2002*, p. 91-102.

- SCHÄDLER U. (2007), « The Doctor's Game – New Light on the History of Ancient Board Games », in *Stanway. An Elite Burial Site at Camulodunum*, P. Crummy et al., Londres, Society for the Promotion of Roman Studies, p. 359-375.
- SCHÄDLER U. (2009a), « *Pente grammai* – The Ancient Greek Board Game Five Lines », in *Board Game Studies Colloquium XI, Proceedings*, J. Nuno Silva (éd.), Lisbonne, Associação ludus R. da Escola Politécnica, p. 169-192.
- SCHÄDLER U. (2009b), « Review, Irving Finkel, "Ancient Board Games in Perspective" », *Bonner Jahrbücher*, n° 209, p. 425-427.
- SCHÄDLER U. (2013a), « Table de jeu miniature », in Dasen & Schädler 2013, p. 23.
- SCHÄDLER U. (2013b), « Les lieux du jeu », in Dasen & Schädler 2013, p. 38-41.
- SCHÄDLER U. (2013c), « Jouer aux billes à l'époque romaine », in Dasen & Schädler 2013, p. 54-55.
- SCHÄDLER U. (2013d), « Jouer avec la mort. Jeux en réemploi ou inscriptions en forme de jeux ? », in Dasen & Schädler 2013, p. 68-69.
- SCHÄDLER U., DUNN-VATURI A.-E. (2009), « Board Games in pre-Islamic Persia », *Encyclopædia Iranica*, <http://www.iranicaonline.org/articles/board-games-in-pre-islamic-persia>.
- SCHÄDLER U., STROUHAL E. (éd.) (2010), *Spiel und Bürgerlichkeit*, Vienne – New York, Springer.
- SCHAMBER P. (2009), *XII Scripta. Compilation, Analysis and Interpretation*, Senior thesis, DePauw University.
- SCHAUENBURG K. (1976a), « Erotenspiele I », *Antike Welt*, vol. 7, n° 3, p. 39-52.
- SCHAUENBURG K. (1976b), « Erotenspiele II », *Antike Welt*, vol. 7, n° 4, p. 28-35.
- SCHMIDT E. (1971), *Spielzeug und Spiele der Kinder im klassischen Altertum. Mit Beispielen aus den Beständen des Deutschen Spielzeugmuseums Sonneberg*, Meiningen, Staatlichen Museen.
- SCHWARZMAIER A. (2006), « "Ich werde immer Kore heissen". Zur Grabstele der Polyxena in der Berliner Antikensammlung », *Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts*, n° 121, p. 175- 226.
- STROUHAL E., ZOLLINGER M., FELDERER B. (2012), *Spiele der Stadt. Glück, Gewinn und Zeitvertreib Passagen des Spiels IV*, Vienne – New York, Springer.
- SUTTON-SMITH B. (1997), *The Ambiguity of Play*, Cambridge, Harvard University Press.
- TAILLARDAT J. (1967), *Suétone. Περί βλασφημιῶν, Περί παιδιῶν. Extraits byzantins*, Paris, Les Belles Lettres.

- TONER J. (2017), « Leisure as a Site of Child Socialisation, Agency and Resistance in the Roman Empire », in Vuolanto & Laes 2017, p. 99-116.
- TRAN TAM TINH V. (1988), *La Casa dei cervi a Herculaneum*, Rome, G. Bretschneider.
- VANHOVE D. (éd.) (1992), *Le sport dans la Grèce antique. Du jeu à la compétition*, Bruxelles, Palais des Beaux-Arts.
- VÄTERLEIN J. (1976), *Roma Ludens. Kinder und Erwachsene beim Spiel im antiken Rom*, Amsterdam, Grüner.
- VICKERS J.R. (2016), *The Acrobatic Body in Ancient Greek Society*, thèse de doctorat en philosophie, University of Western Ontario.
- VUOLANTO V., LAES C. (éd.) (2017), *Children and Everyday Life in the Roman and Late Antique World*, Londres, Routledge,
- WALTZ P. (1931), *Anthologie grecque*, t. III : *Anthologie palatine*. Livre VI, P. Waltz (éd. et trad.), Paris, Les Belles Lettres (CUF ; 3).
- WEHGARTNER I. (1983), *Attisch weissgrundige Keramik. Maltechniken, Werksätten, Formen, Verwendung*, Mayence, P. von Zabern.
- WEISS C., BUHL A. (1990), « Votivgaben aus Ton. Jojo oder Fadenspule ? », *Archäologischer Anzeiger*, p. 494-505.
- WENDLING T. (2010), « Une joute intellectuelle au détriment du jeu ? Claude Lévi-Strauss vs Roger Caillois (1954-1974) », *Ethnologies*, vol. 32, n° 1, *Jouer / Play*, p. 29-49.
- WHITEBREAD D. et al. (2012), *The Importance of Play. A Report on the Value of Children's Play with a Series of Policy Recommendations*, Bruxelles, Toys Industries of Europe.
- WIEDEMANN T. (1989), *Adults and Children in the Roman Empire*, Londres, Routledge.
- WÜNSCHE R., KNAUSS F. (éd.) (2004), *Lockender Lorbeer. Sport und Spiel in der Antike*, Munich, Staatliche Antikensammlungen.



Fig. 1 – Peinture murale du cryptoportique
de la Maison des cerfs, Herculaneum.

Tableautin 23 x 36 cm. Naples, Musée national, inv. 9178.

D'après Tran Tam Tinh 1988, fig. 112



Fig. 2 – Coupe attique à figures rouges.

Antikensammlung, Staatliche Museen zu Berlin-Preussischer Kulturbesitz F 2549.

Photo J. Laurentius



Fig. 3 – Lécythe attique à figures rouges.
New York, Metropolitan Museum of Art
41.162.147. Rogers Fund, 1941.
Photo du musée



Fig. 4



Fig. 5

Fig. 4 – Vase perdu, dessin.
D'après Deubner 1930, fig. 9

Fig. 5 – Vase perdu, dessin.
D'après Deubner 1930, fig. 16



**Fig. 6 – Dessin de roue
avec une inscription grecque
sur la rue Arkadiane, Ephèse.**
Photo C.M. Behling, reproduit
avec l'aimable autorisation
de S. Ladstätter, Vienne



**Fig. 7 – Piste de billes, Rome,
temple de Vénus et de Rome.**
Photo U. Schädler



Fig. 8 – Chous attique à figures rouges.
Londres, British Museum 1910.6-15.4.
Photo du musée



Fig. 9 – Stèle attique en marbre.
Munich, Antikensammlungen GL 199.
Photo V. Dasen



**Fig. 10 – Poupée assise aux bras articulés
en terre cuite (H. 21,5 cm), de Thèbes.
Munich, Antikensammlungen NI 666o.
Photo A. Tuor**