



musée
Lapidaire

LIVRET
DE VISITE

Les
jeux



ce qu'ils nous révèlent de l'Antiquité



Hydrie
Scène domestique d'une femme assise
jouant avec des pelotes de laine

Terre cuite à figures rouges
Provenance : Nola (Italie du sud)
Production : Athènes (Grèce)
Attribuée à l'atelier de Polygnotos
Vers 440 av. J.-C.
Achat de l'Institut Calvet, 1862
Inv. C 106 A

« L'image du jeu est sans doute la moins mauvaise pour évoquer les choses sociales ».

Pierre Bourdieu

En ces temps olympiques, parler de jeux nous invite inévitablement à vouloir porter notre regard sur la face la plus visible de ce thème aussi multiple que passionnant.

Mais ne nous y trompons pas, parler des jeux, qu'ils soient ludiques, sportifs, enfantins ou sacrés, revient à parler de nous ; c'est-à-dire, à parler de ce qui compose les fondements même d'une société humaine.

Sujet longtemps écarté des recherches historiques, l'étude des jeux s'avère aujourd'hui, dans ce qu'elle possède à la fois de matériel et d'immatériel, un terreau fertile à la compréhension des codes, des attentes et des composantes d'une civilisation et de son temps. Elle nécessite un spectre d'approche large, dépassant la caractérisation d'individus (genre, âge, statut social...) au profit d'une appréhension des enjeux collectifs, spirituels et immatériels.

Comme le soulignent Roland May dans le catalogue de l'exposition *Jouer dans l'Antiquité* (Marseille, 1991) et Véronique Dasen (archéologue et Professeur à l'Université de Fribourg) dans son introduction au catalogue de l'exposition *Ludique. Jouer dans l'Antiquité* (Lyon, 2019), la place de l'étude des jeux et des jouets dans les recherches historiques et dans le monde muséal a considérablement évolué depuis la fin du XX^e siècle.

Sans rejeter l'apport fondamental qu'a été l'ouvrage, essentiellement basé sur l'étude des auteurs grecs et latins, *Les jeux des anciens : leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs*, rédigé par Louis Becq de Fouquières, en 1831, force est de constater que le sujet n'a été que peu éprouvé durant le XX^e siècle. Depuis plus de 30 ans, il fait l'objet d'un renouveau scientifique grâce à des travaux universitaires en histoire et en anthropologie, à des expositions, des journées d'étude et des colloques mais aussi par le biais d'un programme de recherche à l'échelle européenne : *ERC Locus Ludi. The cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (Université de Fribourg, Suisse)

Pourquoi l'étude des jeux et du ludique connaît-elle ce renouveau ?

Une multitude de causes peut expliquer cet état de fait. Trois grandes raisons prédominent cependant. Tout d'abord, comme le souligne Véronique Dasen (op. cit.), dans une grande partie des sociétés contemporaines la place du jeu « est à nouveau élevée dans la vie privée et publique comme elle l'était dans l'Antiquité ». D'autre part, il existe, aujourd'hui, une volonté et une capacité méthodologique et technologique qui permettent, à l'égal du reste des sciences, une approche pluridisciplinaire renforcée, mais aussi la mise en œuvre d'une étude exhaustive et d'une confrontation des sources dans toutes leurs diversités.

Des jeux olympiques fondateurs aux jeux du cirque fantasmés, des jeux de l'enfance mêlant liberté et formation, aux jeux d'adresse et de hasard omniprésents mais décriés, tout nous conduit à mieux comprendre la richesse des sociétés grecque et romaine.

Grâce à ce thème et à l'exceptionnelle diversité des collections du Musée Lapidaire, propriété de l'Institut Calvet, c'est à un voyage fascinant à travers l'Antiquité que vous êtes invités.

Une rapide histoire des jeux Olympiques

Les jeux olympiques comme les jeux du cirque marquent de manière quasi indélébile notre culture collective lorsqu'est évoqué le thème des jeux dans l'Antiquité.

Noble quête sportive guidée par la recherche de l'*athlon* (le prix) pour les premiers, combats violents signe du délitement d'une civilisation pour les seconds, la construction de nos mythes modernes a pour le moins figé ces deux composantes de l'histoire de l'Antiquité dans des représentations stéréotypées. Il est en effet simpliste de croire que tout ou presque les oppose et qu'ils définissent à eux seuls toute la complexité des jeux et du ludique omniprésents dans les civilisations grecque et romaine.

Les origines : entre mythe et réalité

La date de 776 av. J.-C. est souvent avancée pour marquer la naissance des jeux à Olympie. Elle provient de la recomposition, à la fin du V^e siècle av. J.-C., de la liste des vainqueurs des épreuves par le philosophe Hippias d'Élis. Les recherches les plus récentes, basées sur l'étude comparée des textes et des découvertes archéologiques réalisées sur le site d'Olympie, remettent en question la crédibilité de cette date, au profit de 630 av. J.-C. apparaissant comme plus probable.

Les jeux des dieux

Les jeux d'Olympie, comme ceux de Delphes, de l'isthme de Corinthe et de Némée, composent à eux quatre les Jeux panhelléniques. Ils sont le fruit d'un héritage où mythe et traditions se confondent. À l'inverse des Jeux modernes, accueillis dans une ville différente à chaque olympiade, les Jeux panhelléniques ne sont pas itinérants.

Originellement créées par et pour les dieux, notamment Héraclès et Zeus, les épreuves se voient progressivement portées comme étendard d'une quête d'unité pour l'ensemble du monde grec et de ses colonies (Italie, Asie Mineure, Afrique du Nord), alors fragmenté en cités-états. Cet événement pentaétérique, c'est-à-dire organisé tous les quatre ans (chaque cinquième année selon le calcul antique), apparaît comme générateur de cohésion culturelle et garantit avant, pendant et après les épreuves la concorde d'une trêve sacrée (*Ekecheiria*) possédant aussi un très fort caractère religieux. C'est l'essence même des jeux, à la fois dans la temporalité et dans la finalité, d'être guidé par le sacré : Olympie et Némée honorent Zeus, pour Delphes, c'est Apollon, et quant aux jeux isthmiques, ils sont voués à Poséidon.. Ainsi, de leur ouverture à leur clôture, au-delà du premier et du dernier jour exclusivement consacrés au sacré, épreuves sportives alterneront avec consultations d'oracle, offrandes, sacrifices et processions.

Des jeux pour tous ?

Les listes de vainqueurs soulignent que les athlètes de compétition, dont l'entraînement nécessite temps et argent, sont d'abord exclusivement issus de la classe dominante. Des compétiteurs extérieurs à ces hautes classes apparaissent progressivement, mais majoritairement pour les épreuves les plus dures comme le pugilat.

Initialement, seuls les hommes libres, donc des citoyens grecs, peuvent participer aux Jeux. Ce n'est qu'à la fin du IV^e siècle av. J.-C. que Macédoniens puis Romains peuvent concourir.

Le public des jeux d'Olympie est presque exclusivement masculin. Aucune femme mariée n'est admise à assister aux épreuves, à l'exception de la prêtresse de Déméter qui siège à la tribune officielle, face aux juges-arbitres (*hellanodices*). Ces derniers ont notamment la charge de faire respecter cette règle, sous peine de mort pour celle qui l'enfreindrait. Seules les jeunes filles non mariées peuvent accéder au sanctuaire et aux compétitions.

Les Jeux seront célébrés pendant plus d'un millénaire à Olympie par les Grecs puis par les Romains. Par un décret de 393 ap. J.-C., l'empereur chrétien Théodose interdit la pratique des cultes païens, provoquant le déclin progressif de la tenue des Jeux. Si des concours sportifs et des fêtes culturelles perdurent dans quelques provinces de l'Empire romain sous influence grecque jusqu'au VI^e siècle ap. J.-C., les sites des Jeux, à l'exemple de celui d'Olympie, sont petit à petit abandonnés. Ce dernier n'est redécouvert qu'en 1776 et connaît depuis la seconde moitié du XIX^e siècle de nombreuses campagnes de fouilles archéologiques, sources inestimables d'informations.



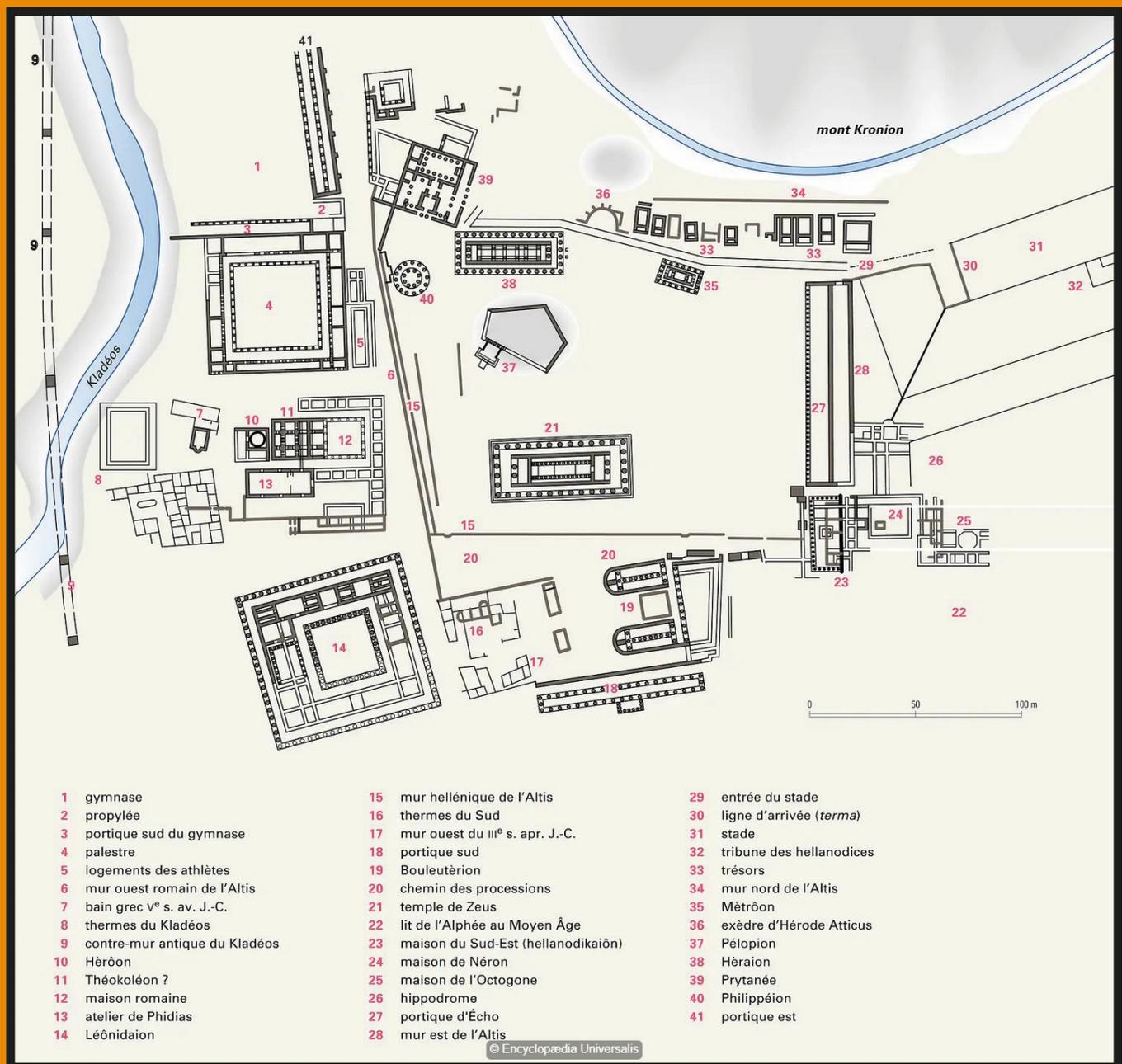
Fragment d'un relief funéraire
Athlète portant sur l'épaule un manteau (chlamyde) et sans doute à ses pieds un strigile et un flacon à parfum (?)

Marbre
Provenance inconnue
Production : Grèce, Attique ou Ionie
Fin IV^e siècle av. J.-C.
Collection Nani San Trovaso
Achat de l'Institut Calvet, 1841
Inv. E 44

Olympie : un espace et un temps

Un espace

Olympie, qui organise les Jeux à la plus forte affluence, n'est pas une cité mais un sanctuaire dont la répartition des espaces est strictement définie. Temples et autels composent l'espace sacré (*Altis*) que seuls les prêtres et les personnes en charge de l'entretien habitent. Clos d'un mur d'enceinte, il est ainsi séparé de l'espace profane qui regroupe les sites des compétitions que sont le stade et l'hippodrome, mais aussi les lieux d'entraînement tel que le gymnase et la palestra, les logements des compétiteurs (*prytanée*) et des juges-arbitres (*hellanodices*). Les sources littéraires et archéologiques laissent à penser que plus de 40 000 spectateurs peuvent être accueillis dans le stade. Athlètes, spectateurs, simples curieux ou hôtes de marque logés dans des bâtiments dédiés (*léonidaïon*), mais aussi artistes et marchands de toutes sortes, viennent, le temps des Jeux, animer le sanctuaire et sa périphérie.



Le déroulé, entre compétitions et sacré

À Olympie, durant plus d'un millénaire, les Jeux connaissent de nombreuses évolutions : durée, type et nombres d'épreuves. Si, à leur origine, ils se déroulent durant quelques jours (deux ou trois), vraisemblablement toujours entre juillet et septembre, ils en comptent jusqu'à sept, dont cinq entièrement consacrés aux épreuves, dès lors qu'une dimension panhellénique s'impose. À leur apogée (V^e siècle av. J.-C.), alors que cinq jours sont consacrés à cet événement, les Jeux débutent pour les athlètes quatre semaines avant les épreuves. Ces derniers se regroupent dans la cité d'Elis (à 60 km du sanctuaire) afin d'être sélectionnés. Seuls ceux choisis prêtent serment de loyauté et de respect des règles et sont accueillis par les juges-arbitres à leur arrivée à Olympie.

L'ouverture des Jeux débute par le sacrifice de bœufs au Temple de Zeus. Sous la conduite des juges-arbitres, une procession, composée d'athlètes et de leurs entraîneurs, d'ambassadeurs des cités participantes et de personnalités, chemine jusqu'à la statue de Zeus devant laquelle l'ensemble des compétiteurs prêtent à nouveau serment. Durant cette journée, prélude aux compétitions sportives, est également organisé le concours des hérauts et des sonneurs de trompette qui ont la charge d'annoncer les épreuves et leurs résultats.

Le premier jour voit se tenir, au sein du stade, l'épreuve de course à pied, le *dromos*. Sa distance évolue, prenant progressivement le caractère d'une course de fond comptant plusieurs tours de stade, le *dolichos*. Le vainqueur accède à un double honneur : celui d'allumer la flamme qui brûlera pendant toute la durée des Jeux, et celui de donner son nom à l'olympiade.

Le matin du deuxième jour, les épreuves équestres se déroulent dans l'hippodrome. Les courses de chars, dont la plus prestigieuse est la course de quadriges (à quatre chevaux) et celles de chevaux montés voient portés en vainqueurs, non pas les conducteurs de chars, les auriges, mais les propriétaires des équidés, permettant de manière détournée à plusieurs femmes d'avoir les honneurs de la victoire. L'après-midi est, quant à lui, réservé aux cinq épreuves du pentathlon organisées dans le stade : saut, lancer du disque et du javelot, course et lutte.

Le troisième jour, parfois le quatrième, 100 bœufs sont sacrifiés en l'honneur de Zeus et des autres divinités du sanctuaire (*l'hécatombe*), dont la viande est partagée entre les participants. Cette journée est aussi réservée aux épreuves de combat : la lutte (sans catégorie de poids et dont la victoire est obtenue après avoir renversé trois fois son adversaire au sol), le pugilat (combat proche de la boxe contemporaine, basé sur des coups portés à la tête) et le pancrace (*pan* : tout ; *kratos* : force), dont les règles permettent presque tous les coups à l'exception de mordre et de crever les yeux.

Pendant de nombreuses olympiades, le quatrième jour est réservé aux épreuves dédiées aux adolescents (course à pied et combats). Cette journée peut également être consacrée aux courses à pied et en armes. Cette dernière apparaît également à la fin du cinquième jour, marquant la fin de la trêve olympique et le retour des conflits. Seuls les Jeux de Delphes prolongent ces épreuves par des concours de chant, de musique, de poésie ou de théâtre.

Le dernier jour est principalement dédié à la mise à l'honneur des vainqueurs. Acclamés dans le stade, ils reçoivent les palmes et un ruban de laine rouge (*taenia*) et sont couronnés de branches d'olivier.

Si l'athlète est victorieux, c'est que les Dieux lui ont accordé cet honneur. Ainsi, de nombreuses représentations associent le vainqueur à *Niké* (victoire), personnage féminin ailé apportant la récompense à l'élu. À l'inverse des concours locaux, les victoires olympiques ne rétribuent le vainqueur d'aucun argent ou récompense en nature (amphores remplies d'huile). Ces derniers deviennent cependant des dignitaires, des héros, et bénéficient, au titre de la renommée, de nombreux avantages au sein de leur cité d'origine.

À partir du III^e siècle av. J.-C., certains athlètes reçoivent le titre de *périodonikes* (athlète qui a pris part et s'est imposé à tous les Jeux panhelléniques lors de la même période), comme le lutteur Milon de Croton, les pugilistes Diagoras de Rhodes et Théogènes de Thasos, et le coureur Léonidas de Rhodes. En l'honneur de certains champions qui ont marqué l'histoire antique des Jeux, leurs cités natales érigent des statues, à l'exemple de Théogènes de Thasos, victorieux plus de 1000 fois au pugilat et au pancrace.

Comment comprendre les jeux du Cirque ?



L'héritage étrusque

Les jeux du cirque semblent si intimement liés à la représentation de la civilisation romaine que la complexité de ce lien se voit souvent réduit à une simple contradiction entre vertu et cruauté. Revenir aux origines des jeux romains est dès lors indispensable pour confronter l'imprégnation réelle des influences grecque et étrusque, dans le mythe fondateur de la ville de Rome.

Les origines

La tradition littéraire issue de *L'Histoire de Rome depuis sa fondation*, écrite par l'historien latin Tite-Live, inscrit les premières courses hippiques lors de la fête des *Consualia*, événement voulu par Romulus après la création de la cité au milieu du VIII^e siècle av. J.-C.

Bien que scientifiquement remise en question, l'influence hellénique sur l'apparition des jeux du cirque à Rome s'efface au bénéfice du rôle de la dynastie étrusque qui règne sur Rome entre 615 et 509 av. J.-C. Attestés notamment par Tite-Live, les *ludi circenses* apparaissent sous le règne de Tarquin l'Ancien (vers 616 – vers 578 av. J.-C.). Le roi organise non seulement des jeux solennels composés de compétitions hippiques et athlétiques, mais positionne également cet événement dans un espace dédié, initialement aménagé plus que construit, le Grand Cirque. À l'inverse d'Olympie où le public reste debout ou assis au sol, les spectateurs romains, hommes et femmes, bénéficient de gradins et de tribunes parfois couvertes. Les *circus maximus*, *Trigarium* et *circus Flaminius*, le troisième cirque romain construit sur le Champ de Mars, permettent au plus grand nombre d'assister aux *ludi* dont les jours y étant consacrés représentent la moitié d'une année à partir du I^{er} siècle av. J.-C.

Les épreuves

Selon Tite-Live, le programme des *ludi circenses* se compose de compétitions de chevaux (*equi*) et de lutteurs (*pugiles*) provenant principalement d'Étrurie. Il est vraisemblable que les Étrusques et les Romains aient initialement privilégié, en parallèle des courses de chars, des épreuves de voltige à un ou deux chevaux et non des courses montées simples. Concernant les luttes athlétiques, en particulier les pugilats, elles sont présentes jusqu'à la disparition des jeux du cirque à Rome. L'influence étrusque y est moindre, notamment car les combats, à Rome comme en Grèce ne se disputent pas au rythme du son des instruments comme c'est le cas en Étrurie.

Le type de char utilisé pour les compétitions hippiques montre l'influence étrusque. Les courses de biges (deux chevaux) mais surtout de triges, attelage à trois chevaux, ne se déroulent à Rome que depuis l'époque des Tarquins (615 et 509 av. J.-C.), dans un cirque dédié : le *Trigarium*. L'étude comparée des tenues des auriges (conducteurs de chars) souligne également la proximité de celles des Romains et des Étrusques : casque de cuir, tunique courte, rênes nouées à la taille, tandis que les auriges grecs concourent tête nue, habillés d'une longue tunique et tiennent les rênes à la main.

Par une forme d'imprégnation confortée, le public romain affirme ainsi son intérêt pour des jeux dont les principales caractéristiques découlent des spectacles étrusques.



Lampe
Quadriga et son aurige debout

Terre cuite
Provenance : Vaison-La-Romaine (Vaucluse)
Production inconnue
1^{er} siècle ap. J.-C.
Achat de l'Institut Calvet, 1838
Inv. K 14



Les combats de gladiateurs : spectacle, sport ou jeux ?

Organisés dans les amphithéâtres, les combats de gladiateurs ne doivent pas être confondus ni associés aux combats qui composent les jeux du cirque. Si boxe, lutte, et même exercices militaires, sont présentés dans le cirque, les combats de gladiateurs se déroulent dans les amphithéâtres, tout comme, progressivement, les chasses et combats d'animaux (*venationes*). De ce fait, les jeux du cirque (*ludi*) et les jeux de gladiateurs (*numera*) - cadeau offert au peuple par les puissants - sont donc dissociés.

La première trace d'un combat de gladiateurs revêt un caractère privé. Daté de 264 av. J.-C., il commémore la mort d'un homme politique issu d'une famille de notables de la République romaine. Ces combats originels s'inscrivent vraisemblablement dans la survivance des combats funéraires grecs et se tiennent en public et en extérieur, notamment sur les forums, avant de gagner les amphithéâtres.

La multiplication des *numera* renforce, dès le 1^{er} siècle av. J.-C., l'importance sociale, politique et même religieuse que revêtent ces spectacles : prêtres, rites et processions en font partie. Combats de gladiateurs, chasses, mais aussi théâtre (scènes mythologiques) et condamnations définissent un temps d'affirmation de la puissance de Rome, particulièrement durant les périodes de défaites. L'organisation d'un espace dédié, l'amphithéâtre, est également une réaffirmation de l'unité de la société romaine basée sur sa hiérarchisation sociale et sur des références communes.

Violence et cruauté sont donc données à voir aux yeux de tous, non pour assouvir les bas instincts humains, mais pour les distancier, les mettre en scène, car dominés par la société romaine.

La figure du gladiateur est particulièrement empreinte de clichés - virilité, force, cruauté, violence, mort - en grande partie diffusés par l'iconographie contemporaine, qu'elle soit livresque ou cinématographique. Les gladiateurs n'en demeurent pas moins de véritables sportifs, soumis à des entraînements de très haut niveau, encadrés par des maîtres d'armes. Ces entraînements, et toute la vie des gladiateurs, s'articulent dans un espace dédié, le *ludus*, lieu de vie, d'entraînement et de soin des combattants. Caserne plus que prison, le *ludus* s'apparente à un centre d'entraînement abritant combattants anonymes et véritables vedettes.

Les raisons qui poussent esclaves ou hommes libres à entrer en gladiature restent difficiles à définir : homme libre abonnant par contrat tous ses droits par appât du gain et de la notoriété, ou esclave aspirant à un affranchissement et à une vie moins difficile que le reste de ses semblables. Aucun n'entre en gladiature sous la contrainte et tous possèdent des qualités physiques d'exception leur permettant d'avoir été recrutés par un laniste (propriétaire et entraîneur). Plusieurs types de gladiateurs existent : les rétiaires (armés d'un filet et d'un trident), les thraces (armés d'un casque, et d'un bouclier long), les samnites (armés d'une épée, d'un casque et d'un bouclier long), les gaulois (ou mirmillons sous l'Empire, armés d'une épée et d'un grand bouclier) ou belluaire (armés de lance ou de trident). À pied, à cheval (*equites*) ou sur un char (*essedarii*), ils s'affrontent par paires après avoir été tirés au sort.

Tout autant adulés pour leur force et leur courage que méprisés pour leur statut social et leur cruauté, les gladiateurs sont éminemment liés à la mort. Le danger et la violence des combats rendent omniprésente la possibilité d'une fin funeste, même si l'achèvement du combat par mise à mort n'était pas la règle majoritaire. Parfois attendue par le public elle est toujours rejetée par les lanistes qui y voient la perte d'un membre de leur équipe et donc la perte de revenus.

Lampe
Panoplie du gladiateur
Terre cuite
Provenance inconnue
Production inconnue
1^{er} siècle ap. J.-C.
Achat de l'Institut Calvet, 1833
Inv. K 202



Quand les Jeux font religion

La place des rites dans leur déroulé, tout comme la composition des espaces dévolus aux jeux du cirque, attestent du caractère éminemment religieux des *ludi*.

Lorsque Tite-Live évoque dans *L'Histoire de Rome depuis sa fondation*, les premières courses de chars organisées par Romulus à Rome, ces dernières sont intimement associées à la religion, puisqu'en l'honneur de Neptune ou/et Consus. Malgré la disparité des sources, il apparaît fondé de considérer, que dès l'origine, les jeux publics sont des jeux votifs, destinés à l'expression d'une dévotion à une divinité en particulier et manifestée de manière répétée car inscrite dans le calendrier religieux.

Organisés pour les Dieux, les *ludi circenses* débutent toujours par une procession sacrée : la *pompa circensis*. Parcours, stations, composition du cortège, images et symboles des divinités composent une expression publique du sacré. Le cortège achève son parcours dans le cirque avec, comme point final, la dépose des images et des symboles des divinités sur la tribune d'honneur, dans une loge monumentale (*pulvinar*) occupée par l'Empereur ou son représentant. Les Dieux sont ainsi positionnés parmi les spectateurs, mais visibles aux yeux de tous, marquant le respect de la hiérarchisation de la société.

La disposition spatiale des bâtiments qui composent le cirque souligne également la place du religieux. À la fin du IV^e siècle av. J.-C. apparaissent les premières structures permanentes du *circus maximus* à Rome. La *spina*, mur central autour duquel tournent les chars, porte alors à ses extrémités deux bornes (*metae*) ornées de statues, dont l'une de la déesse Pollentia. Au gré des constructions, des destructions et des reconstructions, autels, édifices, obélisques, pavillons et statues vont se dresser sur la *spina*.

La présence de temples et de sanctuaires construits à côté de la piste de course ou à proximité du cirque, comme ceux dédiés à *Sol*, à *Luna*, à *Mater Deum*, *Murcia* et à *Luventas*, est également attestée par les sources. Leur positionnement évolue à l'exemple du temple de *Luna* situé à l'origine au niveau de l'*oppidum* du cirque, à proximité de ceux dédiés à Flora et Cérès, puis disposé dans les gradins et associé à celui de *Sol*.

De vrais jeux d'enfants ?

Par essence, le jeu, et par extension le jouet, ou le compagnon de jeu, est pour l'enfant, qu'il soit fille ou garçon, des outils de perception du monde qui l'entoure et d'appréhension de l'altérité. Ils sont des vecteurs de compréhension de son propre corps mais aussi de ses fonctions et de ses interactions.

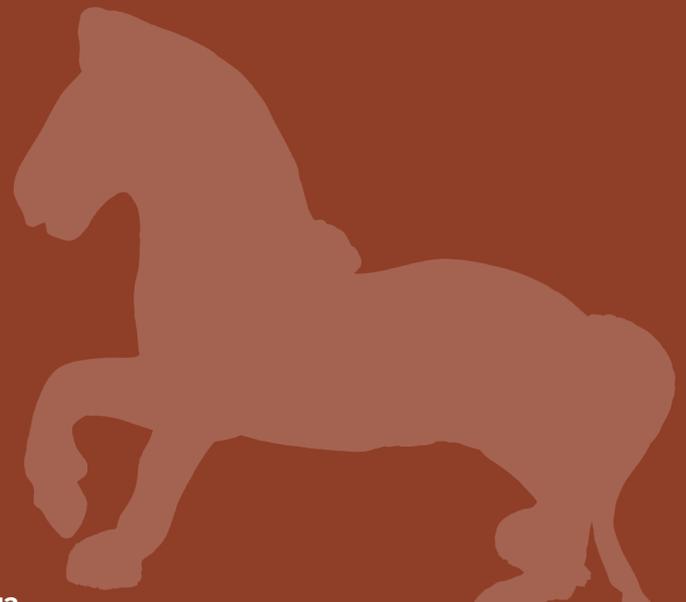
Les jeux et les jouets de l'enfance sont d'exceptionnels témoignages des composantes matérielles et immatérielles d'une société. Par leur processus d'imitation, mais aussi par leur expression pratique, technique et symbolique, ils sont le reflet de la sphère intime et familiale mais aussi de la sphère publique et religieuse.

Pour les Grecs, le lien entre enfant et jouet est notamment inscrit dans le récit mythologique d'origine orphique de la mort de Dionysos-Zagreus. L'enfant Zagreus est tué par les Titans alors qu'il joue. Seul son cœur est épargné. Encore palpitant, il est dévoré par Zeus pour en animer le corps de Dionysos. Les jouets de Zagreus - balles, hochets et osselets, tout comme la toupie, qui symbolise le cœur vivant de l'enfant - deviennent des objets sacrés, révélés uniquement aux initiés lors des rites.

La force du lien enfant-jeux apparaît également dans l'étude comparée des champs du grec ancien : enfant (*pais*) et jeu ou jouet (*paigion*) sont associés à la notion de liberté, voire d'improvisation (*paidia*).

Pour les Romains, les jeux de l'enfance s'attachent davantage au respect progressif des règles, empreints de rigueur et d'obligations, à l'égal de ce que la société attend de chaque individu devenu adulte. Ainsi associé à toutes les activités de divertissement, le jeu est considéré comme une étape dans la formation sociale et religieuse d'un individu. Il n'en demeure pas moins que, pour les Romains également, les jouets possèdent une sacralité incontestable, révélée, par exemple, dans l'utilisation d'un mot unique *crepundia* pour désigner à la fois les amulettes de protection portées par les nouveau-nés et les jouets qui leur sont destinés : grelots, hochets ou crécelles.

Grecs et Romains ont ainsi en commun de placer le jeu et le jouet au cœur d'une double appartenance, à la fois sacrée et profane.



Jouer à être un autre



Jeux d'imitation

Les sources littéraires nous rapportent l'omniprésence des jeux d'imitation chez les enfants. Sénèque, dans *De la constance du sage*, tout comme Plutarque, dans *Préceptes politiques*, soulignent la place des jeux de déguisement et de rôles, accessoirisés ou non.

L'enfant se projette dans un rôle d'adulte. Les garçons s'approprient la figure tutélaire du père, du héros ou du puissant tandis que les filles reprennent celles de la mère et de la future épouse. Si pour les Grecs le caractère puéril, propre à l'âge de l'enfance, compose un monde à part entière, pour la société romaine, la transposition de l'enfant dans le monde des adultes par le déguisement, induit que dès sa naissance, ce dernier est avant tout un adulte en devenir. Définir la place réelle du déguisement chez l'enfant, d'après les sources iconographiques s'avère cependant complexe, à la fois dans son intention, sa destination et sa codification.

Les sources archéologiques fournissent de nombreux témoignages des jeux d'imitation sous la forme d'objets de taille réduite à l'échelle de l'enfant. Mobilier, objets usuels, chariots, mais aussi personnages ou animaux, sont fabriqués pour permettre à l'enfant, fille comme garçon, de recomposer des scènes du quotidien ou des situations inédites. Simples objets ou meubles (table, chaise, pot, siège, lit) faits de bois ou d'argile, ils sont parfois réalisés en bronze, en ivoire ou même en métaux précieux et interrogent sur leur destination. Isolés ou faisant partie d'un ensemble, ces jouets possèdent de fortes valeurs sociales et religieuses. Dans les sociétés grecque et romaine, ils sont, en effet, tout autant des marqueurs du rôle du futur adulte que des objets symboliques et sacrés, accompagnant certains enfants morts dans leur tombe.

Jouer n'est pas jouer

L'exercice des jeux de mots et la virtuosité des jeux d'esprit dont il est difficile de quantifier la place dans le quotidien des enfants, comme des adultes, ne doivent pas être occultés. Jouets découverts lors de fouilles mais aussi, céramiques, stèles ou fresques ornées d'une iconographie liée au ludique, ne dressent en effet qu'un panel en négatif des jeux du quotidien.

Enigmes, devinettes et jeux de mots sont tous issus de l'imaginaire et inventés dans l'instant. Leurs règles se transmettent oralement et varient d'un individu à un autre et d'une région à une autre.

Évoquer les jeux de mots invite, de fait, à évoquer la place du théâtre. Durant l'Antiquité, les jeux d'imitation ne peuvent pas, au regard de leur intention et de leur pratique, être associés au théâtre, qu'il soit de rue ou officiel. S'il est fort probable que, lors de leurs jeux, les enfants miment des saynètes, se déguisent et se masquent, ces jeux n'ont rien de comparable à la place accordée au théâtre dans les sociétés antiques. Ils participent davantage au désir de l'enfant de copier l'adulte, en y intégrant, volontairement ou non, les composantes de sa future condition sociale.

Théâtre et jeux sont cependant liés. Le théâtre n'est pas absent des grandes manifestations ludiques grecques et romaines. Les sources mentionnent que sont organisés lors des jeux Olympiques, des concours de poésie et de théâtre, qui viennent compléter ceux de musique et de chant. À partir du IV^e siècle av. J.-C., du théâtre est associé aux jeux romains. Les *Iudi scaenici* précèdent de presque un siècle l'apparition des premiers combats de gladiateurs. Ils prennent une place de plus en plus importante dans le calendrier des divertissements, jusqu'à ce que leur soit consacré un bâtiment, dont le premier exemple en pierre est le théâtre de Pompée (55 av. J.-C.), à Rome.

Jouer avec l'autre

Les jeux d'imitation sont très fortement liés aux jeux d'interaction. Pour ces mises en scène, fruit de son imaginaire ou imitatif, l'enfant recompose le monde grâce à des simulations de relations avec autrui, qu'il soit enfant, adulte ou animal. Pour ce faire, il utilise ou non des artefacts que sont les jouets, en les animant et en les investissant d'affect.

Rejouer le quotidien : les poupées

Simple objet du quotidien détourné de sa fonction ou construit et fabriqué intentionnellement, ce type de jouet occupe une place centrale dans cette fonction relationnelle, tout particulièrement les poupées articulées dans le monde grec et romain. Toutes les figurines humaines découvertes par les archéologues ne sont cependant pas des poupées et donc des jouets. La fonction même de l'objet conditionne sa taille, son poids, sa mobilité afin qu'il réponde à une capacité d'usage. Les figurines votives ou funéraires se trouvent de facto distinguées. Les poupées articulées dénommées dans la littérature *koré* et *pupa* apparaissent en Grèce, de manière attestée, au début du V^e siècle av. J.-C. mais il est vraisemblable qu'elles soient déjà présentes entre le IX^e et le VII^e siècle av. J.-C. Leur diffusion dans tout le bassin sous influence culturelle grecque (Grande Grèce) conduit à leur présence en Italie dès le I^{er} siècle av. J.-C. Il est pourtant difficile de connaître la date originelle de l'apparition des poupées dans la sphère privée, fabriquée par l'enfant lui-même, ou l'un de ses proches, avant d'être produite dans le cadre d'un artisanat et commercialisée. La production de ces poupées se fait dans le cadre d'ateliers non spécifiques, s'ajoutant aux productions courantes de figurines, statuettes, bibelots ou vaisselle.

Pour les modèles les plus anciens (entre le IX^e et le VII^e siècle av. J.-C.), seules les jambes sont articulées au niveau des hanches. Progressivement, les bras le deviennent également et les jambes peuvent être mobiles au niveau des genoux. De multiples modèles de poupées sont aujourd'hui conservés dans les collections muséales. Si elles peuvent être classées par grands types, elles semblent inégalement élaborées : coiffées, décorées, habillées, portant parfois accessoires ou instruments de musique.

Les poupées corinthiennes les plus anciennes (V^e siècle av. J.-C.) sont réalisées par un moulage sur une seule face de terre cuite. Elles deviennent de plus en plus élaborées, fabriquées avec deux moules. Le système d'articulation des membres devient de moins en moins visible. Certaines poupées sont dénuées d'attribut et doivent donc être associées à des vêtements et à des accessoires indépendants. Les modèles aux membres coupés, comme c'est le cas de celle représentée sur la stèle fragmentaire Inv. E 31, laissent à penser que, pour plus de mobilité, les membres de ces poupées sont ajoutés et en tissu.

Diverses influences culturelles et géographiques croisent les modèles qui se multiplient progressivement. Les poupées grecques ou d'inspiration grecque, principalement réalisées en terre cuite, sont beaucoup plus décorées que les poupées romaines, généralement confectionnées dans des matériaux durs (ébène, ivoire, os). Pour ces dernières, les détails sont portés sur la coiffure et le visage. Toutes ces poupées ont pour point commun de ne représenter que des femmes ou des jeunes filles.

Fragment de stèle funéraire Jeune femme tenant une poupée (détail)

Marbre

Provenance inconnue

Production : Grèce, Attique

Premier tiers du IV^e siècle av. J.-C. (?)

Collection Nani Sans Trovaso

Achat de l'Institut Calvet, 1841

Inv. E 31



Les compagnons de jeux : animaux domestiques et factices

En Grèce comme dans le monde romain, les animaux apparaissent de manière omniprésente dans les sources littéraires et les représentations liées à l'enfance. Ils y sont plus que de simples jouets, à la fois compagnons de jeux et intermédiaires avec le monde des adultes, voire du sacré.

Les animaux de compagnie mettent en lumière deux types de relation avec l'enfant, l'une basée sur le ludique, l'autre sur l'affect. Les deux peuvent être mêlées.

Le chien est l'animal familier le plus présent auprès de l'enfant. Protecteur du foyer, compagnon de jeu d'imitation ou d'adresse, il est aussi symbole du réconfort réciproque, puisque l'enfant prend soin de son chien tout autant que le chien porte attention à l'enfant. Les chiens servent parfois de monture, de modèle pour des imitations ou de partenaire de jeux de balles. En Grèce, plusieurs races de chiens de petite taille sont appréciées des classes aisées, et particulièrement le maltais (*Melitê*) ou loulou, qui se caractérise par un pelage long, un museau pointu et une queue recourbée.

Les oiseaux, présents dans les maisons, sont également des compagnons de jeux. Rossignols, étourneaux, cailles ou coqs sont ainsi représentés jouant avec les enfants et cités dans la littérature, tout autant que certains insectes (cigales, hannetons et sauterelles) et, plus rarement, des lézards, des tortues ou des serpents.

Certains enfants dressent et entraînent leur animal pour faire participer à des compétitions comme c'est le cas pour les coqs ou les chiens. Ces derniers, affublés de chariots, s'affrontent notamment lors de la fête des Anthestéries (en l'honneur de Dionysos) en Grèce. Des petits attelages sont également destinés à des souris apprivoisées, des chèvres ou même des cochons.

S'ils font partie intégrante du monde ludique de l'enfance, chacun de ces animaux, vivants ou factices, est porteur de fortes valeurs symboliques propres à cette période d'apprentissage.

Dans le monde grec et romain, la découverte, de nombreuses reproductions miniatures d'animaux, associées ou non à d'autres objets et jouets, confirme l'intime relation que ces derniers nourrissent avec les jeux de l'enfance.

Les sources archéologiques fournissent de multiples témoignages de la présence de ces reproductions, essentiellement en terre cuite, lors de la mise au jour de tombes d'enfants grecs et romains. S'il est possible que ces statuettes soient uniquement à usage funéraire et donc symbolique, il est envisageable qu'elles soient également de véritables jouets manipulés par l'enfant avant sa mort. Ils sont alors placés à ses côtés afin de l'accompagner dans l'au-delà.

En dehors d'un contexte funéraire, les animaux ont très fréquemment servi de motifs pour des jouets. Des animaux familiers comme le chien ou le coq, mais aussi des animaux sauvages, à l'exemple du lion, de la panthère ou de l'ours, composent la ménagerie miniature des enfants grecs et romains. Des reproductions animales accessorisées de petites roues ont également été découvertes. Ces statuettes composites et mobiles complètent les possibilités de jeux déjà offertes aux enfants par des objets miniatures.



**Relief à destination inconnue
Eros chassant un criquet (détail)**

Marbre

Provenance inconnue

Production inconnue

Œuvre gréco-romaine

Fin du I^{er} siècle av. J.-C. ou I^{er} siècle ap. J.-C.

Collection Nani Sans Trovaso

Achat de l'Institut Calvet, 1841

Inv. E 30

Être en jeux, entre hasard et adresse

Si certains jeux et jouets strictement destinés aux enfants ne survivent pas au passage à l'âge adulte, d'autres, au contraire, servent de lien entre les deux âges de la vie et peuvent évoluer et s'adapter dans leurs règles et leurs intentions.

Les sociétés grecques et romaines attribuent une place importante au ludique et plus largement au divertissement, au-delà de l'adolescence. Majoritairement individuels et formateurs dans l'âge de l'enfance, les jeux du monde des adultes se veulent davantage collectifs, marqueurs d'unité et de cohésion sociale, même si des jeux solitaires existent. L'enfant joue sans intention, sans rivalité réelle ; l'adulte le fait, associé ou non à un partenaire et contre un ou des adversaires avec comme objectif la victoire, qu'elle soit symbolique ou matérielle. Si pour l'enfant comme pour l'adulte, le jeu s'avère porteur de fortes valeurs religieuses, il peut également conduire à la perversion des intentions initiales et être considéré comme le symbole de la fin de l'apogée d'une civilisation.

Les risques du hasard

Du divin à la tentation du jeu

Dans le monde romain, mais encore plus pour les Grecs, les jeux de hasard, comme la plupart des autres jeux, ont une origine inscrite dans les pratiques religieuses. Présente au travers des rites, qu'ils soient dévotionnels, initiatiques ou divinatoires, la part du divin est ainsi intrinsèquement liée à l'existence du jeu et à son exercice. Seul le hasard et donc les Dieux décident de la victoire ou de la défaite, attirant notoriété et bonnes grâces sur le vainqueur, déshonneur et misère sur le vaincu.

Les jeux de hasard apparaissent dès lors comme des outils de divination dont les résultats, véritables signes, sont interprétés. Ils sont également, tout autant que les jeux de force et d'adresse, un terreau fécond aux dérives immorales : tricheries mais aussi paris (*petra*, en grec, mot aussi utilisé pour l'oracle). La société romaine, plus encore que la société grecque, n'a de cesse de combattre ces abus et de, socialement, jeter l'opprobre sur ces pratiques détournées. Autorisée à Rome durant certaines périodes de l'année, principalement pendant les Saturnales (décembre), la pratique des *alea* (tous les jeux de hasard, dés, etc.) est encadrée par plusieurs lois limitatives, punissant de très fortes amendes les jeux de plateau contrevenants. Alors que les sociétés grecque et romaine n'ont de cesse de vouloir distinguer les classes sociales, les sources littéraires prouvent que la pratique des jeux déborde largement du cadre socioculturel qui lui est initialement dévolu (riche/pauvre ; urbain/rural ; libre/esclave). Ainsi, ce sont bien toutes les couches de la société qui se voient dévorées par la tentation du jeu, du simple homme de la rue au plus puissant, jusqu'à l'Empereur lui-même. Auguste (Empereur de 27 av. J.-C. à 14 ap. J.-C.) ou Claude (Empereur de 41 à 54 ap. J.-C.), sont, selon les sources littéraires, notamment du haut fonctionnaire et biographe Suétone (vers 70 à 140 ap. J.-C.), de grands joueurs d'osselets et de dés, incitant convives et proches à s'adonner à ce plaisir qui combat l'oisiveté.

Jeux de mains

Les traces des jeux de gestes ou de doigts ont presque entièrement disparu. Cela ne démontre en rien qu'ils n'ont pas existé et qu'ils n'ont pas eu une place importante dans les activités ludiques des enfants comme des adultes. Les sources relatent en effet l'existence de nombreux jeux de doigts, aux règles aussi variées que méconnues.

Pratiqué en Grèce mais aussi par les Romains, le jeu de la moure (*micatio*) ou des doigts agiles, d'origine égyptienne, est sans doute le plus connu. Ce jeu, notamment représenté sur certains vases grecs à figures rouges, est également mentionné dans des sources écrites romaines sous le nom de *micare* ou *micare digitis*. Comme tous les jeux ne nécessitant aucun accessoire, il se pratique aussi bien dans la rue que dans la sphère privée. Jeu de devinette et d'agilité, il s'agit de deviner le nombre de doigts que l'adversaire va découvrir, de sa main droite et, simultanément, de choisir le nombre de doigts que l'on va montrer de sa propre main. Ce jeu laissant une large place au hasard, les tentations de tricherie s'avèrent courantes. Il sera d'ailleurs fortement réglementé et même interdit dans certains espaces publics tout comme certains jeux de dés.

Dés, pions et jetons

L'origine mythologique des dés (*Kuboi* ou *cubos* en grec, *alea* et plus rarement *tesserae* en latin), restituée dans les sources littéraires, s'attache au rôle fondateur de Palamède, neveu du dieu Poséidon et fils de Nauplius. Ce héros grec aux multiples gloires est tenu responsable de l'invention des dés et de leur utilisation, notamment dans certains jeux de plateau. Si Hérodote n'occulte pas le rôle de Palamède dans ses *Histoires*, il attribue aux Lydiens (peuple ancien de l'Anatolie, partie occidentale de l'Asie Mineure) la création d'une large majorité des jeux et jouets de hasard et d'adresse, dont les osselets (*astragaloï*) ou la balle (*sphaira*).

Les dés sont les jeux de hasard les plus présents dans les collections muséales. Généralement en os, en ivoire ou en bronze comme ceux conservés au Musée Lapidaire (Inv. J 321), ils peuvent aussi être fabriqués en verre ou en terre cuite. Les dés, qu'ils soient cubiques (dès le V^e siècle av. J.-C.) ou de formes plus complexes, semblent originaires du Proche-Orient. Les faces portent soit des chiffres ou des signes de chiffrage, soit beaucoup plus rarement des lettres ou des mots. Une multitude de jeux de dés est relatée par les sources grecques et romaines, les règles pouvant varier à l'infini. Le gobelet, en matériaux divers (métal, bois, cuir...), possède une double fonction : celle liée à l'utilisation des dés lors de leur lancer, mais aussi celle de limiter les tricheries. Les jeux de dés sont en effet communément le prétexte à des paris.



Dés (7)

Bronze, ivoire, os et ambre

Provenances : Avignon et Vaison-La-Romaine (Vaucluse)

Production inconnue

Fin du 1^{er} siècle av. J.-C. ou 1^{er} siècle après J.-C.

Don à l'Institut Calvet, 1838 et 1840

Inv. J 321

Qu'ils soient bombés ou lisses, creusés ou troués, numérotés ou illustrés, les pions, les tessères (pièces rondes servant à jouer mais aussi utilisées comme contremarques) ou les jetons témoignent eux aussi de l'omniprésence des jeux de hasard dans les sociétés grecque et romaine. Parfois utilisés seuls, ces objets en os, en pierre ou en verre le sont également pour les jeux de plateau ou de table. Très présents dans les sources iconographiques, archéologiques et littéraires, les références aux jeux de plateau ou de table soulignent l'évolution de leur intention durant l'Antiquité. Jeux de parcours fortement liés au hasard des dés pour les jeux d'origine égyptienne comme le *senet*, le jeu des « 58 tours » ou le jeu du serpent (*mehen*), les jeux de plateau grecs et romains, *Polis*, *latroncules*, *penthe grammai*, font progressivement disparaître la place laissée au sort pour affirmer un caractère d'affrontement entre les joueurs, dont les jetons symbolisent, sur le plateau, la puissance ou la faiblesse.

Associés à l'argent, aux paris, à la débauche, dés et autres jeux de hasard sont pourtant éminemment liés au sacré. Ils le sont notamment dans un contexte funéraire, comme en témoigne leur découverte en grand nombre lors de fouilles archéologiques de sépultures d'adultes mais aussi d'enfants.

Jeux d'adresse et d'habileté : jeux ou loisir ?

Les jeux d'adresse et d'habileté prennent des formes extrêmement variées dans les sociétés grecque et romaine. Leur expression la plus simple, c'est-à-dire celle de jouer sans jouet, tient à l'utilisation du corps et de sa capacité à le dominer. Incontestablement pratiqués par les enfants, l'acrobatie et l'équilibre, communément publics pour les adultes, ne sont pas absents de la sphère privée, liés à la danse et au chant, lors d'événements familiaux et de festivités. Se contorsionner, rester en équilibre, comme le montre le petit bronze conservé dans les collections du Musée Lapidaire (Inv. J 165), tient tout à la fois de la maîtrise de son corps et du simple amusement pour soi-même ou pour les autres. Les acrobates publics (*thaumatopoiōi*) sont très présents dans les représentations iconographiques grecques et romaines. Hommes et femmes apparaissent souvent dénudés, avec ou sans accessoires. Certaines représentations associent l'acrobate au sacré, en positionnant le personnage à proximité d'un autel ou d'un symbole religieux. Si les acrobates sont associés aux amuseurs publics (goètes, jongleurs...), l'exercice se réalise pourtant dans des contextes très variés : concours, représentations scéniques, performances sportives. Les mentions de danses acrobatiques lors de banquets ou même de rituels apparaissent également dans les sources. Ce type de jeux, qualifié parfois de primitif, évolue progressivement vers une forme de professionnalisation de la pratique, passant ainsi du jeu au divertissement, l'*ars ludicra*.

Dans le jeu, l'adresse et l'habileté s'exercent aussi par l'utilisation de jouets et d'accessoires dont les osselets, les balles et les toupies sont les plus significatifs dans le monde hellénistique et romain.

Osselets

Astragalos en grec (issu du nom de l'un des os de la patte arrière du jeune mouton) et *talus* pour les romains, les osselets sont très présents dans les sources archéologiques et dans les représentations iconographiques. Ils sont associés à la fois aux jeux d'adresse et d'habileté, mais aussi aux jeux de hasard lorsqu'ils sont utilisés comme substituts aux dés. Enfants (filles et garçons) comme adultes, s'adonnent aux jeux d'osselets qu'ils transportent parfois dans de petits sacs ou dans des boîtes prévues à cet effet. De nombreux jeux d'osselets sont décrits par les sources littéraires : jeu du *pars imparis*, jeu du cercle, jeu de la fossette, jeu des cinq cailloux. Ils sont régis par des règles qui semblent avoir peu varié. La fonction ludique des osselets ne doit pas être dissociée de leur fonction divinatoire ni de leur caractère sacré. Ainsi, comme de nombreux autres jeux, les osselets possèdent une forte valeur symbolique, notamment dans le cadre funéraire, découverts lors de la mise au jour de tombes d'enfants notamment.

Balles et ballons

La tradition grecque fait remonter la création de la balle à la princesse Nausicaa qui, dans *l'Odyssée*, recueille Ulysse naufragé sur le rivage de la Phéacie.

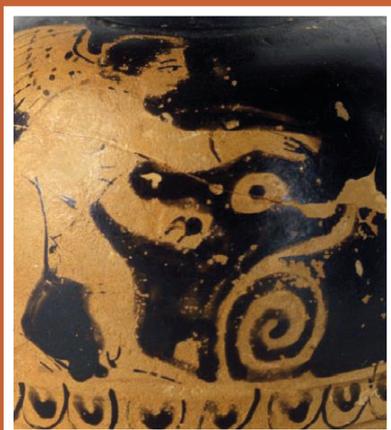
Selon les sources, les jeux de balles sont majoritairement pratiqués par les adolescents et particulièrement par les jeunes filles, bien qu'enfants et adultes, même âgés, s'y adonnent. Les jeux de balles peuvent être solitaires (rebond, jonglerie, lancé...) ou se jouer à plusieurs, avec ou sans accessoires (battes, crosse...), et selon des règles définies.

Les balles aujourd'hui conservées dans les collections muséales nous permettent de savoir qu'elles sont fabriquées en cuir ou en tissu par un travail successif de tressage et d'enroulement autour d'un noyau souple (fibres végétales ou animales) ou d'un noyau plein en bois ou en argile. Comme le montrent certaines représentations (Inv C 106 A), les balles peuvent aussi être plus simplement des pelotes de laine ou de fil, notamment dans le cas du jonglage. Des imitations de balles qui reprennent le motif des lanières de cuir ont été retrouvées lors de fouilles d'espaces funéraires (offrandes), prouvant une nouvelle fois le lien ténu entre jeux et sacré. Les balles sont parfois décorées et, le plus souvent, colorées.

Plusieurs types de balles existent. Elles se différencient à la fois par leur taille, leur forme et leur composition. Chacune correspond à un usage et donc à un ou des jeux identifiés. Les sources archéologiques complétées par les sources littéraires nous indiquent ainsi que chez les Romains, cinq types de balles coexistent : *follis* (ballon léger en cuir gonflé d'air), *folliculis* (petit ballon léger), *trigonalis* (petite balle dure), *harpastum* (balle dure), *paganica* (balle de cuir et de plumes).

Les principaux jeux de balles pratiqués par les Grecs sont transposés dans le panel des jeux de balles romains. Ainsi, l'*aporrhaxis* qui se pratique en Grèce avec une *pila* (petite balle en cuir) correspond au jeu de la balle au bond romain et le jeu grec de l'*episkyros*, qui oppose deux équipes séparées par une ligne devant se lancer une balle, se pratique sous le nom d'*harpastum* ou de *phaininda* chez les Romains. Jeux de balle circulaire, trigonale, en l'air ou au rebond, la quasi-totalité des jeux de balles romains trouve une origine dans ceux pratiqués par les Grecs, avec des modifications plus ou moins identifiées des règles.

En Grèce comme à Rome, les jeux de balles se retrouvent à la fois dans l'espace public, rues ou places, et dans la sphère privée. Pour les hautes classes ils sont pratiqués dans des espaces dédiés au sport ou au divertissement, comme le stade ou les thermes. Les sources signalent, dans certaines régions romaines comme la Narbonnaise, durant l'Empire (27 av. J.-C. et 476 ap. J.-C.), l'existence de pièces dans les villas et les thermes spécifiquement aménagées ou construites pour les jeux de balles, le *sphaeristerium*. Ces espaces privés ou publics comportent une double fonction, celle du ludique et celle de la sociabilisation. Les jeux de balles possèdent une très forte symbolique : religieuse, comme expression ou répétition de rituels particulièrement pour la jeune fille grecque, mais aussi sociale, notamment dans le cadre des relations amoureuses. Si les jeux de balles offrent naturellement une possibilité d'interaction entre de jeunes prétendants, le jonglage avec des pommes, des balles ou des pelotes de laine, comme cela est représenté sur le vase (Inv. C 106 A), souligne vraisemblablement la traduction d'un discours amoureux.



Lécythe
Eros jouant avec une balle (détail)

Terre cuite à figure rouge
Provenance : Italie du Sud, Nola
Production inconnue
Vers 400 av. J.-C.
Achat de l'Institut Calvet, 1862
Inv. C 601

Toupies, sabots et toton

Il semble que Grecs et Romains regroupent dans une même catégorie tous les jouets mis en mouvement sous l'effet d'une impulsion (*trochus*) : toupie, cerceau..., à l'exception du yoyo pourtant déjà connu durant l'Antiquité. Sous le terme générique de toupies (*hônos, strombos, strobilos* en grec et *turbo* en latin), sont associés plusieurs types de jouets : sabots, totons, toupies. Si le sabot est plus grand et lourd que le toton, ce dernier est actionné par une tige centrale, alors que le sabot l'est par une succession de coups de fouet suite à sa mise en mouvement. La toupie, à l'égal de celle encore utilisée aujourd'hui, est mise en rotation par l'effet du déroulement rapide d'une lanière (cuir, fibre végétale) enroulée à son sommet par l'action de la main. Toupie et sabot se différencient ainsi par le fait que seul le mouvement du sabot est soumis à l'effet répété du fouet et donc à l'habileté du joueur, alors que l'élan de la toupie dépend de la force du mouvement initial. De forme conique, généralement en bois (buis), portant parfois des éléments en métal, les toupies, au sens large, peuvent être décorées. Les sources littéraires, soutenues par l'iconographie, confirment que toupies et sabots ont de fortes valeurs symboliques et divinatoires.

En conclusion

Comprendre la place du jeu dans les sociétés grecque et romaine tient à appréhender un champ extrêmement large de thématiques. Cet exercice, qui s'avère complexe, permet cependant de mettre en lumière les continuelles interactions qui fondent les caractéristiques d'une société humaine.

Si l'on considère que jouer s'inscrit comme une composante fondamentale du quotidien des sociétés occidentales contemporaines, qui consacrent aux jeux du temps, des espaces dédiés et même une économie toute entière, est-il possible d'apporter aujourd'hui une lecture objective de la place du jeu dans l'Antiquité ?

Ne nous laissons pas séduire par de trop simplistes rapprochements entre sociétés antiques et contemporaines, mais interrogeons de manière comparée et simultanée ces deux temps de l'histoire de l'humanité.

Qu'est-ce que le jeu ? N'est-il que la réponse aux tentations d'une dangereuse oisiveté ? N'est-il qu'un outil d'intégration et de formation sociale ? Une tentative désespérée de maîtriser l'indétermination du hasard et donc un moyen détourné de se confronter au divin ? Est-il une recherche éperdue de récompense et de mérite ou de domination de l'autre ? N'est-il pas simplement, et avant tout, un moyen de faire humanité, à la fois dans et en dehors du monde ?

Le jeu est tout à la fois, ludique et divertissement, physique et spirituel, individuel et collectif, sacré et profane, et il est en cela à l'image de l'individu et de la société. Les jeux composent ainsi, comme d'autres témoins de l'histoire humaine, les reflets d'un miroir qui évoluent sans cesse mais dont l'image reste fidèle.



Pot
Attache de la panse décorée d'un
comédien regardant un masque

Trésor d'Apt

Bronze

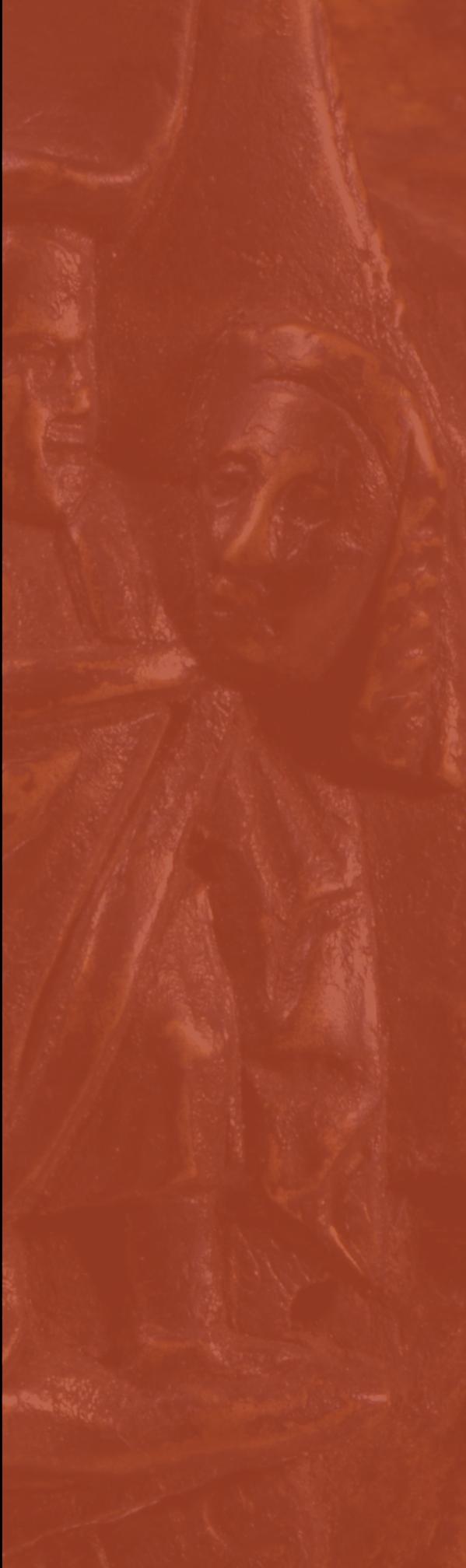
Provenance : Apt (Vaucluse)

Production inconnue

I^{er}-III^e siècle ap. J.-C. (?)

Achat de l'Institut Calvet, 1887

Inv. J 4131



Fondation
Calvet
Avignon

20
TERRE
DE JEUX
24



AVIGNON
Ville d'exception