



**Faites
vos jeux !**

***Rendez-vous de midi
Mars 2021***

INTRODUCTION

Aussi peu intuitif que cela puisse paraître, il est nécessaire de différencier les jeux du jouet. Les jeux sont les objets du jouet, pour les enfants tout comme les adultes. Le jouet est un objet spécifique à l'enfance, qui est destiné au plaisir et à l'amusement. Si tout objet peut devenir un jouet, grâce à l'imagination et la projection de l'enfant, le jouet est également un item construit expressément pour lui. Il a pour finalité de suggérer le jeu : pousser, tirer, jeter, collectionner, pouponner, imiter, secouer, manipuler, faire du bruit, etc. Par son existence, il transforme le réel de l'enfant puisqu'il l'incite à créer le jeu. Tant et si bien que des objets sans rhétorique ludique intrinsèque, tels la toupie ou les dés ne sont pas des jouets, mais des jeux.

Les historiens se sont emparés tardivement de la question du jouet : objet de l'enfant, il était considéré comme futile et inutile de s'y intéresser. En outre, considérer le jouet n'est pas immédiatement logique, du fait de la complexité méthodologique du sujet : la définition du jouet est encore aujourd'hui débattue, l'absence de règles écrites met à mal les études et enfin les jouets présents dans les musées sont des objets de collection, représentatifs d'une frange de la population, et non de la société elle-même. Tant et si bien que ce qui est aujourd'hui appelé la culture ludique n'a commencé à être étudiée que dans les années 1980.

À chaque époque, son jouet. Par exemple, si la poupée existe depuis des millénaires, analyser les vestiges antiques ou les exemples français et allemands du XIX^e siècle exige des compétences diverses. En effet, dans l'Antiquité gréco-romaine, le jouet et les jeux doivent être compris en lien avec la prégnance divine. Les dieux patronnent chaque lancer de dés, chaque tour de toupie et d'une certaine manière chaque lancer de ballon. En outre, les jeux sont différents en fonction des âges, des sexes, mais également selon la place dans la cité. Roger Caillois distingue ainsi quatre dimensions dans le jeu antique : **agôn** ou compétition, **alea** ou hasard, **mimicry** ou mimétisme et **ilinx** ou vertige. Le jeu, aussi plaisant soit-il est une affaire sérieuse.

En couverture :
Poupée, 350 av. J.-C., terre
cuite, Athènes, Londres,
British Museum © Trustees
of the British Museum



Poupée, n. d., os, Ephèse,
Londres, British Museum
© Trustees of British
Museum

4



ON JOUE ?

Le rôle du jeu dans l'enfance

« N'est-ce pas ainsi que chez nous les enfants prennent de la cire ou de l'argile, la pétrissent, et donnent successivement à la même masse mille diverses figures¹? »

Les jouets antiques conservés aujourd'hui en musées sont faits en terre cuite et métal; il ne faut pas pour autant omettre tous les jouets en matière périssables qui ne nous sont pas parvenus. Par ailleurs, il n'est pas toujours simple de distinguer un jouet d'un objet votif : ainsi, les figurines et autres objets miniatures, qui par leur taille évoquent le jouet, peuvent être des ex-voto par exemple. De la même manière, les jouets retrouvés dans les tombes d'enfants ne représentent pas nécessairement l'objet préféré du petit défunt, il peut également être un signe d'appartenance sociale ou bien une marque religieuse. Or, peut-on appeler un jouet un objet avec lequel on n'a pas joué ?

Pour autant, certains de ces objets sont identifiables parce qu'ils existent encore de nos jours : le hochet, la poupée, le chariot ou les osselets. Étudiés dans le cadre de leur production, ces vestiges témoignent du rôle de l'enfant dans la société gréco-romaine. Un jouet n'est jamais neutre : il laisse transparaître les compétences attendues pour les garçons et les filles et marque les étapes de leur croissance.

Détail. *Chariot*,
I^{er}-III^e ap. J.-C., bois peint,
Akhim, Londres, British
Museum © Trustees of
British Museum.



Enfants jouant aux noix,
détail d'un sarcophage
d'enfant, 270-300, marbre,
Vatican, Musée Pio
Clementino © Commons
Wikipedia

1 - Lucien de Samosate, *Alcyon*, dans *Œuvres complètes*, trad. Eugène Tallot, Paris, Hachette, 1857

« La jeunesse en effet est malléable et fluide, et dans ces âmes encore tendres les leçons s'imprègnent tandis que tout ce qui est durci est difficile à assouplir. Car de même que les sceaux s'impriment dans les cires tendres, de même les connaissances acquises marquent leur empreinte dans les âmes des très jeunes enfants². »

Ces mots de Plutarque résument bien la pensée antique : le jouet ne répond pas à un besoin affectif de l'enfant, il n'est que le moyen approprié pour commencer son éducation à la citoyenneté. Il y a en effet un lien fort entre la malléabilité du corps de l'enfant et celle de son âme. Il est nécessaire de lui donner la forme adéquate. C'est pour cette raison que selon Platon, si les enfants peuvent jouer ensemble jusque l'âge de six ans, ils doivent ensuite être séparés. Il n'évoque alors que les garçons, dont les jeux doivent être physiques et stratégiques pour les préparer à la vie sociale et à leurs futurs métiers. Aucun auteur n'a écrit sur la formation des petites filles; seuls les témoignages archéologiques nous laissent à penser que leurs jeux étaient centrés autour de la poupée, qui les préparait à leur rôle de mère.

Les jouets d'enfants

Le premier jouet offert aux bébés était unisexé : il s'agit du hochet (*platagè* en grec et *crepitalucum* en latin). Les hochets étaient remplis par des petits cailloux ou des billes d'argile dont les entrechoquements étaient destinés à endormir l'enfant. Le sommeil était une phase essentielle de la journée du bébé : il permettait, selon Aristote, d'ancrer l'âme dans le corps et de la faire advenir dans le monde des vivants. Bien sûr, le hochet était également une véritable distraction.

Les hochets possédaient une forme zoomorphe ou humaine, fréquemment à valeur religieuse : les cochons, par exemple, symbolisaient la fécondité. En plus des hochets tels que nous les connaissons aujourd'hui, les Romains réalisaient des breloques avec des perles de verre, d'ambre ou des dents d'animaux, appelées *crepundia*. Selon Pline l'Ancien, la dent de loup permettait de chasser les frayeurs enfantines et les maladies de la dentition, alors que les dents de dauphin chassaient les angoisses soudaines. Il y a donc un lien très fort entre les croyances religieuses et les jouets, et ce dès les premiers mois de l'enfant.

2 - Plutarque, *De l'éducation des enfants*, dans *Œuvres morales*, t. 1, trad. Jean Sirinelli, Paris, Les Belles Lettres, 1987.



Sur ce *chous* miniature, un bébé assis sur un pot tient dans sa main un hochet, qu'il agite gaiement. Le dessin, quoique maladroit et tremblant, restitue l'atmosphère d'un intérieur de maisonnée. À ses pieds se trouve un autre petit vase, alors que derrière lui, semble avoir été représenté un jouet formé d'un bâton et d'une roue, qui devait aider à la marche. Ces trois éléments — la cruche, le hochet et le bâton à roulettes — résument à eux seuls l'éducation du futur citoyen : ils permettent d'associer l'apprentissage de la propreté, la marche et les rites religieux de la cité à la constitution de l'âme par la musicalité du hochet.

Chous montrant un enfant assis sur un pot, 440-430 av. J.-C., poterie à figures rouges, Attique, Londres, British Museum © Trustees of British Museum

Lorsqu'ils grandissent, les enfants reçoivent des jouets qui ont pour objectif d'améliorer leur adresse : des sifflets zoomorphes, des toupies, des sabots qu'ils faisaient tourner et frappaient avec un fouet, des yoyo ou encore des balles. Il y avait de nombreuses balles de tailles différentes, ayant leur propre nom : ***paganica, harpastum, trigonalis, follis, folliculis***. Le ***hamax*** était un chariot, souvent en forme d'animaux, à tirer. Jouet favori des garçons, il était également plébiscité par les petites filles. Par contre, le cerceau, que nous attribuons aujourd'hui aux fillettes, était un objet uniquement utilisé par les adolescents et hommes afin de s'entraîner à la palestre (gymnase ouvert).

7

Sifflet en forme de tête de bœuf, III^e-II^e av. J.-C., céramique, Capua, Londres, British Museum © Trustees of British Museum



Les enfants recevaient ces cadeaux lors de fêtes précises et relativement peu connues. On sait que les Anthestéries, fêtes en l'honneur de Dionysos durant lesquelles les petits de plus de trois ans étaient intégrés à la cité, étaient l'occasion d'offrir de nouveaux jouets. Les festivités étant nombreuses dans les calendriers grecs et romains, il est toutefois certain que ces occasions ne manquaient pas.

La mystérieuse poupée

Le jouet de prédilection des petites filles semble avoir été la poupée. Si nous en conservons de nombreux vestiges, elle demeure néanmoins le jouet le plus mystérieux aujourd'hui. D'une part parce que les textes sont silencieux à ce sujet, d'autre part parce que poupées et figurines votives peuvent aisément se confondre. Mais également à cause du vocabulaire même qui entoure le jouet. En effet, en grec, la poupée se dit **korè** ou **numphè**, ce qui signifie aussi la jeune fille, voire l'épousée. En latin, **pupa** désigne tout autant la poupée que la fillette. Il y a donc un véritable amalgame des termes, qui témoigne de la profonde intimité entre l'enfant et son jouet.

Enfin, un véritable débat archéologique demeure : concernant les objets conservés, qui sont dans des matériaux durables, s'agit-il de jouets au sens propre du terme, qui ont été utilisés par les enfants, ou bien d'objets à destination religieuse, offerts à la jeune fille pour être consacrés à une divinité à la veille d'un mariage ? Les deux pratiques existaient peut-être, mais alors, comment les différencier ? On possède en effet de nombreuses poupées articulées, accompagnées de toutes leurs petites affaires qui nous sont parvenues, à l'instar de cette effigie du British Museum. Cette dernière, appelée « Figure *epinetron* » est en effet entourée de tous les ustensiles nécessaires pour se protéger les genoux lors du tissage. Est-ce un objet de collection, un objet de jeu et de mimétisme, un objet dédicatoire ? Il est très difficile de trancher sur ces questions aujourd'hui et amusant de constater que ces interrogations existent encore pour les somptueuses poupées du XIX^e siècle.

Figure epinetron,
420 av. J.-C., terre
cuite, Athènes,
Londres, British
Museum © Trustees
of British Museum



10



JE TE DÉFIE!

Adresse, hasard et stratégie

Le jeu ne s'arrête pas à l'enfance : les jeux de plateau, de hasard et de stratégie avaient toute leur place dans les sociétés grecques et romaines. Aristote compare ainsi l'être asocial à un pion isolé sur un jeu, qui à la fois n'a pas d'utilité, mais est également en « danger » de se faire prendre. Le jeu est donc une métaphore de la société, mais est aussi l'une des activités de l'au-delà, selon Pindare : « Les chevaux, les exercices du corps, les jeux de pions, pessoi, les concerts de la lyre sont leurs divertissements³. » Il y a une véritable culture ludique dans les sociétés antiques.

Il existait de très nombreux jeux de plateau, mêlant hasard et stratégie : la victoire dépendait alors de l'habileté du joueur, mais également de la volonté divine, les dieux intervenant dans chaque jet de dés. Le soutien divin permettait d'être meilleur au jeu, comme en société. Ils étaient donc l'objet de multiples défis et paris.

Le groupe de recherche « Locus ludi⁴ » a mis en ligne des simulations de jeu en respectant les règles développées par les différents auteurs. L'un des deux jeux les plus célèbres de l'époque est le ***pen-te gram-mai***. Le plateau est constitué de cinq lignes parallèles ; celle du centre est appelée la ligne sacrée. Au début de la partie, les pions de chaque joueur sont posés au bout des lignes, de leur côté. Les pions sont ensuite bougés un à un, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, à la suite d'un lancer de dé. Le but est de faire passer ses pions du côté du joueur adverse et de les réunir sur la ligne sacrée.

Le second jeu est purement stratégique : il se nomme le ***ludus latrunulorum*** et était réputé pour entraîner les soldats à la stratégie militaire. Il ressemble fortement à notre jeu de dames : le plateau se compose de trente-six cases, sur lesquelles sont posés en début de partie seize pions blancs et seize pions noirs. La différence avec le jeu contemporain est qu'on ne doit pas « sauter » par-dessus les pions adverses pour les capturer, mais les encercler avec deux de nos propres pions. La partie se termine quand tous les pions adverses ont été capturés ou que plus aucun coup n'est possible ; c'est alors le joueur qui a attrapé le plus de pions qui a gagné.

3 - Pindare, *Thrènes*, fragment 129, *apud Plutarque, Consolation à Apollonios*, trad. J. Defradas, Paris, Les Belles Lettres, 1968.

4 - Voir le site locusludi.ch (disponible en français)

Outre les jeux de plateau, les jeunes hommes jouaient avec des osselets — **astragolos** en grec et **talus** en latin. Ces quatre os, prélevés sur les pattes arrières du mouton, pouvaient être de véritables objets de luxe et le support de nombreux jeux d'adresse. Le **pentelitha** consistait par exemple à jeter les osselets en l'air et à les récupérer sur le dos de la main ; ceux tombés à terre devant alors être ramassés sans faire glisser ceux en équilibre sur la main. La pyxide du British Museum est un objet particulièrement intéressant dans le sens où elle témoigne de l'importance du jeu dans la société : afin de protéger les osselets, faits d'os, une boîte délicatement ornée de réseaux de fleurs a été réalisée.



Pyxide et osselets,
IV^e-III^e siècle av. J.-C.,
os et céramique, Attique,
Londres, British Museum
© Trustees of the British
Museum

Les osselets pouvaient également être utilisés comme des dés, une valeur étant alors attribuée à chacune des faces. Certains coups portaient des noms : le «Coup du chien» lorsque tous les os tombaient sur la valeur un, le «Coup de Vénus» quand les quatre osselets tombaient sur une face différente.

Les dés — **alea** en latin et **cubos** en grec — étaient utilisés pour les paris ou jeux de plateau. À l'instar des osselets, les différents coups portaient des noms.

Jouer au féminin

Les sources écrites mentionnent principalement les hommes, sans exclure toutefois les femmes d'une telle pratique. Elles jouaient probablement dans un cadre privé, alors que les jeunes hommes pouvaient jouer partout dans les rues et sur les marches des temples. De manière équivalente, les jeunes hommes et femmes sont rarement reproduits jouant ensemble; il faut pour comprendre cette iconographie penser au rôle du jeu dans la société. Le jeu est censé préparer à la guerre, à suivre les règles et développer l'esprit stratégique. En ce sens, il n'y avait pas de sens à représenter les hommes jouant avec des femmes alors même que la situation devait être fréquente.

Les seules mentions écrites quant aux femmes et le jeu concernent les balles et le rapport à la séduction. Le badinage et la coquetterie amoureuse mettent en parallèle la manière dont les balles atteignent les poitrines des adversaires, les positions suggestives du corps lors du lancer, mais également la joliesse des jeunes femmes et leur inconstance.

«C'est un joueur de balle, l'Amour que je nourris; il te lance Héliodôra, le cœur qui bondit en mon sein. Allons, accepte-le comme partenaire; mais si de ton côté tu ne me renvoies pas le désir, je ne tolérerai pas cet affront contraire à la palestre⁵.»

L'amphore attribuée au peintre de la Libation représente justement un jeu de balle entre un jeune éphèbe et une femme richement vêtue. Scène d'amour, de libertinage ? Elle répond probablement à l'autre côté de l'amphore où une femme assiste au départ d'un guerrier imberbe à la guerre.

Peintre de la Libation (att.),
Amphore, 350-320 av. J.-C.,
céramique à figures rouges
et blanches, St Agata dei
Goti, Londres, British
Museum © Trustees of the
British Museum



5 - *Anthologie Palatine*, V, Épigrammes érotiques, 214, Paris, Les Belles Lettres, 2002.

