

# Le jeu de la *basilinda* et autres activités ludiques de harcèlement dans l'*Onomasticon* de Pollux

Salvatore COSTANZA  
Université de Fribourg/ERC *Locus Ludi*

## Introduction

Pollux, sophiste et lexicographe du II<sup>e</sup> s. apr. J.-C., professeur de rhétorique du futur empereur Commode, a écrit un dictionnaire ou *Onomasticon* organisé de façon thématique afin d'enseigner à son élève et à tous ses lecteurs une langue grecque pure<sup>1</sup>. Une section entière du livre IX est dédiée au vocabulaire de la culture ludique (§ 94-129) et contient plusieurs descriptions de jeux de rôle. Cette contribution, qui prend pour point de départ la description du jeu de la *Basilinda*, ou « jeu du roi » chez Pollux, concerne les jeux qui comportent des éléments de harcèlement ou d'intimidation. Cette forme de violence « ludique » peut être assimilée à la notion moderne de *bullying*, c'est-à-dire à une conduite qui se manifeste par une série d'actes, gestes et comportements susceptibles de porter atteinte à la personnalité, à la dignité et à l'intégrité d'un individu. Des jeux similaires au « jeu du roi » de Pollux se trouvent chez différents auteurs antiques (Hérodote, Tacite, Suétone). Nous analyserons les ressorts ludiques communs en empruntant les outils d'analyse des théoriciens modernes de la psychologie et du développement de l'enfance. Les sciences contemporaines peuvent en effet nous aider à mieux comprendre les dynamiques implicites des jeux rapportés par les sources gréco-romaines. Par ailleurs, le matériau antique peut appuyer les thèses de la psychosociologie sur la base d'une comparaison attentive entre les témoignages antiques et l'expérience actuelle.

---

\* Cette recherche a été réalisée dans le cadre du projet ERC *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (contrat n° 741520) basé à l'Université de Fribourg <<https://locusludi.ch>>.

1 Pour la structure du lexique de Pollux dans le cadre du philellénisme de son époque, cf. en particulier Zecchini, 2007, p. 17-26; Matthaios, 2013, p. 67-140; Tosi, 2013, p. 141-146; Conti Bizzarro, 2018, p. 2-5. L'ensemble des références aux jeux de l'*Onomasticon* est commenté dans Costanza, 2019, p. 224-231.

## 1. La *Basilinda* et « jeu du roi » chez Pollux

Au livre IX, 110, Pollux décrit un jeu appelé la *basilinda*, ou « jeu du roi »; le texte est bref mais il permet de saisir les règles et la dynamique de cette pratique ludique. Ce jeu ouvre la section consacrée aux ludonymes avec suffixe *-(in)da*, dont la formation fait encore l'objet de débat chez les experts de morphosémantique<sup>2</sup>. Ce suffixe se retrouve dans la construction de nombreux noms de jeux et son usage est fréquent chez Pollux qui l'utilise comme un critère taxonomique autonome dans une section de sa discussion<sup>3</sup>.

Pollux décrit la *basilinda* comme un jeu collectif symbolique relevant du « faire semblant » qui est pratiqué par des enfants désignés par le terme *paides*, donc des garçons. Comme l'a montré Jean Piaget, le jeu symbolique caractérise un stade de l'évolution de l'enfant où le jeu permet de faire semblant d'être dans un autre espace que d'ordinaire et qui met en scène une situation différente de la vie quotidienne, vraisemblable ou non. En outre, les travaux en psychologie cognitive du siècle dernier ont bien analysé les enjeux du « faire semblant » dans son rapport à la mémoire et à l'apprentissage<sup>4</sup>. Pour Lev Vygotsky, l'essor de la créativité est en rapport avec les jeux d'imitation où les enfants profitent de ce qu'ils ont vu ou entendu des adultes et s'approprient de cette manière leurs impressions vécues en les transformant<sup>5</sup>. Le jeu de rôle de la *basilinda* appartient à cette famille de jeux comme le montre le mécanisme d'imitation clairement structuré qui le caractérise<sup>6</sup>. Pollux décrit l'activité de cette manière :

βασιλίνδα μὲν οὖν ἐστὶν ὅταν διακληρωθέντες ὁ μὲν βασιλεύς τις ὦν τάττη τὸ πρακτέον, ὁ δ' ὑπηρέτης εἶναι λαχὼν πᾶν τὸ ταχθὲν ὑπεκπονῆ.

« La *basilinda* ('jeu du roi') se déroule ainsi, quand on tire au sort, celui qui est élu roi ordonne aux autres ce qu'ils doivent faire, celui à qui le sort a réservé le rôle de serviteur exécute tout ce que le roi lui ordonne. »

Pollux pose donc au départ du jeu une opposition entre un garçon qui est le roi, c'est-à-dire le *basileus*, et un autre qui assume un rôle subordonné, désigné par le terme *hypêretês*, c'est-à-dire soumis aux ordres d'une personne. Comme nous allons le voir, le garçon-roi

2 Ce suffixe ne doit pas remonter à un absolutif originaire qui a produit les morphes suffixales *-δην*, *-δόν*, *-δά*; la morphologie adverbiale montre l'évolution de ce suffixe qui est caractéristique pour la production des ludonymes, cf. Mathys, 2016, avec bibliographie. Voir aussi Dedè, 2016; Bologna, 2017.

3 Voir *Onomasticon*, IX, 110-117, pour les jeux dont le nom commence par *-(in)da*.

4 Voir l'héritage majeur de Jean Piaget qui a montré que la fonction des jeux symboliques permet aux enfants d'apprendre à différencier les rôles sociaux et à structurer des activités pourvues de signification au sein de leur communauté de référence, à développer la pensée verbale ainsi qu'une intelligence créatrice. Cf. Piaget, 1945, p. 169-177. Voir aussi Bradmetz et Schneider, 1999, chap. VII, Le jeu symbolique, p. 137-154. Sur les liens entre jeu (*paidia*) et éducation (*paideia*), cf. Dasen, 2017 et 2018, p. 27.

5 Cf. Vygotsky, 1967, p. 11-14.

6 Comme Gaussot, 2001, p. 24, le remarque, l'enfant n'est pas uniquement tenu d'acquérir des valeurs et des normes sociales, mais aussi d'« expérimenter et mettre en œuvre diverses compétences et intelligences sociales devant faire de lui un acteur social autonome [...] susceptible de mobiliser stratégiquement ses ressources selon les jeux sociaux et leurs enjeux (d'argent, de pouvoir, de prestige, etc.) ».

semble avoir plusieurs camarades du même sexe autour de lui qui représentent aussi des serviteurs dont le rôle est d'exécuter les ordres du roi. La *basilinda* peut donc être qualifiée à la fois de jeu de groupe et de jeu coopératif requérant que chacun accepte les rôles qui ont été fixés. Selon les principes énoncés par J. Piaget et L. Vygotsky, les enfants doivent avoir déjà acquis au préalable les notions de royauté, de pouvoir absolu, en saisissant leurs enjeux avant de mettre en place ce scénario ludique. Le jeu reflète alors la représentation que les garçons se font des rapports sociaux. Avec la *basilinda*, ils assimilent un modèle culturel de royauté. Ils mettent en œuvre une situation complexe où ils s'imaginent le monde de la Cour en décalage avec leur vie quotidienne. L'appropriation momentanée du rôle de souverain leur permet d'expérimenter de manière virtuelle un modèle qui devient réel le temps du jeu, quand tous les participants adhèrent au projet de faire semblant.

Pollux précise que, selon la règle du jeu, le choix du roi a lieu par tirage au sort. Les rôles ne sont donc pas décidés au préalable, leur distribution dépend du hasard déterminé par un tirage dont la modalité n'est pas précisée. S'agit-il d'un jeu de main, comme le κλήρος διὰ δακτύλων, le lancer d'une monnaie ou d'un tesson selon le mode pair/impair?<sup>7</sup> Nous ne le savons pas. Dans tous les cas, les rôles sont interchangeable : tout enfant peut devenir roi ou serviteur et être sujet à un bon ou mauvais traitement. Une fois les rôles distribués, le protagoniste est identifié et le jeu peut débuter. On assiste alors à un dédoublement entre le garçon qui joue et le « sujet » du jeu, entre l'enfant et le rôle qu'il endosse dans l'espace ludique face à ses compagnons.

La dimension agressive, voire harcelante, du jeu sert de moteur et se déclenche dès le début. L'enfant-roi a le droit de donner libre cours à toutes ses pulsions d'autorité et/ou de vengeance envers ses camarades. Il peut fait subir à celui ou ceux qui jouent ses serviteurs les pires atrocités et des expériences psychologiquement dommageables, comme le récit d'Hérodote, qu'on va analyser plus loin, le prouve.

Selon la grille de lecture de J. Piaget, il s'agit ici de combinaisons symboliques « liquidatrices<sup>8</sup> ». Pollux est très précis à ce propos : l'enfant-serviteur doit exécuter tout ce qui lui est ordonné (πᾶν τὸ ταχθῆν). Il n'a pas d'échappatoire, il ne peut pas refuser d'accomplir quelque chose, même de désagréable, ni se soustraire à ses devoirs envers son maître. Pollux emploie ici ὑπεκπονέω, un verbe avec un double préfixe, dont le premier, ὑπο-, renforce l'idée de soumission déjà exprimée par le même préfixe dans le substantif ὑπηριτής. Le verbe caractérise ainsi l'idée de *ponos*, c'est-à-dire de fatigue et de peine qu'il faut supporter en raison de la relation autoritaire instaurée entre les participants à ce jeu de rôle.

Les enfants qui choisissent de jouer au roi et/ou au serviteur acceptent donc aussi cette opposition qui donne lieu à une dynamique de domination et de vexation de la part du roi envers ses camarades. À travers cette fiction, le dédoublement de la réalité accorde à celui qui joue le roi le droit de dominer sur ses compagnons. Cette absence de retenue fait sans doute partie du plaisir du jeu. Il n'y aurait aucune satisfaction à être investi de ce rôle si le pouvoir assigné par la convention ludique ne pouvait pas être pleinement vécu. Dans l'espace et le temps du jeu, les enfants devaient accepter une véritable sujétion, toute provisoire qu'elle soit, au chef du moment.

7 Sur le tirage au sort par les doigts, voir Dasen, 2016.

8 Piaget, 1945, p. 110-112.

En général, les Modernes considèrent que les enfants qui jouent se trouvent dans un stade d'assimilation de l'expérience sociale, avec ses règles d'obéissance et de subordination. Une dynamique similaire a été observée chez des adultes confrontés à des jeux de rôles, dans lesquels l'autorité est attribuée à quelques-uns au détriment des autres, comme dans le jeu de la *basilinda*. Une expérience bien connue a été menée par Philippe Zimbardo en 1971 à Stanford<sup>9</sup> (Californie) et réalisée avec des étudiants qui jouaient les rôles de gardiens et de prisonniers. Les rôles respectifs de gardien ou de prisonnier leur avaient été assignés de manière aléatoire, comme chez Pollux dans le jeu de la *basilinda*. Un gardien aurait très bien pu être un prisonnier et vice-versa, mais une fois ces rôles établis, gardes et prisonniers se sont non seulement adaptés aux rôles qu'ils devaient mettre en œuvre, mais ont dépassé les limites du scénario préalablement imaginé. Les étudiants choisis comme gardiens ont mis en place des attitudes très vexatoires et outrageuses à l'encontre de leurs prisonniers, y compris des punitions physiques et des humiliations psychologiques, au point que le sociologue a dû interrompre cette expérience bien avant le terme prévu. Ph. Zimbardo parvient alors à la conclusion que c'est la situation qui a généré ces effets pervers de harcèlement, avec des violences redoutables, d'où le titre du livre « The Effect Lucifer » tiré de cette expérience qui lui donna une très grande notoriété<sup>10</sup>.

## 2. La *basilinda* d'Hérodote

Un témoignage littéraire semble se rapporter à une forme de jeu de la *basilinda* en Grèce classique, plusieurs siècles avant l'époque de Pollux. Hérodote raconte dans le premier livre des *Histoires* une anecdote sur l'enfance de Cyrus qui régna entre 559 et 530 av. J.-C. sur le royaume de Perse ; la participation à un jeu du type de la *basilinda* s'inscrit dans la construction du portrait psychologique du roi où l'enfance joue un rôle clé.

Le harcèlement est à nouveau l'élément central de ce jeu symbolique enfantin. L'historien pose le cadre du jeu de manière plus complète que la brève description du lexicographe. Il s'agit d'une *historia ficta*, destinée à mettre en évidence le caractère autoritaire du futur roi. Hérodote rapporte que Cyrus fut élevé par un bouvier sans être conscient de son ascendance royale, tout en étant prédestiné à régner. L'histoire débute avec l'épisode de la tentative de sa mise à mort par son grand-père Astyage, qui voulait le supprimer car des mages lui avaient révélé que le nouveau-né de sa fille Mandane deviendrait un rival très dangereux pour son trône. L'ordre ne fut pas exécuté : Harpage, chargé de cette affaire, prit pitié du nouveau-né et le confia à une famille de paysans. L'enfant fut élevé à l'insu de tous comme un pauvre bouvier<sup>11</sup>. Hérodote raconte comment le jeu symbolique révèle son identité<sup>12</sup> :

114. Καὶ ὅτε δὴ ἦν δεκαετής ὁ παῖς, πρῆγμα ἐς αὐτὸν τοιόνδε γεγόμενον ἐξέφηνέ μιν. Ἐπαιξε ἐν τῇ κώμῃ ταύτῃ ἐν τῇ ἦσαν καὶ αἱ βουκολίαι [αὐταί], ἐπαιξε δὲ μετ' ἄλλων ἡλικῶν ἐν ὁδοῖ. Καὶ οἱ παῖδες παίζοντες εἰλοντο ἐωντῶν βασιλέα εἶναι τοῦτον δὴ τὸν τοῦ βουκόλου ἐπικλήσιν παῖδα. Ὁ δὲ αὐτῶν διέταξε τοὺς μὲν οἰκίας οἰκοδομεῖν, τοὺς δὲ δορυφόρους εἶναι, τὸν δὲ κού τινα αὐτῶν ὀφθαλμὸν βασιλέως εἶναι, τῷ δὲ τι τὰς ἀγγελίας ἐσφέρειν ἐδίδου γέρας, ὡς

9 Zimbardo, 2008.

10 Sur ces mécanismes psychologiques, cf. Droz et Rahmy, 1997, p. 77.

11 Hérodote, I, 105-109. Voir les remarques de Papatomas, 2015, p. 631-633 ; Haussker, 2017, p. 4.

12 Hérodote, I, 114-120 (trad. Ph.-É. Legrand, CUF).

ἐκάστῳ ἔργον προστάσσω. Εἷς δὴ τούτων τῶν παίδων συμπαίζων, ἐὼν Ἀρτεμβάρους παῖς, ἀνδρὸς δοκίμου ἐν Μήδοισι, οὐ γὰρ δὴ ἐποίησε τὸ προσταχθῆν ἐκ τοῦ Κύρου, ἐκέλευε αὐτὸν τοὺς ἄλλους παῖδας διαλαβεῖν, πειθόμενων δὲ τῶν παίδων ὁ Κύρος τὸν παῖδα τριχῶς ὡς γε δὴ ἀνάξια ἔωντοῦ παθῶν μᾶλλον τι περιημέκτεε, κατελθὼν δὲ ἐς πόλιν πρὸς τὸν πατέρα ἀποικτίζετο τῶν ὑπὸ Κύρου ἤντησε, λέγων [δὲ] οὐ Κύρου (οὐ γὰρ κω ἦν τοῦτο τοῦνομα), ἀλλὰ πρὸς τοῦ βουκόλου τοῦ Αστυάγεος παιδός. Ὁ δὲ Ἀρτεμβάρης ὀργῇ ὡς εἶχε ἐλθὼν παρὰ τὸν Αστυάγεα καὶ ἅμα ἀγόμενος τὸν παῖδα ἀνάρσια πρήγματα ἔφη πεπονθέναι, λέγων· « Ὡ βασιλεῦ, ὑπὸ τοῦ σοῦ δούλου, βουκόλου δὲ παιδός, ὧδε περιωβρίσμεθα », δεικνὺς τοῦ παιδός τοὺς ὠμους.

« Lorsque l'enfant eut atteint sa dixième année, voici ce qui lui arriva et le fit découvrir. Il jouait dans le bourg où se trouvaient aussi les étables des bœufs, dont nous avons parlé ; il jouait avec d'autres garçons de son âge, sur la route. En jouant, ces enfants avaient choisi pour être leur roi celui qu'on appelait le fils du bouvier. Lui, désigna certains d'entre eux pour lui bâtir un palais, certains pour être ses gardes, un tel pour être l'œil du roi, à tel autre il donna la charge de lui apporter les messages ; à chacun il assignait sa tâche. L'un de ses enfants qui prenait part au jeu, – c'était le fils d'Artembarès, homme considéré chez les Mèdes – n'ayant pas fait ce que lui avait été assigné par Cyrus, celui-ci ordonna aux autres enfants de le saisir ; ils obéirent, et Cyrus le traita très rudement à coups de fouet. Aussitôt relâché, l'enfant ressentit une indignation d'autant plus vive, qu'il pensait avoir été traité d'une manière indigne de lui : il descendit à la ville, et se plaignit à son père du traitement qui lui avait été infligé par Cyrus ; il ne disait pas par Cyrus, car ce nom n'était pas encore en usage, mais par le fils du bouvier d'Astyage. Artembarès, furieux comme il était, se rendit près d'Astyage, menant son fils avec lui ; et il déclara qu'on l'avait outragé : "O roi", dit-il, "voici de quelle façon nous avons été insultés par ton esclave, par un fils de bouvier" ; et il montrait les épaules de son fils. »

115 [...] Ὁ δὲ ἀμείβετο ὧδε· « Ὡ δέσποτα, ἐγὼ δὴ ταῦτα τοῦτον ἐποίησα σὺν δίκῃ. Οἱ γὰρ με ἐκ τῆς κώμης παῖδες, τῶν καὶ ὄδε ἦν, παίζοντες σφέων αὐτῶν ἐστήσαντο βασιλέα· ἐδόκεον γὰρ σφι εἶναι ἐς τοῦτο ἐπιτηδεύτατος. Οἱ μὲν οὖν ἄλλοι παῖδες τὰ ἐπιτασσόμενα ἐπετέλειον, οὗτος δὲ ἀνηκούστεέ τε καὶ λόγον εἶχε οὐδένα, ἐς ὃ ἔλαβε τὴν δίκην. Εἰ ὧν δὴ τούτου εἶνεκεν ἄξιός τεο κακοῦ εἶμι, ὄδε τοι πάρεμι. »

« [...] Cyrus répondit en ces termes : "Maître, si je l'ai traité de la sorte, c'est justement. Les enfants du village, dont il était lui aussi, m'avaient en jouant nommé leur roi ; je leur paraissais en effet le plus capable de l'être. Or, tandis, que les autres exécutaient mes ordres, lui n'y prêtait pas l'oreille et n'en tenait aucun compte, jusqu'à ce qu'il reçut son châtement. Si donc, par ma conduite, je mérite une peine, me voici à ta disposition." »

120 [...] Ὁ δὲ ἀμείβεται αὐτοὺς τοῖσδε· « Ἔστι τε ὁ παῖς καὶ περίεστι. Καί μιν ἐπ' ἀγροῦ διαιτώμενον οἱ ἐκ τῆς κώμης παῖδες ἐστήσαντο βασιλέα· ὁ δὲ πάντα ὅσα περ οἱ ἀληθεῖ λόγῳ βασιλέες ἐτελέωσε ποιήσας· καὶ γὰρ δορυφόρους καὶ θυρωρούς καὶ ἀγγελιφόρους καὶ τὰ λοιπὰ πάντα διατάξας ἤρχε. Καὶ νῦν ἐς τί ὑμῖν ταῦτα φαίνεται φέρειν ; » Εἶπαν οἱ μάγοι· « Εἰ μὲν περίεστί τε καὶ ἐβασίλευσε ὁ παῖς μὴ ἐκ προνοίης τινός, θάρσεέ τε τούτου εἶνεκα καὶ θυμὸν ἔχε ἀγαθόν· οὐ γὰρ ἔτι τὸ δεῦτερον ἄρξει. [...] »

« [...] Astyage répartit : "L'enfant existe, il est en vie ; il habitait aux champs ; les enfants du village l'ont fait roi ; il a accompli tout ce que font les véritables rois ; il a désigné des gardes du corps, des gardes de la porte, des messagers, il a nommé toutes les autres fonctions, il a exercé le commandement. Maintenant qu'est-ce que cela vous semble présager ?" "Si l'enfant vit", dirent les mages, "s'il a été roi sans que ce fût calculé, sois sans inquiétude à son sujet, aie bon courage ; il ne régnera plus une seconde fois. [...]" »

Alors que Pollux ne le mentionne pas, Hérodote indique l'âge des participants : Cyrus est un garçon de dix ans (δεκαέτης ὁ παῖς) et ses compagnons sont du même âge (μετ' ἄλλων ἡλικῶν). Il ajoute qu'ils jouent ensemble en dépit de leur différence de statut social, du

fil de noble, Artembarès, au petit bouvier, Cyrus. Dans ses travaux sur la psychologie du développement, J. Piaget associe les jeux symboliques au stade préopératoire, à un âge un peu plus précoce, entre deux et sept ans, avant que l'enfant n'acquière la pensée abstraite et qu'il envisage la méthode déductive par la découverte du monde extérieur.

Hérodote indique aussi l'espace qu'occupent les enfants pour jouer : ils sont à l'extérieur, dans un lieu public, sur la route (ἐν ὁδοῖ) d'un petit village de campagne, où la cour royale représente un Ailleurs culturellement à mille lieux. Contrairement aux règles énoncées par Pollux, ce sont ici les camarades qui choisissent d'assigner le rôle de roi au futur Cyrus, qui n'est alors que le fils du bouvier. Il est élu de manière unanime par les petits villageois pour ses qualités et de sa force de caractère. Hérodote lui fait dire avec fierté<sup>13</sup> :

« Les enfants du village, dont j'étais moi aussi, m'avaient en jouant nommé leur roi ; je leur paraissais en effet le plus capable de l'être (ἐς τοῦτο ἐπιτηδεύτατος). »

Katharina Wesselmann a proposé la première d'interpréter ce jeu de *basilinda* selon le schéma rituel de l'initiation. Selon elle, ce groupe d'enfants constitue une sorte de société initiatique et l'élection de Cyrus comme roi est une forme de *Krönungsritual*<sup>14</sup>. D'autres chercheurs, comme Gerhard Binder, rejettent aussi la dimension ludique de la scène décrite par Hérodote. Pour G. Binder, Cyrus serait le protagoniste d'un rituel cultuel pratiqué dans une société secrète, comme dans les récits de Chandragupta en Inde et Hormisdas en Perse où deux enfants sont choisis comme rois par leurs compagnons<sup>15</sup>.

Ce schéma d'interprétation est cependant biaisé. La dimension ludique de l'action de Cyrus ne doit pas être négligée. Un examen du livre I des *Histoires* révèle la fréquence relativement élevée des occurrences du verbe παίζω, « jouer » et de ses dérivés<sup>16</sup>, dans des récits qui renvoient toujours à un contexte ludique au sens propre du terme, non comme métaphore d'une initiation. Dans l'anecdote concernant Cyrus, Hérodote décrit en détail ce qu'un joueur de la *basilinda* est censé accomplir quand il fait semblant d'être le roi. Il devient le double du souverain au milieu de sa cour. Il choisit donc ses gardes, ses courtisans, ses messagers, ses serviteurs. L'ordre de bâtir des palais (Ὁ δὲ αὐτῶν διέταξε τοὺς μὲν οἰκίας οἰκοδομέειν) suggère qu'il attendait de la part de ses serviteurs qu'ils reproduisent des comportements réels, tout en construisant un « château de sable ». En faisant semblant de bâtir un palais, ils intègrent ainsi le réel dans le monde de leur fantaisie. Ceux qui ont le rôle de serviteurs sont tenus d'assumer une nouvelle identité cohérente avec l'effort d'imitation attendu. Le moteur du jeu se trouve là, dans cette obéissance aveugle comme les malheureux étudiants de Zimbardo choisis comme prisonniers l'ont expérimenté face à leurs geôliers. L'enfant-roi donne des ordres à tous ceux qui participent à cette fiction, comme Hérodote le souligne : il

13 Hérodote, I, 115 (trad. Ph.-É. Legrand, CUF).

14 Cf. Wesselmann, 2011, p. 215-216 et p. 436 pour le collectif dans lequel se trouve toujours l'*initiandus* (comme Cyrus dans le groupe de ses compagnons) ; Papatomas, 2015, p. 635-640. Sur l'importance des mythes pour la fondation du pouvoir royal, voir Dewald, 2012, p. 67-77.

15 Voir Binder, 1964, p. 29, qui refuse la dimension ludique pour le *Königsspiel* de Cyrus, qui ne serait pas un « *Kinderspiel, sondern die kultische Handlung eines Geheimbundes* ». Sur le motif du bâtard et de sa légitimité, voir Asheri-Lloyd-Corcella, 2007, p. 134 ; Haussker, 2017, p. 9.

16 Sur cette famille de mots qui dérive de la racine \*paw- d'origine indoeuropéenne, qui a donné le latin *puer* et le sanscrit *putra*= fils à partir du degré zéro, voir Casevitz, 2018, p. 52-54.

assigne à chacun une tâche (ὡς ἐκάστω ἔργον προστάσων.)<sup>17</sup>. Quand l'un des joueurs, le fils d'un noble perse, Artembarès, refuse de se soumettre à l'autorité de celui qui est aux yeux de tous le fils d'un modeste bouvier, l'enfant-roi, par un effet de son identité et de sa nature véritables, ne peut tolérer cette révolte qui est une violation manifeste de la fiction du jeu. Il punit par conséquent le désobéissant, car il n'a pas suivi ce qu'il lui était assigné. Il ordonne aux autres enfants de le saisir et le traite rudement en le faisant fouetter. Cette scène de harcèlement physique associée à la violence physique l'humiliation psychologique augmentée par la honte de subir le pouvoir d'un compagnon issu d'une classe sociale inférieure. Comme je l'ai déjà souligné, le jeu, en tant que formation à la vie d'adulte, sert à différencier les rôles sociaux. Ici, Hérodote met l'accent sur la royauté innée de l'enfant Cyrus, qui lui vient de ses ancêtres, malgré le milieu très humble dans lequel il a été élevé. Le renversement des rôles opéré dans cette situation est particulièrement intéressant : le fils du noble est obligé d'admettre la supériorité d'un inférieur au travers de la fiction du jeu symbolique.

Cependant, le fils d'Artembarès n'est pas disposé à accepter ce renversement ; il avoue tout à son père qui est furieux d'apprendre que son fils a été cruellement fouetté. Qu'il ne s'agisse pas d'une punition légère ou simulée, Artembarès nous l'apprend en montrant les épaules du malheureux gamin (δεικνὺς τοῦ παιδὸς τοὺς ὄμους) au roi perse. Le jeu apparaît ici comme un premier essai de la force de caractère de Cyrus, destiné à exercer sur les autres une autorité capable de dégénérer en torture infligée aux plus faibles. La réponse hautaine de Cyrus appelé à se justifier devant le roi Harpage n'est pas surprenante, il estime avoir agi justement (τοῦτον ἐποίησα σὺν δίκῃ). Il l'affirme tout net, en faisant appel à la logique du jeu comme un principe absolu légitimant son action : « Or, tandis, que les autres exécutaient mes ordres, lui n'y prêtait pas l'oreille et n'en tenait aucun compte, jusqu'à ce qu'il reçut son châtement<sup>18</sup>. »

La pratique ludique comprend ainsi des règles qu'il faut prendre très au sérieux, comme l'enfant Cyrus nous l'apprend bien avant que la théorie de J. Huizinga ne développe ce principe<sup>19</sup>. À son tour, Astyage admire à quel point cet enfant, fait roi par les enfants du village, a accompli à la perfection tout ce que font les véritables rois ; il a désigné des gardes du corps, des gardes pour la porte du palais, des messagers, il a distribué toutes les autres fonctions et exercé le commandement d'une façon parfaite. De leur côté, les mages consultés par Astyage minorent l'incident : selon eux, l'enfant n'était qu'un roi improvisé dans un contexte ludique et par conséquent il ne régnera plus une seconde fois dans la réalité. La suite des événements donnera un démenti tragique à cette prophétie : Cyrus détrône Harpage et le réduit à l'esclavage<sup>20</sup>.

17 Cf. les observations à propos du récit d'Hérodote données par Asheri, Lloyd et Corcella, 2007, p. 129 ; Papatomas, 2015, p. 636. Sur ce jeu voir aussi Paraskeuaïdis, 1989, p. 20.

18 Hérodote I, 115 (trad. Ph.-É. Legrand, CUF) : Οἱ μὲν οὖν ἄλλοι παῖδες τὰ ἐπιτασσόμενα ἐπετέλειον, οὗτος δὲ ἀνηκούστεέ τε καὶ λόγον εἶχε οὐδένα, ἐς ὃ ἔλαβε τὴν δίκην. Voir Asheri, Lloyd et Corcella, 2007, p. 125-129 ; Papatomas, 2015, p. 640-642.

19 Voir Huizinga, 1951, p. 11, ainsi que les réflexions de Ghilardi-Salerno, 2007, p. 101 : le jeu requiert que tous les participants prennent au sérieux les règles établies au préalable.

20 Hérodote I, 123-129.

Cyrus, prédestiné au trône de Perse, a donc particulièrement bien joué : il a mis en place un scénario cohérent et fidèle à la réalité, il a vraiment été un champion de la *basilinda*, c'est-à-dire de cette fiction ludique du roi et du serviteur<sup>21</sup>. En précisant que l'enfant vit à la campagne, Hérodote souligne ses mérites en construisant une opposition entre la rusticité du milieu d'adoption (un fils de bouvier vivant près des étables) et la ville, la demeure d'un roi, où il sera appelé à régner dans le futur. Le premier succès qui lui ouvre les portes du palais est un triomphe ludique, son élection comme roi par ses camarades.

### 3. La *basilinda* de Suétone

Une deuxième anecdote rapportée cette fois par Suétone se déroule à l'époque romaine impériale et se termine plus tragiquement. Dans la *Vie de Néron* de Suétone, le jeu de la *basilinda* aurait entraîné la condamnation à mort de Rufrius Crispinus, le fils de Poppée :

*Priuignum Rufrium Crispinum Poppaea natum, impuberem adhuc, quia ferebatur ducatus et imperia ludere, mergendum mari, dum piscaretur, seruis ipsis demandauit.*

« Informé que son beau-fils Rufrius Crispinus, le fils de Poppée, encore enfant, se donnait dans ses jeux le rôle de général et d'empereur, il chargea ses propres esclaves de le noyer dans la mer, pendant qu'il pêchait<sup>22</sup>. »

L'âge de cet enfant est précisé : il n'avait pas dépassé le seuil de la puberté, *impuberem adhuc*<sup>23</sup>. Suétone rapporte aussi que Rufrius Crispinus pratiquait fréquemment ce genre de jeux symboliques où il se donnait le rôle de général et d'empereur. Il s'attribuait donc lui-même ces rôles, qui auraient pu ou dû être tirés au sort, comme Pollux nous informe, à moins d'être choisi par ses camarades comme dans le cas de Cyrus. Sans aucun doute Suétone, en grand érudit, devait connaître le premier livre des *Histoires* d'Hérodote. Le jeu semble avoir suivi un scénario bien orchestré avec des éléments caractéristiques familiers aussi dans le monde romain. L'enfant s'adonnait régulièrement à ce jeu d'imitation et des rumeurs en étaient parvenues aux oreilles de Néron. Suétone place ce court récit parmi de nombreux autres exemples de la cruauté de ce tyran paranoïaque. Néron n'estime pas que ce jeu d'enfant est une rêverie innocente, dépourvue de sens, mais le prend très au sérieux. Il l'interprète comme un *omen* défavorable, annonçant un véritable danger pour son règne et il ordonne à ses esclaves de noyer son beau-fils Crispinus<sup>24</sup>.

21 Sur la conquête du pouvoir par le fondateur de l'empire perse, voir Avery, 1972, p. 531-540. Sur Cyrus destiné à régner, voir Evans, 1991, p. 54.

22 Suétone, *Vie de Néron*, XXXV (trad. H. Ailloud, CUF).

23 Tacite, *Ann.* XIII, 45, 4, atteste l'existence de Rufrius Crispinus, mais sans parler de son meurtre. Cf. Bradley 1978, p. 195.

24 Bradley, 1978, p. 215 cite les vers de l'*Octavie* 728-730, où une vision annonce à Poppée d'obscures menaces au sujet de son fils ; selon lui, cette tragédie faussement attribuée à Sénèque daterait de 62, ce qui donnerait un *terminus ante quem* au crime, tandis que le mariage de Poppée (en 58) constituerait le *terminus post quem* à cause du titre de *priuignus* de Rufrius Crispinus. Quoi qu'il en soit, l'enfant qui pratique ce jeu symbolique chez Suétone pêche déjà tout seul et doit avoir dix ans environ. Sur ce récit, voir aussi le commentaire de P. Gaillard-Seux dans ce numéro.



#### 4. La *chytrinda* ou « jeu de la marmite »

Pollux nous renseigne aussi sur d'autres jeux qui contiennent des références à des violences physiques exercées par les enfants au cours du jeu. Le premier cas concerne la *chytrinda*, « le jeu de la marmite », un jeu de garçons, qui correspond, comme Pollux l'affirme explicitement, à celui de la *chelichelône*, « la tortue », réservé aux jeunes filles en âge prénuptial<sup>25</sup>. Pollux décrit ainsi le déroulement du jeu de « la marmite » :

ἡ δὲ χυτρίνδα, ὁ μὲν ἐν μέσῳ κáθηται καὶ καλεῖται χύτρα, οἱ δὲ τίλλουσιν ἢ καὶ παίουσιν αὐτὸν περιθέοντες· ὁ δ' ὑπ' αὐτοῦ περιστρεφόμενου ληφθεὶς ἀντ' αὐτοῦ κáθηται. Ἔσθ' ὅτε ὁ μὲν ἔχεται τῆς χύτρας κατὰ τὴν κεφαλὴν τῆ χειρὶ τῆ λαῖα, περιθέων ἐν κύκλῳ οἱ δὲ παίουσιν αὐτὸν ἐπερωτῶντες· « τίς περὶ χύτραν; »

Κάκεινος ἀποκρίνεται· « ἐγὼ Μίδαζ. »

Οὐδ' ἂν τύχη τῷ ποδί, ἐκείνος ἀντ' αὐτοῦ περὶ τὴν χύτραν περιέρχεται.

« La *chytrinda*, un joueur s'assied au milieu de ses camarades et on l'appelle la marmite. Les autres joueurs tournent autour de lui, lui arrachent les cheveux, le taquinent, le frappent. Le joueur assis se retourne et essaie d'attraper celui qui l'a touché et si celui-ci est pris, il s'assied à son tour. Ce jeu se déroule quand un joueur se coiffe de la marmite par la main gauche, tandis qu'il court en cercle, les autres lui demandent : "Qui tient la marmite?" Et celui-ci répond : "C'est moi, Midas!" Et s'il réussit à toucher du pied l'un d'eux, ce dernier prend sa place et se coiffe de la marmite<sup>26</sup>. »

Ce jeu prévoit que les enfants sont en cercle et entourent le garçon, qui prend au centre le rôle de la marmite de manière drôlatique, sa tête coiffée d'une marmite avec deux anses très larges qui lui donnent un aspect très insolite. La description de la *chytrinda* est brève mais précise. Un joueur s'assied au milieu de ses camarades et se fait appeler *chytra*, « marmite ». Les camarades qui l'encerclent le harcèlent physiquement comme on le fait avec les cailles dans un autre jeu décrit par Pollux<sup>27</sup>. Comme la *chelichelône*, le jeu présente

25 Pollux, *Onomasticon*, IX, 125; Costanza, 2019 : Ἡ δὲ χελιχελώνη, παρθένων ἐστὶν ἡ παιδιά, παρόμοιον τι ἔχουσα τῇ χύτρῳ « La tortitortue (*chelichelóné*) est un jeu de jeunes filles, *parthenoi*, qui a quelque ressemblance avec la marmite » (trad. S. Costanza).

26 Pollux, *Onomasticon*, IX, 113-114 = *Carmina popularia* Fr. 29 = PMG 875; Costanza, 2019 (trad. S. Costanza).

27 Il s'agit de l'ὄρτυγοκοπία, Pollux, *Onomasticon*, 108-109; Costanza, 2019 : Καὶ τὸ κόπτειν τοὺς ὄρτυγας καὶ ἀνακαθάλλειν καὶ ἀνερεθίζειν, ἀνεγείρειν, παροξύνειν, καὶ ταῦτα ἐκ τῶν ὄρτυγοκοπιῶν ὀνομάτων. Καὶ τηλία μὲν ὁμοία τῇ ἀρτοπώλιδι κύκλον ἐμπεριγράψαντες ἐνίστασαν τοὺς ὄρτυγας ἐπὶ ταῖς μάχαις ταῖς πρὸς ἀλλήλους· ὁ δὲ ἀνατραπείας καὶ ἐκπεσὼν τοῦ κύκλου ἤττητο αὐτὸς τε καὶ ὁ τοῦ ὄρτυγος δεσπότης. Καὶ ποτὲ μὲν ἐπ' αὐτοῖς διετίθεντο τοῖς ὄρτυξι, ποτὲ δὲ καὶ ἐπ' ἀργυρίῳ. / Ἔσθ' ὅτε δὲ ὁ μὲν ἴστη τὸν ὄρτυγα, ὁ δὲ ἔκοπτε τῷ λιχανῶ ἢ τὰ ἐκ τῆς κεφαλῆς πτερά ἀπέτιλλεν· καὶ εἰ μὲν ἐγκαρτερήσειεν ὁ ὄρτυξ, ἡ νίκη μετὰ τοῦ θρέψαντος αὐτὸν ἐγένετο, ἐνδόντος δὲ καὶ ὑποφυγόντος ὁ κόππων ἢ τίλλων ἐνίκα. Τοὺς δὲ ἤττηθέντας ὄρτυγας ἐμβοήσαντες κατὰ τὸ οὖς αὐτοῖς ἐξῴωντο, λήθην ἐνεργαζόμενοι τῆς τοῦ νενικηκότος φωνῆς· καὶ τὸ ἐμβοᾶν ἐντρυλιζέειν ὀνόμαζον. « Et toutes ces expressions de frapper des cailles, de les exciter, de les réveiller, de les mettre en colère viennent des noms du jeu de frapper des cailles. On décrivait un cercle sur une table à rebord pareille à celle des boulangers et on y posait à l'intérieur les cailles pour les combats des unes contre les autres. La caille qui tombait à la renverse et était chassée hors du cercle, avait perdu son combat et son maître était le perdant. Parfois on distribuait les cailles elles-mêmes comme prix, parfois une somme d'argent. Quand l'éleveur posait la caille, un autre la frappait avec son index ou lui arrachait les plumes de la

la structure d'une antienne, c'est-à-dire d'une série de questions-réponses entre le garçon qui joue la marmite et ses compagnons, avec une structure antiphonique qui relève d'un schéma traditionnel caractéristique de la poésie archaïque. Il court au milieu de ses compagnons qui lui demandent de révéler son identité et il leur répond : « C'est moi, Midas ! ». L'enfant assume ainsi sciemment d'être identifié au roi Midas en faisant allusion à la punition infligée au roi par Apollon. Midas avait en effet préféré la syrinx de Pan à la lyre d'Apollon qui le châtie en lui faisant pousser des oreilles d'âne. Ces oreilles sont symbolisées ici par les deux larges anses du pot posé sur la tête de l'enfant<sup>28</sup>. Nous pouvons relever que le nom du roi Midas est particulièrement populaire dans le milieu ludique. Il donne aussi son nom à un coup de jeu d'osselets<sup>29</sup>. Dans plusieurs jeux, « faire l'âne » est synonyme d'être perdant. Pollux décrit ainsi le jeu du ballon lancé au ciel (*ourania*), où le gagnant est appelé « le roi » avec un nouveau jeu de rôle avec le perdant, appelé « âne »<sup>30</sup>. Dans le jeu de poursuite de l'*ostrakinda*, l'enfant qui perd doit s'asseoir et devient l'âne<sup>31</sup>.

Le jeu de la marmite se termine avec un renversement de rôle. Quand l'enfant-marmite réussit à toucher de son pied un camarade, celui-ci est pris et devient la marmite au centre. Le jeu peut ensuite redémarrer. La dynamique est identique pour la jeune fille qui joue la tortue dans le jeu *chelichelône*. Dès qu'elle prononce le dernier mot de la comptine, ἄλατο « il a sauté », elle s'élançe pour attraper la compagne la plus proche qui devient tortue à sa place. On observe toutefois plusieurs différences majeures entre l'expérience de la fille et du garçon à travers leurs jeux : le jeu de la jeune fille doit lui permettre d'assimiler le difficile métier de femme mariée, symbolisé par la tortue immobile qui tisse, mère de garçons destinés à mourir au combat, tandis que le jeu du garçon-marmite a une dimension à la fois comique et de harcèlement auquel l'enfant s'entraîne à résister. Dans la *chytrinda*, le *bullying* est présent à deux niveaux : physique, quand le joueur-marmite est frappé et agressé par les camarades qui l'encerclent, et psychologique, par l'identification injurieuse avec un âne, le symbole du perdant. Le garçon devient ainsi une sorte de bouc émissaire du groupe, la victime désignée pour toutes sortes de mauvais traitements infligés par les meneurs du groupe. Le jeu était censé former le caractère de l'enfant en lui faisant faire l'apprentissage de la violence et

---

tête. Si la caille supportait tout cela fermement, elle obtenait la victoire ainsi que son éleveur, si par contre la caille abandonnait sa place et prenait la fuite, alors la victoire appartenait à celui qui l'avait battue ou avait arraché ses plumes. On poussait de grands cris à l'oreille des cailles qui avaient perdu, on les faisait partir se dégoûter, on faisait ainsi oublier la voix de la caille qui avait gagné. Et le fait de crier sur la caille se dit aussi *entrylizein* (« murmurer à l'oreille ») » (trad. S. Costanza).

28 Sur le mythe de Midas et la composante parodique des oreilles d'âne, voir Schol. Vet. in Plat., p. 408b, ter; Schol. in Ar. Pl. 287e. Le jeu de la *chytrinda* pourrait faire référence au mythe; cf. Carbone, 2005, p. 412-422; Costanza, 2017, p. 85-91; Costanza, 2019, p. 243.

29 Pollux, *Onomasticon*, VII, 205; Costanza, 2019, p. 186 et p. 304-305.

30 Pollux, *Onomasticon*, IX, 106; Costanza, 2019, p. 220 : Καὶ ὁ μὲν ἠττώμενος ὄνος ἐκαλεῖτο καὶ πᾶν ἐποίει τὸ προσαχθέν, ὁ δὲ νικῶν βασιλεὺς τε ἦν καὶ ἐπέταττεν, « Et le perdant était appelé âne et il faisait tout ce qu'on lui ordonnait de faire, le gagnant était le roi et donnait des ordres » (trad. S. Costanza).

31 Pollux, *Onomasticon*, IX, 112; Costanza, 2019, p. 232 : Ὁ μὲν τοίνυν ληφθεὶς τῶν φευγόντων, ὄνος οὗτος κάθηται, « Dès que l'un des fuyards est pris, il doit rester assis et il fait l'âne » (trad. S. Costanza).

de la brutalité. La suggestion de Louis Aimé Becq de Fouquières, qui proposait de voir le souvenir d'un sacrifice humain dans la *chytrinda* n'est plus retenue par les chercheurs<sup>32</sup>. Nous proposons plutôt de l'interpréter comme un jeu spécifique de garçons destiné à leur apprendre de manière très rude à gérer les difficultés qui les attendent, une fois devenus adultes.

Dans d'autres jeux décrits par Pollux, tels que la *schoinophilinda* et la *skaperda*<sup>33</sup>, il arrive aux perdants d'être battus et violemment punis ou de subir un effort physique très dur. Des coups sont donnés dans la *chalkê muia*, « la mouche d'airain », un cache-cache, où un enfant aux yeux couverts par un bandeau se lance à la poursuite de ses camarades<sup>34</sup> :

ἡ δὲ χαλκῆ μυῖα, ταινία τῷ ὀφθαλμῷ περισφίγγαντες ἐνὸς παιδός, ὁ μὲν περιστρέφεται κηρύττων· «χαλκῆν μυῖαν θηράσω.»

Οἱ δὲ ἀποκρινόμενοι· «θηράσεις, ἀλλ'οὐ λήψει» σκυτέσι βυβλίνοις αὐτὸν παίουσιν, ἕως τινὸς αὐτῶν λάβηται.

« La mouche d'airain, 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'eux. »

Pollux a reproduit les paroles de la comptine prononcées pendant le déroulement du jeu. Il faut faire ici une distinction entre le bandeau en tissu (*tainia*, en coton, laine ou lin) qui couvre les yeux du joueur pour servir de *katamyôn*, c'est-à-dire pour l'aveugler, et les bandelettes de papyrus (*skytê byblina*) employées par ses compagnons pour le taper jusqu'à ce qu'il arrive à saisir un autre enfant. La description semble faire référence à une sorte de fouet léger

32 Becq de Fouquières, 1869, p. 93 : « L'enfant qui dans le jeu de la marmite est au centre, exposé aux coups des autres joueurs, ne rappellerait-il pas l'antique victime autour de laquelle, en chantant des hymnes religieux, et au bruit d'une musique guerrière et à demi-sauvage, tournaient les sacrificateurs qui tour à tour en passant devant elle lui portaient des coups, l'immolant à quelque dieu soleil ? »

33 Il s'agit là d'un tir à la corde et d'un jeu de la corde cachée. Voir Pollux, *Onomasticon*, IX, 115-116 : Ἡ δὲ σχοινοφιλίνδα, κάθηται κύκλος, εἷς δὲ σχοινίον ἔχων λαθὼν παρά τῳ τίθησι· κἄν μὲν ἀγνοήσῃ ἐκεῖνος παρ' ᾧ κεῖται, περιθέων περὶ τὸν κύκλον τύπεται, εἰ δὲ μάθοι, περιελαύνει τὸν θέντα τύπτων. / Ἡ δὲ σκαπερδα, δοκὸν ἐν μέσῳ τρυπήσαντες καταπηγνύουσιν· διὰ δὲ τοῦ τρυπήματος διεῖρται σχοινίον, οὗ ἑκατέρωθεν εἷς ἐκδέδεται, οὐ πρὸς τὸν δοκὸν βλέπων ἀλλ' ἀπεστραμμένος· ὁ δὲ τὸν ἕτερον πρὸς βίαν ἔλκυσας ὡς τὰ νῶτα αὐτοῦ τῇ δοκῷ προσαγαγεῖν, νικῶν οὗτος δοκεῖ καὶ τοῦτο σκαπερδαν ἔλκειν λέγουσιν. Ἔστ' ὅτε μέντοι καὶ τὰ νῶτα τινες προσθέντες ἀλλήλοις ἀνθέλκουσιν ἐνὶ δεσμῷ δεθέντες, « La *schoinophilinda*, "jeu de la corde cachée" : on forme un cercle, l'un des joueurs tient une corde en cachette et il essaie de la placer autour d'un compagnon à son insu, si ce dernier ne s'en aperçoit pas, il doit faire le tour du cercle tout en courant et il est fouetté. Si par contre il s'en aperçoit, c'est lui de poursuivre et de battre son camarade qui s'enfuit en courant. La *skaperda*, "jeu de la couverture" : on perce un poteau au milieu et on le fiche dans le sol. À travers ce trou on fait passer une corde. À chaque côté de la corde est attaché un joueur, qui ne voit pas le poteau, mais tourne le dos au poteau. L'un tire l'autre avec effort afin de pousser ses épaules contre le poteau et remporter ainsi la victoire. Et on donne aussi le nom de tirer la *skaperda* à ce jeu. Selon une variante, des joueurs liés par une courroie se tournent le dos et se tirent en sens opposé » (trad. S. Costanza).

34 Pollux, *Onomasticon*, IX 123 = *Carmina popularia* Fr. 30a = *PMG* 876. Pour les différentes versions des jeux de cache-cache décrits par Pollux, cf. Dasen, 2018, p. 29. Pour cette variante, cf. aussi Paraskeuaïdis, 1992, p. 19-20 ; Costanza, 2019, p. 237-239.

utilisé pour battre l'enfant, car l'adjectif *byblinos* précise qu'il ne s'agit pas d'un instrument de cuir, comme on pourrait le déduire de l'étymologie du substantif *skytos*, mais bien d'une bandelette faite avec des fibres de papyrus. L'atteinte physique du joueur est ainsi moins lourde qu'avec un fouet de cuir, même si la limite entre amusement ludique et harcèlement est, hier comme aujourd'hui, facile à franchir, car tout dépend des intentions des participants et de la dynamique du groupe, qui fait atteindre au jeu des limites supportables ou non.

Un vers d'un mimiambe incertain d'Hérondas (fr. 12, v. 1) associe les deux jeux :

ἢ καλκῆν μοι μυῖαν ἢ κούρην παίζει

« Il joue pour moi à la mouche d'airain ou à la marmite. »

La citation de ce vers par Jean Stobée<sup>35</sup> n'apporte pas de renseignements supplémentaires sur la pratique ludique, sinon sur l'existence des jeux de la mouche d'airain et de la marmite bien avant la rédaction de l'*Onomasticon* de Pollux. Il faut souligner l'étroite association entre ces deux manifestations ludiques attestées chez le poète hellénistique du III<sup>e</sup> siècle av. J.-C. La « mouche d'airain » et la « marmite » forment un doublet ludique en relation avec des pratiques de harcèlement et de violence exercées par les enfants sur un de leurs compagnons. Le témoignage de Stobée ne nous permet pas de mieux conjecturer comment le jeu se déroulait chez Hérondas, mais cette allusion se rapporte à des jeux d'enfants. En tous les cas, un châtement menacé ou réellement exécuté faisait bien partie de l'univers poétique d'Hérondas, si nous nous souvenons de Kottalos, l'enfant du *mimiambe* 3 que son précepteur fouette pour le punir de son mauvais comportement<sup>36</sup>.

## Conclusion

Jouer n'est pas nécessairement synonyme de formation ou d'échange constructif favorisant la croissance de l'enfant, le développement de sa personnalité et de son autonomie. Le jeu peut être aussi une expérience humiliante, comme le montre le discours de Cyrus à Astyage. Le jeu de la *basilinda* constitue une forme de *bullying* où le mécanisme de harcèlement peut devenir au contraire un moyen d'anéantissement de l'individu et une expérience psychologiquement dommageable. La popularité de ce type de jeu, attesté sous diverses formes chez Pollux et d'autres auteurs, jette une lumière crue sur la dureté de la vie sociale antique initiée dès les premières expériences sociales des enfants, et plus spécifiquement des petits garçons. Dans l'espace de ce type de jeu se manifeste sans retenue la volonté délibérée de sévir et d'humilier un autre camarade qui ne peut pas se soustraire au châtement, comme le respect des règles du jeu l'exige. Cette catégorie de jeux relevant du « faire semblant », et le renversement de rôles possible dans le jeu, met en scène le péril qui restera présent tout au long de la vie de perdre un statut social privilégié en tombant en disgrâce, voire de perdre sa liberté en devenant esclave. L'expérience partagée par tous les participants est celle de règles sociales inexorables.

35 *Anthologie*, 4, 24d, 51, Περὶ νηπιῶν, 4, p. 617 Hense = 78, 6 Meineke.

36 Hérondas, III, 66-67 : ἐγὼ σε θέσω κοσμιώτερον κούρης | κινεῦντα μηδὲ κάρφος, εἰ τὸ γ' ἥδιστον « moi, je vais te rendre à coup de bâtons plus propre qu'une jeune fille qui ne déplace pas une courte paille, si cela te va » (trad. S. Costanza). Le contexte est toutefois différent dans la mesure où Hérondas réunit un précepteur et un enfant, non deux ou plusieurs enfants.

**Bibliographie**

- ASHERI, D., LLOYD, A. et CORCELLA, A., 2007, *A Commentary on Herodotus, Books I-IV*, Oxford.
- AVERY, H. C., 1972, Herodotus' Picture of Cyrus, *AJPh*, 93, p. 529-546.
- 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.
- BINDER, G., 1964, *Die Aussetzung des Königskindes. Kyros und Romulus*, Meisenheim-Glan.
- BOLOGNA, M. P., 2017, compte-rendu de A. Blanc et D. Petit (éd.), *Nouveaux acquis sur la formation des noms en grec ancien. Actes du Colloque international, Université de Rouen, ERIAC, 17-18 octobre 2013*, Paris-Leuven, 2016, *Studi e Saggi Linguistici*, 55, 2, p. 159-167.
- BRADLEY, K. R., 1978, *Suetonius' Life of Nero. An Historical Commentary*, Bruxelles.
- BRADMETZ, J. et SCHNEIDER, R., 1999, *La théorie de l'esprit dans la psychologie de l'enfant de 2 à 7 ans*, Collection Psychologie 2, Paris.
- CARBONE, G., 2005, *Tablione. Ricerche su gioco e letteratura nel mondo greco-romano*, Naples.
- CASEVITZ, M., 2018, Les noms du jeu et du jouet en grec, dans V. Dasen et T. Haziza (dir.), *Dossier thématique Jeux et jouets, Kentron*, 34, p. 51-60.
- CONTI BIZZARRO, F., 2018, *Giulio Polluce e la critica della lingua greca*, Alessandria (I).
- COSTANZA, S., 2017, Performance e giochi d'iniziazione in Grecia antica : la « tarta-tartaruga » (*chelichelōnē*) et il « calderone » (*chytrinda*), dans M. Civitillo, S. Macri et S. Romani (éd.), *Dossier Performatività e mondo antico : simboli, pratiche, oggetti, ritorni, Mantichora*, 7, p. 72-91.
- COSTANZA, S., 2019, *Giulio Polluce, Onomasticon : excerpta de ludis. Materiali per la storia del gioco nel mondo greco-romano*, Alessandria.
- DASEN, V., 2016, Le destin au bout des doigts, dans A. Neumann-Hartmann et Th. S. Schmidt (dir.), *Munera Friburgensia. Festschrift zu Ehren von Margarethe Billerbeck*, Berne, p. 167-175.
- DASEN, V., 2017, Le hochet d'Archytas : un jouet pour grandir, dans V. Dasen et P. Gaillard-Seux (dir.), *Accueil et soin de l'enfant (Antiquité, Moyen Âge). Annales de Bretagne et des pays de l'Ouest*, 124, 3, Rennes, p. 89-107.
- DASEN, V., 2018, Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain. Questions méthodologiques, dans V. Dasen et T. Haziza (dir.), *Dossier thématique Jeux et jouets, Kentron*, 34, p. 23-50.
- DEDÈ, F., 2016, Ludonomia e classi lessicali : lo statuto degli avverbi di gioco in -ívδa del greco, dans F. Dedè (éd.), *Categorie grammaticali e classi di parole. Statuto e riflessi metalinguistici*, Rome, p. 139-156.
- DEWALD, C., 2012, Myth and Legend in Herodotus' First Book, dans E. Baragwanath et M. de Bakker (éd.), *Myth, Truth, and Narrative in Herodotus*, Oxford, p. 59-85.
- DI GEGORIO, L. (éd.), 1997, *Eroda. Mimiambi (I-IV)*, Milan.
- DROZ, R. et RAHMY, M., 1997<sup>7</sup>, *Lire Piaget*, Bruxelles.
- EVANS, J. A. S., 1991, *Herodotus, Explorer of the Past. Three Essays*, Princeton.
- GAUSSOT, L., 2001-2002, Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité, *Le Carnet PSY*, 62, p. 22-29.

- Ghilardi, M. et Salerno, I., 2007, *Giochi di ruolo. Estetica e immaginario di un nuovo scenario giovanile*, Latina.
- Haussker, F., 2017, The *Ekthesis* of Cyrus the Great: A Case Study of Heroicity versus Bastardy in Classical Athens, *Cambridge Classical Journal*, p. 1-15.
- Huizinga, J., 1951, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris (1<sup>re</sup> éd. 1938).
- Massa Positano, L. (éd.), 1972, *Eroda Mimiambo III*, Naples.
- Mathys, A., 2016, À propos des adverbess en -δην, -δόν et -δα ou -δά du grec ancien: problèmes morphologiques et syntactiques, dans A. Blanc et D. Petit (éd.), *Nouveaux acquis sur la formation des noms en grec ancien. Actes du Colloque international, Université de Rouen, ERIAC, 17-18 octobre 2013*, Paris-Leuven, p. 243-279.
- Matthaios, St., 2013, Pollux' *Onomastikon* im Kontext der attizistischen Lexicographie. Gruppen „anonymer Sprecher“ und ihre Stellung in der Sprachgeschichte und Stilistik, dans Ch. Mauduit (éd.), *L'Onomasticon de Pollux: aspects culturels, rhétoriques et lexicographiques*, Lyon, p. 67-140.
- Papathomas, A., 2015, *To πρώτο βιβλίο των Ιστοριών του Ηροδότου. Μνήμες, θρύλοι και γεγονότα από την Ασία και την Ελλάδα της αρχαϊκής εποχής*, Athènes.
- Paraskeuaïdis, E., 1989, Τα παίγνια των αρχαίων Ελλήνων: Α' μέρος, *Πλάτων*, 41, p. 68-92.
- Paraskeuaïdis, E., 1992, Τα παίγνια των αρχαίων Ελλήνων: Δ' μέρος, *Πλάτων*, 44, p. 17-42.
- Piaget, J., 1945, *La formation du symbole chez l'enfant*, Paris.
- Tosi, R., 2013, Onomastique et lexicographie: Pollux et Phrynichos, dans Ch. Mauduit (éd.), *L'Onomasticon de Pollux: aspects culturels, rhétoriques et lexicographiques*, Lyon, p. 141-146.
- Vygotsky, L. S., 1967. Play and its Role in the Mental Development of Child, *Soviet Psychology*, 5, 3, p. 6-18. Réimprimé avec l'historiographie de l'article dans *International Research in Early Childhood Education*, 7, 2, 2016. [<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1138861.pdf>]
- Wesselmann, K., 2011, *Mythische Erzählstrukturen in Herodots Historien*, Berlin-Boston.
- Zecchini, G., 2007, Polluce e la politica culturale di Commodo, dans C. Bearzot, F. Landucci et G. Zecchini (éd.), *L'Onomasticon di Giulio Polluce. Tra lessicografia e antiquaria*, Milan, p. 11-26.
- Zimbardo Ph., 2008, *The Lucifer Effect: Understanding How Good People Turn to Evil*, New York.