

COLLECTION  
JEU / PLAY / SPIEL

# Play and Games in Classical Antiquity

Definition, Transmission, Reception

# Jouer dans l'Antiquité classique

Définition, Transmission, Réception

Véronique DASEN, Marco VESPA (éd.)



Presses Universitaires de Liège

*Play and Games  
in Classical Antiquity*

**Jouer  
dans l'Antiquité classique**



LOCUS LUDI  
The Cultural Fabric of Play and  
Games in Classical Antiquity



Publié avec le soutien du Conseil Européen de la Recherche (ERC) dans le cadre du projet *ERC advanced Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* basé à l'Université de Fribourg — programme de recherche et d'innovation de l'Union Européenne Horizon 2020 (contrat de financement n° 741520).  
Site du projet : <locusludi.ch>.

Comme tous les livres publiés dans les collections et les séries des Presses universitaires de Liège, ceux de la collection « Jeu / Play / Spiel » sont soumis, avant publication, à un processus d'évaluation par les pairs.

Couverture : Jeton en os de Zadar avec Éros courant avec une couronne de victoire.  
© Musée Archéologique de Zadar, inv. A10281  
(photo de Kornelija A. Giunio).

Dépôt légal D/2021/12.839/25  
ISBN 978-2-87562-288-4

© Copyright Presses Universitaires de Liège  
Place du 20 août, 7  
B-4000 Liège (Belgique)  
<http://www.presses.uliege.be>

Tous droits de traduction et de reproduction réservés pour tous pays.  
Imprimé en Belgique

**Collection *Jeu / Play / Spiel***  
**2**

**Play and Games  
in Classical Antiquity**

**Definition, Transmission, Reception**

**Jouer  
dans l'Antiquité classique**

**Définition, Transmission, Réception**

Véronique DASEN, Marco VESPA (éds)



# Ancient Play and Games: in Search of a Definition

Véronique DASEN

Marco VESPA

Université de Fribourg /ERC *Locus Ludi*

## 1. THE ANTHROPOLOGY OF PLAY AND GAMES

Play and games provide a privileged access to past societal norms, values, identities, and the collective imaginary. People play all over the world and have done so throughout history, but they do not play the same games, nor do they assign the same meaning and function to play.

Our modern western concepts of “play” and “game” differ in several respects from the Greek and Roman ones.<sup>1</sup> Psychologists, neuroscientists, philosophers, and behaviourists have discussed the value of play in cognitive, ontological, educational and evolutionary perspectives, questioning the influence of play on the brain or seeking to identify the boundaries between “animal” and “human” play. In each field, different forms of play have been distinguished, often with overlapping criteria.<sup>2</sup> As

---

\* This collective volume is part of the ERC Advanced project “Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity” based at the University of Fribourg (PI Véronique Dasen). This project has received funding from the European Research Council (ERC) under the European Union’s Horizon 2020 research and innovation programme (grant agreement no 741520). <<https://locusludi.ch>>. We are very grateful to to Roberte Hamayon and to Thierry Wendling for their continuing support and important remarks. We thank Elodie Bauer, Marie-Lys Arnette and Laura Monney for their precious help with the editing work.

1. They also differ in modern languages. The English differentiates between play and games, but French and German languages only use the generic “jeu”, Spiel”; see below.
2. For the behavioural definition of play, see e.g. the five criteria of BURGHARDT (2005), p. 3-43 and BURGHARDT (2011): not fully functional, spontaneous and voluntary, exaggerated in intensity or duration, repeatability associated with versatility, relaxed. With an evolutionary view, Brian Sutton-Smith (1924-2015) differentiated 7 patterns (or “rhetorics”) of play: fate, power, identity (associated with past communities), frivolity, imaginary, progress, and self (associated with modern individuals); AVEDON MORTON and SUTTON-SMITH (1971); SUTTON-SMITH (1997).

Roberte Hamayon emphasized,<sup>3</sup> paradoxically few social anthropologists studied the function of play in contemporary societies since the seminal works of Johan Huizinga, *Homo ludens* (1938) and twenty years later that of Roger Caillois (1958). J. Huizinga defined play “as a cultural phenomenon” characterized by the combination of five features which were used for a long time to define play formally: free, with rules, taking place in a specific space and at a specific time, outside normal life, and enjoyable:

Play is a voluntary activity or occupation executed within certain fixed limits of time and place, according to rules freely accepted but absolutely binding, having its aim in itself and accompanied by a feeling of tension, joy and the consciousness that it is “different” from “ordinary life”.<sup>4</sup>

Play is thus primarily a voluntary, fictive, and unproductive activity, “with no real-life consequences”.<sup>5</sup> J. Huizinga sought to move away from a utilitarian vision. He did not dispute that players can win prizes, gambling stakes while playing, or that they might take bets. As some theologians have already argued, there is no production of value, merely the shifting of value in the game.<sup>6</sup> Twenty years later, Roger Caillois adopted this global concept of play as a universal cultural phenomenon, stressing the notion of play as “essentially a separate occupation, carefully isolated from the rest of life”, associated with a metaphoric dimension.<sup>7</sup> He coined four distinct categories of activities that are still often cited: “agōn” (competition), “alea” (chance), “mimicry” (make believe), “ilinx” (vertigo) and including gambling. Thierry Wendling offered some important insights about the lack of later anthropological studies.<sup>8</sup> The distancing of French anthropology from play was partly due to a violent ideological and political dispute between Roger Caillois and Claude Lévi-Strauss.

---

On education, see e.g. WHITEBREAD (2012): physical play, play with objects, symbolic play, make believe (pretense)/socio-dramatic play and games with rules. On categories based on the cognitive development of the child, see also PIAGET (1945): Functional, constructive, Symbolic/Fantasy, Games with rules. See also BROUGÈRE (1995), (2005) and (2013) about Jacques Henriot’s concepts.

3. On the lack of interest of anthropologists, see the historiographical review of HAMAYON (2016), ch. 1.
4. HUIZINGA (1949 [1938]), p. 28. On the reception of J. Huizinga’s concepts, see McDONALD (2019).
5. HUIZINGA (1949 [1938]), p. 34-35.
6. HUIZINGA, *ibid.*
7. CAILLOIS (1958), p. 18: “le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l’existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu. Il y a un espace du jeu [...] rien qui se passe à l’extérieur de la frontière idéale n’entre en ligne de compte. De même pour le temps [...] Souvent sa durée est fixée d’avance [...] dans tous les cas, le domaine du jeu est ainsi un univers réservé, clos, protégé : un espace pur”.
8. WENDLING (2010). See also WENDLING (2018) for a classification of play between humans and animals, and the special issues of the *Revue du Mauss* (2015), 45 (*L’esprit du jeu. Jouer, donner, s’adonner*) [<https://www.cairn.info/revue-du-mauss-2015-1.htm>] and 46 (*L’esprit du sport. Entre jeu, don et démesure*) [<https://www.cairn.info/revue-du-mauss-2015-2.htm>].

This schism in the twentieth century contributed to the anthropological focus on contiguous activities, such as sport, drama, or rites, pointing to the “seriousness” of play.<sup>9</sup> C. Lévi-Strauss, for instance, only made cursory reflections about play and games. He focused on one aspect of play only and underscored a radical distinction between ritual and playful activities: if the ritual operates as a conjunctive *modus operandi*, uniting the different members of a social group in a common performance, play and games on the contrary have a disjunctive *modus operandi*; they individualize, create inequality and even potential hostility in a socially homogeneous group during and after play.<sup>10</sup>

Johan Huizinga claimed the unity of the concept of play beyond the diversity of games, as did Roger Caillois.<sup>11</sup> In this generalist perspective, cultural differences are seen as *epiphenomena*, with changing expressions and density, but all are related to the same experimental field.<sup>12</sup> In her lifelong anthropological exploration of the realm of play and games, Roberte Hamayon<sup>13</sup> demonstrated a number of additional common underlying principles in all human societies and revised with subtlety the notion of unproductivity. She emphasized the ambiguity between fiction and reality and demonstrated that play could be a fundamental experience impacting daily life at several levels. Play promotes social interaction and emotional ties, incites players to learn and to hone their strategic skills; it also involves rites, which are “played” as regulated activities.<sup>14</sup> Like her predecessors,<sup>15</sup> she highlighted the notion of indeterminacy, and she was the first to develop the view of play as a modality of action on luck and fate, a notion which is crucial to its understanding in antiquity.

- 
9. WENDLING (2010). See e.g. TURNER (1982), one of the most authoritative studies on the fictional mechanisms of ritual, who often refers to the play-mimetic component of rites without, however, focusing in depth on an anthropological investigation of play.
  10. LÉVI-STRAUSS (1962), p. 46-47: “Le jeu apparaît donc comme *disjonctif*: il aboutit à la création d’un écart différentiel entre des joueurs individuels ou des camps, que rien ne désignait au départ comme inégaux.” On the serious limitations of such a restrictive definition, because of its narrow polarity, but which accounts for agonistic aspects of play, see ESQUERRE (2017), 101-102. On play as desacralised rites, see also BENVENISTE 1947.
  11. CAILLOIS (1958), p. 22-23: “Cette discussion, destinée à préciser la nature, le plus grand dénominateur commun de tous les jeux, a en même temps l’avantage de mettre en relief leur diversité et d’élargir très sensiblement l’univers ordinairement exploré quand on les étudie. En particulier, ces remarques tendent à annexer à cet univers deux domaines nouveaux : celui des paris et des jeux de hasard, celui de la mimique et de l’interprétation.”
  12. Cf. the title of CAILLOIS’s paper (1957): “Unity of Play: Diversity of Games”.
  13. HAMAYON (2016).
  14. Cf. LÉVI-STRAUSS (1962), p. 30, on fallen rite or sacralized play. For recent attempts to revisit the relation between rite and play by crossing anthropological and historical/archaeological approaches, see RENFREW, MORLEY and BOYD (2018).
  15. Cf. HUIZINGA (1949 [1938]), p. HENRIOT (1989), p. 239: “Jouer c’est toujours *décider dans l’incertain*”.



## 2. ANCIENT PLAY AND GAMES

Ancient play and games were for a long time largely neglected with only a few sporadic scientific investigations.<sup>16</sup> Louis Becq de Fouquières, *Les jeux des Anciens* (1869) and Edward Falkener, *Games Ancient and Oriental* (1892) were pioneers in a field that had no direct followers. Because limited archaeological material was published at the time the study of ancient games relied essentially on written sources. Epigraphical game boards were collected because their inscriptions had a philological interest.<sup>17</sup> English speaking scholars still refer to Roland Austin's articles published in the 1930s which were based exclusively on written sources.<sup>18</sup> Often authors admitted that they did not understand what kind of game was mentioned, what a game looked like or how a game was played.<sup>19</sup> In 1978, Michel Manson submitted a doctoral thesis on ancient dolls which was very innovative but the topic raised little interest among French historians, and it was never published in its entirety.<sup>20</sup> Today gaming equipment, such as dice, counters, and knucklebones, are still part of the neglected category of "small finds", scattered in excavation records and seldom published on their own.

There was a surge of interest in the 1990s, due to a new turn in the history of childhood in antiquity and to the growing use of games in the didactic programs for schools in archaeological museums. In 1990, Irving Finkel organised an international conference *Ancient Board Games in Perspective* at the British Museum, and the following year, the exhibition *Jouer dans l'Antiquité* in Marseille became a benchmark in the field.<sup>21</sup> These events that both dealt with Mesopotamian, Egyptian, Greek, and Roman games created a new impetus, but the conference proceedings were published only 17 years later,<sup>22</sup> and the collection of written and archaeological evidence only slowly increased. The strong surge of academic interest for play in the past ten years reflects the new social importance of contemporary ludic culture, particularly video games, which have become ubiquitous and shape modern sociability. Several historical, philological, and archaeological studies were undertaken, often associated with exhibitions.<sup>23</sup> However, no research so far has explored ludic culture comprehensively for Classical antiquity.<sup>24</sup>

---

16. In the modern period, a few antiquarians discussed games, e.g. BOULENGER (1627). On these predecessors, see LISSARRAGUE (2021).

17. E.g. FERRUA (2001).

18. E.g. AUSTIN (1940).

19. E.g. LAMER (1927).

20. See M. MANSON in this volume.

21. MAY (1991).

22. FINKEL (2007).

23. E.g. DASEN (2011); CERESA MORI, LAMBRUGO and SLAVAZZI (2012); LAMBRUGO and TORRE (2013); LAMBRUGO, SLAVAZZI and FEDELI (2015).

24. On circus games as a cultural phenomenon, see the pioneering work of CLAVEL-LEVÊQUE (1984).

The aim of this pluridisciplinary volume is to investigate how this past cultural heritage can be scientifically reconstructed and exploited to lay the foundations of a new theoretical frame based on a cultural and emic definition of play reflecting ancient views.<sup>25</sup> Most anthropologists agree that Roger Caillois' four categories (1958: "agōn", "alea", "ilynx", "mimicry") are partly outdated, and that it is high time we elaborate a theoretical model of play adapted to antiquity. As J. Huizinga noted, there is no single Indo-European word for play, but instead it finds expression through a fascinating diversity in ancient and modern languages.<sup>26</sup> Play is a modality of action expressed by different verbs revealing how it was categorized. In English one differentiates "play", a generic form of action, from "games", as types of activities, whereas Greek and Latin introduce other distinctions. From the archaic period (8<sup>th</sup> c. BCE) to the Byzantine age (7<sup>th</sup>-15<sup>th</sup> c. CE), the verb *paizein* and its linguistic derivatives cover the vast majority of the referential spectrum of "ludic" activities.<sup>27</sup> In Roman culture, however, since the most ancient literary attestations occur in Plautus' comedy, play is designated by two main terms, *ludus* and *iocus*, which evolve linguistically over the centuries. The term *iocus*, originally used to designate verbal entertainment, from puns to jokes, increasingly substituted for the term *ludus* in Late antiquity. It finally provided the linguistic basis of many Neo-Latin terms expressing globally the experience of "play", in Italian *giocare*, in French *jouer*.<sup>28</sup> The field covered by these words overlaps with our own but can also strongly differ. Moreover, the sphere of play is not hermetic. On the contrary, there is a constant interaction between it and the "outer-world". Key figures are also placed outside play, but set its rules, establish it and/or decide its issue from the outside; these "producers of play" range from the match referee and the casino croupier to the decisional power of a god.<sup>29</sup>

The contributions collected in this volume address the different facets of this methodological challenge.<sup>30</sup> They tackle how ludic practices transfer social and

- 
25. BETTINI and SHORT (2018), p. 12: "The 'emic' level of analysis instead emphasizes ways of knowing and of representing the world that belong to those who are part of the culture in question: in other words, it represents the insider's ways of describing the culture".
26. HUIZINGA (1949 [1938]), p. 28: "All peoples play, and play remarkably alike; but their languages differ widely in their conception of play, conceiving it neither as distinctly nor as broadly as modern European languages do".
27. Other Greek terms for "to play", in particular *athyrein* and *hepsiaomai*, are rarer and limited to specific enunciative contexts or styles, see CASEVITZ (2018), p. 55-57.
28. See NUTI (1998), esp. p. 185-212, for a linguistic and semantic approach of *ludus* and *iocus*.
29. On the activity of producers of play, inducing different definitions and play classifications, see ESQUERRE (2017).
30. The contributions were presented at the international conference which took place on September 17-19, 2018 at the Swiss Museum of Games in La Tour-de-Peilz. The conference was supported by the *European Research Council (ERC)*, the *Swiss Academy of Humanities and Social Sciences (ASSH)*, in collaboration with the University of Fribourg, the *Association for Roman Archaeology in Switzerland (ARS)* and the University of Lausanne, under the patronage of the 2018 *European*

religious norms as well as shape players' lives by transmitting a cultural identity and an intangible heritage.

### 2.1. Greek and Roman Definitions

The first part of this volume focuses on discourses and concepts to identify the specificities of Greek and Roman notions of play and games. A philological approach reveals how language is a privileged vector for understanding complex cultural representations. A close study of Greek and Latin vocabulary shows that “play” extended far beyond the association of “child”, *pais*, with “play”, *paizein*, and encompassed various contiguous activities ranging from pleasure, dance, sport, education to rites. The pragmatic contexts of the verb *paizein*, “to play” shows that the ancient Greek sphere was not opposed to productive activities, nor was it disconnected from reality. In this volume, the linguistic analysis of Stephen Kidd (1) reveals that “play” is primarily an emotional state of pleasure allowing “play” activities. Delicious dishes, seductive jewellery or simply charming flowers can all be called “toys”, *paignia* or *athyrmata*. These examples are foreign to our common opinion and help us redefine the field of play as basically related to sensual pleasure and attraction, *hēdonē*; an enjoyable emotion is felt by those who perform it as well as by those who observe it. In Greek, play is also an activity which is intimately associated with performance. In Attic Greek, *paignia* also means a festival.<sup>31</sup> Anton Bierl (2) emphasizes the use of the verb *paizein* in dance performance contexts, especially choral ones, also called *choreiai*. Dance, in its ritually connotated form, involves the exercise and incorporation of regulated gestures and rhythm, both designated as *paizein*. A controlled emotional exaltation is channelled into a coordinated collective participation. This complex interaction of playful and ritual activities is visualized in several late fifth century vase-paintings: a girl playing with a stick is designated by the name *Paidia*, the goddess personifying enjoyment, juvenile energy, and seduction.<sup>32</sup>

This cultural exploration also leads to question our projection of modern classifications on ancient practices. Ancient distinctions subtly differ from ours. Play, dance, and sport thus belong to similar spheres characterized by performance, emotion, and collective pleasure. But “sport”, *athla*, took place at the Panhellenic games, involving elite participants, with prizes, in a public context, whereas ball games, hoops and board games were absent from regulated public competitions. The activities not included in the Panhellenic games, from choral dance to ball and board games, were described by a single verb, *paizein*. In contrast, there was no all-embracing verb to designate athletic performances. Ancient authors referred

---

*Year of Cultural Heritage* (EYCH), with wide audience lectures, and the artistic event of Saype in the museum's playground.

31. Aristophanes, *Lysistrata*, 698-702; *athyrsis* also means a festival in Bacchylides 12.93; see CASEVITZ (2018), p. 54 and 56.

32. See S. KIDD in this volume, fig. 1.

to the instruments which allowed athletes to compete, such as “feet”, “chariots” or “horses”, but most often, shifted towards the use of verbs for victory, such as *aristeuein*, “to be the best”, “to win”. Mark Golden (3) investigates the interstitial spaces and overlapping elements that make these categories fuzzy and nuanced, and he highlights possible bridges between the apparently isolated islands of “game” and “play”, such as military dances.

The intricate interplay between body balance and the induction of vertiginous exaltation belongs to numerous rituals around the world.<sup>33</sup> Some artefacts, such as the swing, which we might call ludic, were often part of ritual practices because they provided access to supernatural experiences. Victoria Sabetai (4) explores this interconnection between regulated playful and ritual activities. She focuses on the swing festival that took place during the Attic feast of the *Aiōra*. Her textual sources are late in date and mainly refer to the myth of the young Erigone who committed suicide by hanging herself over her father’s grave; the swinging simulated female ritual death as part of a purificatory, prenuptial rite of passage. Iconographic testimonies, however, dating to the Archaic and Classical period, emphasize the display of the *charis*, “seduction”, of the *parthenoi*, virgin girls ready for marriage, on swings before the community.

Similarly, playful activities in public festive contexts are tied with erotic enticement. They belong also to the experience of girls ready to become brides. As Claude Calame (5) shows, choreographic activities educated young women to the “play of dance”, *paidias paizein*. The *parthenoi* incorporated models of behaviour in public, with controlled gestures and coordination expressing the discipline exercised on girls by male society.

Roman erotic pedagogy was also a pedagogy of “play”, *ludus*. The intriguing relationship between the erotic and pedagogical dimension of a ludic performance is at the heart of Giulia Sissa’s (6) contribution. An anthropological reading of late Republican/early imperial Roman authors, from Lucretius to Ovid, her analysis reveals a phenomenology of erotic passion based on ludic analogy with contrasted uses. For elegiac poets, *ludus* was synonymous with “deceit” and erotic play was a negative, endless passion (in its original sense of torment). In Ovid, however, *ludus* meant interaction and construction of an intimate complicity, mirroring the ideal equality of a love relationship. The poet advised readers to practice real play, like board games, where two partners negotiated a space of communication and intimacy based on a shared pleasure.

The close relation between play and education, based on the Greek roots *paidia*, “game”, *pais*, “the child”, and *paideia*, “education”, is also expressed by the double meaning of the Greek *scholē* and the Latin *ludus* for “play” as well as “school”. This intriguing conflation of leisure and its opposite, school, is unique among Indo-

---

33. Cf. the importance of “ilinx”, vertigo, in CAILLOIS (1958). See also the observations of GELL (1980) on ritual swings in Hindu culture.

European languages. This apparent contraction, hardly outlined by ancient authors, can be solved by an etymological and a socio-cultural approach. As Christian Laes (7) demonstrates, Roman schools were a “serious business” which also encouraged ludic forms of training, such as rhetorical competitions. Enigma, *problēmata*, also trained cognitive skills in schools, just as intellectual circles did from Classical antiquity to the Byzantine Period.<sup>34</sup>

Today, most attempts to define play neglect its historical origin in order to focus on behavioural or cognitive dimensions. In contrast, in the ancient world the explicative paradigm differs. The most effective way of explaining cultural phenomena was to talk about their causes, i.e. beginnings.<sup>35</sup> A few stories dating to the Classical Greek and Roman imperial periods recount the alleged origins of play and games. Marco Vespa (8) highlights both the specificity of each discursive context and their undeniable narrative and cultural analogies. When a community’s very existence is threatened, the crisis may be minimised, or even avoided, by the practice of playful activities and social games, as in the Herodotean accounts about the Lydians or the myth of Palamedes. In both examples, games are used to alleviate the disaster of a famine.<sup>36</sup> The potential agency of games is always emphasized, whether it is destined to fail because it is excessively human as with the Lydians, who finally must leave their country and emigrate to Etruria, or whether it expresses the will of the gods ensuring the order of world as in the story of Palamedes, who manages to keep his army together. The Herodotean narrative attributes to the Lydians not only the invention of dice and ball games, but also knucklebones.<sup>37</sup> This assertion may surprise the modern reader since knucklebones belong to the category of natural objects. They are extracted from the ankle of a sheep after it is slaughtered and it seems strange to define it as an invention. However, Herodotus reports as well that the Lydians were the first to introduce the use of coins minted in gold and silver, as well as the first to trade. Both “inventions” may be linked, as suggested by Charles Doyen’s (9) contribution on the diffusion of metal artefacts as monetary and ponderal units in the shape of a knucklebone. These knucklebones are widespread in many regions of the ancient Mediterranean, from Didymus to Sicily. The epigraphic and archaeological evidence extensively collected in his chapter shows that until Roman times the cultural image of the knucklebone was not limited to a ludic object. Rather, was a pre-monetary artefact serving as unit of measurement of the weight and value

---

34. E.g. Plutarch, *Table-Talk*, 7.1 (700 e). Cf. JACOB (2018), p. 180-187; BETA (2020).

35. Cf. Callimachus’ *Aitia* (3rd c. BC) by recounting beginnings contributes to structuring the rituals that were practiced in the cosmopolitan court of the Ptolemies in Alexandria.

36. HAMAYON (2016), ch. 13, p. 203-231, emphasizes the power assigned to play in all societies: by its structure, play averts misfortune. On the funerary origin of the Roman *Ludi*, see CLAVEL-LÉVÊQUE (1984).

37. Herodotus, *Histories*, I, 93-94

of objects. Meaningfully, the symbol of the Athenian stater, a golden coin, was the image of a knucklebone.<sup>38</sup>

Modern boundaries do not usually superimpose on ancient categories. This blurring also explains the difficulties we face in attempting to identify ludic material and practices. Chiara Bianchi (10) emphasizes the probable ludic use of the so-called “Alexandrian” tokens, small bone or ivory discs, although the precise mechanisms of their possible use in play continue to elude our understanding.

## 2.2. *Transmission and Reception*

Methodological difficulties are caused by the fragmentary nature of the documents available to us as well as by the bias of their conventions which filter and distort the information. Written sources, for example, belong to different literary genres with distinct discursive traditions. Each category, such as the *Onomasticon* or dictionary of Pollux, proverbs, epigrams, and treatises on dream interpretation, transmits specific forms of knowledge which must be analysed within their genre. The reconstruction of the oral patrimony associated with play and games is one of the challenges that can be addressed using Pollux’s *Onomasticon* (2<sup>nd</sup> c. CE) who quotes many ancient works otherwise lost. Renzo Tosi (11) carefully replaces this dictionary in the context of ancient lexicography. It is an invaluable selection of ancient sources that must be compared to late Antique and Byzantine lexica. Pollux is especially precious as our major source of information on children’s rhymes. Play and games also reveal their roles as social actors, contributing to the transmission process of oral knowledge and cultural practices from one generation to the next. Andromache Karanika (12) uses the “Midas Game” described in Pollux as a case study for demonstrating how to approach methodologically ancient children’s performances and agency, lore and memories.

Games rules are exceedingly difficult to reconstruct using ancient sources only, without recourse to diachronic and ethnographic comparison.<sup>39</sup> They are partly transmitted by proverbs, commentators, and scholiasts delivering fragmentary and often contradictory information. Arnaud Zucker (13) analyses the tradition relating to three examples in the paremiographic collections: “flipping shards”, “outside the sacred line”, “Cos on Chios”, showing that the meaning and reality of the game escapes us as far as the scholars did not aim at providing rules but on commenting about the literary uses of formulas.

Different views are transmitted by other literary genres, such as Artemidorus’ treatise of dream interpretation studied by Julien Du Bouchet (14). Artemidorus shows a few glimpses on the popularity of certain games and their association with specific

---

38. About money and gaming devices performing as substitutes, as well as the pre-monetary value of ludic material, see WENDLING (2015).

39. SCHÄDLER (2019a).



ages and class groups, like the game of hoop and youth. Knucklebones games were a good omen when played by a child, because play was a normal activity for this age class, a bad omen when practiced by adults, announcing death, because the device was extracted from a dead body. Among adult games, boardgames like *alea*, as well as the ill-reputed gambling with dice, were common activities in Roman society.<sup>40</sup>

Playful activities were strongly rooted in ancient daily life. They represented extraordinary means of acculturation, as in the case of children's rhymes. Cultural identities were forged by the experience of fun and play, including toys as cultural artefacts.<sup>41</sup> Early Christian writers and institutions operated at several levels to change the reception of the polytheistic culture of the ancient world. Some authors developed a derogatory and censorious discourse against the playful activities associated with the non-Christian ancient world. Church Fathers compare the empty existence of people addicted to playful and frivolous activities as people unaware of the god of Christian revelation. Clement of Alexandria describes immature children-adults having fun at the circus, prostrating themselves in front of pagan statues compared with pernicious toys, *athyrmata*. Toys can even lead to death as in the story of the young Dionysus tricked and killed by the Titans.<sup>42</sup> Christian apologetics, as Miguel Herrero de Jáuregui (15) emphasizes, use play to elaborate a polar opposition between naturalness and guilty artificiality, education and corruption of the soul, and more generally regard playful activities as superstition. Unlike the Church Fathers, the apocryphal *Infancy Gospel of Thomas* gives a prominent place to Jesus' childhood; play reveals his divine nature expressed by an extraordinary agency. He quarrels with his comrades but can bring them back to life if they are killed.

The modalities of the transmission process of play practices from one generation to the next are uneven. Playful contests between intellectuals and scholars who cared for the selection, commentary, and discussion of classical Greek texts contributed to the transmission of ancient literature. Institutionalized, erudite disputes took place at the banquet in the form of riddles which are preserved in Roman imperial and Late Antique compilations. Simone Beta (16) reconstructs the most important stages of their reception, paying particular attention to Plutarch, Athenaeus, and the *Palatine Anthology* that echoed much earlier riddle traditions, such as the famous collections of Cleobulus and Cleobulina. In the Byzantine world, to save, copy, and integrate the heritage of ancient riddle texts with comments and new additions could be most important tools of cultural transmission. The collections of the famous Byzantine erudite Michael Psellus and the lesser known Basilus Megalomites testify to their desire to diffuse ancient Greek heritage from one era to the next.

---

40. See also VESPA (2020b).

41. Cf. *Archimède*, 6 (2019), special issue *Jouer dans l'Antiquité. Identité et multiculturalité* [<https://archimede.unistra.fr/revue-archimede/archimede-6-2019/>].

42. Clemens of Alexandria, *Protrepticus*, 2.17.2 and 4.58.2.

A very important methodological issue concerns the identification of genuine cultural continuities from the ancient world to modern day. How far is it legitimate to consider modern and contemporary cultural practices as holdovers from ancient cultural traditions? Cleo Gougoulis (17) collected many examples from modern Greek traditions of the 19<sup>th</sup> and 20<sup>th</sup> centuries. She shows that the so-called modern survivals - or should one say “revival” of ancient traditions - should be critically reconsidered. Cultural, political, and educational arrangements are at work in the modern period. Modern Greek state institutions undertook to build a memory of the past based on a claimed continuity since antiquity. The question is debated, however, and Salvatore Costanza (18) suggests several possible games that endured: the *basilinda*, *chytrinda*, and other bullying games recorded in the *Onomasticon* of Julius Pollux.

The debate on potential cultural continuities between societies centuries apart often focuses on the notion of “tradition”. But do “traditional” games exist? Like all interpretative categories, the adjective needs to be defined and studied according to its context of use. Francesca Berti (19) undertakes an in-depth historical and anthropological survey highlighting how the adjective “traditional” designates two phenomena at least. First, the game as a social practice: a ludic tradition characterizes a specific culture and defines a cultural continuity within a social group. Second, the game as a structure with distinctive features: the reconstruction of distinctive “traditional” traits allows tracing the possible diffusion of playful practices to different cultures. This approach feeds the constant debate between polygenesis and diffusionism of cultural phenomena.<sup>43</sup>

Transmission and reception also imply the transformation of Greco-Roman culture. In antiquity, throwing dice or knucklebones was commonly used as a metaphor for luck, in the hands of the gods: “For in dice-play Zeus’s throw is always lucky”.<sup>44</sup> Some expressions are still in use, such as the famous *Alea iacta est*, “the die is cast”, that ironically Julius Caesar never pronounced before crossing the Rubicon.<sup>45</sup> Katarzyna Marciniak (20) retraces the success of this formula and its new meanings in literary fiction for young or mass audiences, from Steven Saylor’s *Rubicon* to Asterix and Merlin’s BBC series.

The modern and contemporary reception of ancient ludic culture finds much of its premises in the intellectual European culture of the 19<sup>th</sup> century. Major scientific encyclopaedias about antiquity, such as the *Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft* by August Pauly and Georg Wissowa and the *Dictionnaire des Antiquités* by Charles Daremberg and Edmond Saglio, were produced in the second half of the 19<sup>th</sup> century under the influence of the all-embracing model of the German *Altertumswissenschaft* which gave an important place to play and games.

43. On this debate, see the synthesis given in BARNARD and SPENCER (2010), p. 199-202.

44. Sophocles, fr. 895 TrGF, unassigned play (trans. H. Lloyd-Jones, Loeb).

45. Suetonius, *Life of the Deified Julius*, 33.



Michel Manson (21) reconstructs the intellectual routes and traditions culminating in the erudite work of Louis Becq de Fouquières, *Les jeux des Anciens* (1869), who founded the historical study of ancient play culture.

## CONCLUSION

To sum up, in an intellectual context less confident in the great tales of past philosophies and theories, this volume tries modestly to open new paths for play studies about antiquity. The exploration reveals the manifold expressions of play as an experience. Just like today, ancient play and games were far from futile activities and practices. They were intimately associated with the fabric of social, gendered, religious, and ethnic identities. Far from being unproductive and gratuitous, they reflected and shaped ancient societies. In-depth studies of their pragmatic contexts can also provide keys for understanding the dynamics of past communities as well as neglected modes of transmission of cultural patrimony. Greek and Roman play culture partly challenges our contemporary definitions, blurring and reversing modern categories, letting play emerge from emotion, and other distinctions overlap, such as sport and game, play, dance and ritual, money, gambling and luck, fusing pleasure and seriousness, play and education.

There are also unexpected connections between past and present. In ancient Greek and Roman tales, the introduction of play among humans was a response to a social and environmental crisis, such as a famine or a plague. Ludic practices were one of the means to cope with life's uncertainties, to bind and structure a community united by rules as well as shared pleasures.

The lexicon entry written by Hesychius at the end of antiquity (6<sup>th</sup> c. CE) echoes this strong link between play and a sense of community. Hesychius explains the forms of the verb *dēmoomai*, “to recite a popular song”, “to seduce the audience or to entertain”, derived from the term *dēmos*, “the people”, by using the verb *paizein*. He thus stresses the close link between the permanency of a social group (of men and gods) and the federative function of the community's enjoyment.<sup>46</sup>

The contemporary emergence of new forms of sociability through video games may also reflect the need to cope with new forms of uncertainties. Ancient play and games were a means to manage risk by securing luck,<sup>47</sup> which is also true for contemporary players in a globalised and challenging world.

---

46. Hesychius, *Lexicon*, δ 883-884 Latte.

47. On the relation of play with luck, see HAMAYON (2016).

# **I. Définition**



# Le jeu est-il une émotion ?

## Enquête sur la *paidia* grecque

Stephen E. KIDD  
Brown University

### INTRODUCTION

Le jeu est-il une émotion<sup>1</sup> ? Nous sommes aujourd'hui habitués à l'idée que ce n'est pas le cas. Le jeu est une action, un contexte, un espace circonscrit. Il s'agit d'un « mouvement libre ou sans entrave », d'un « exercice ou d'une action pour le plaisir », d'une « activité récréative<sup>2</sup> ». D'autres langues européennes suggèrent également un concept dépourvu de notion émotionnelle : pour Johan Huizinga, le jeu est « avant tout [...] une activité volontaire<sup>3</sup> », pour Roger Caillois, « le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence<sup>4</sup> ». Pour Sigmund Freud, les enfants passent « de la passivité de l'expérience à l'activité du jeu<sup>5</sup> » et pour Karl Groos avant lui, le jeu est une « activité qui est purement appréciée pour son propre intérêt<sup>6</sup> ». Le jeu peut donc être plusieurs choses — un acte mimétique, une activité libre, une action autotélique, mais ce n'est pas une émotion.

Cependant, le concept grec ancien de *paidia*, le terme grec spécifique désignant le « jeu », correspondait à une notion bien plus proche d'une émotion que ne le

- 
1. Le sujet de ce chapitre est développé dans l'ouvrage *Play and Aesthetics in Ancient Greece* (2019). Traduit de l'anglais par Elodie Bauer.
  2. *OED*, I.5b, II.6, II.7a.
  3. HUIZINGA (1971), p. 7, une traduction de (2008), p. 35 : « *Alle Spel is allereerst en bovenal een vrije handeling.* »
  4. CAILLOIS (1958), p. 18.
  5. FREUD (1921), p. 13 : « *Indem das Kind aus der Passivität des Erlebens in die Aktivität des Spielens übergeht, fügt es einem Spielgefährten das Unangenehme zu, das ihm selbst widerfahren war, und rächt sich so an der Person dieses Stellvertreters.* »
  6. GROOS (1899), p. 493 : « *Beides lässt sich in dem auch von uns so häufig angewendeten Satze ausdrücken, dass sich das Spiel psychologisch als eine Thätigkeit darstelle, die rein um ihrer selbst willen genossen werde.* »

permettent ses équivalents en langue moderne. En grec, il ne s'agit pas d'une activité qui se pratique « pour le plaisir », comme si, en participant à certaines activités que nous appelons « jeux » (le lancer de dés, le saut à la corde), un joueur cherchait à déclencher une sorte de récompense par le plaisir. D'ordinaire la *paidia* représente plutôt un sentiment de plaisir qui se communique physiquement de manière agréable<sup>7</sup>. À la manière d'une émotion, comme la peur qui peut nous faire gesticuler frénétiquement et courir en hurlant, la *paidia* peut, dans un débordement d'émotion plaisante, faire danser, chanter, et effectuer certains mouvements juste pour le plaisir<sup>8</sup>. Dans le cas de la peur, la manifestation physique de ce sentiment est généralement désignée par le verbe *phobeomai* « prendre peur » : nous sommes « déroutés » et donc nous nous enfuyons. Quant à la *paidia*, sa manifestation physique est signifiée par le verbe *paizō* qui implique généralement le chant, la danse ainsi que les formes les plus caractéristiques de jeux contenus dans le terme moderne « jeu » ou « play », comme le lancer de dés, les jeux de balles et les jeux de combat<sup>9</sup>.

## 1. LE JEU EST-IL UNE ÉMOTION ?

Bien que la *paidia* corresponde généralement bien au « jeu » (en anglais « play ») — les enfants « jouent » avec des poupées et des jouets, les adultes « jouent » aux jeux à boire et aux jeux de paris —, ce rapport n'est pas systématique, et les asymétries sont instructives. Prenons ainsi le passage culminant du traité hippocratique sur la *Maladie sacrée*, daté de la fin du v<sup>e</sup> siècle avant notre ère. L'auteur y expose l'opinion que le cerveau détient la clé non seulement de la maladie qui fait l'objet du traité, l'épilepsie, mais aussi d'un vaste éventail de phénomènes apparemment liés à l'âme. Il écrit :

Les hommes doivent savoir que la source de nos plaisirs, de nos joies, de nos rires et de nos plaisanteries (*paidiai*) n'est autre que cet endroit-là [le cerveau],

- 
7. Il y a d'importantes distinctions entre les « émotions », les « sentiments », les « humeurs » ; voir BEN-ZE'EV (2000), p. 45-8, 86-92 ; KONSTAN (2006), p. xi-xiii, 3-40, 270-1 n. 34. Je reste volontairement imprécis à ce sujet. Le propos n'est pas de réduire la *paidia* à une émotion, mais d'aider à imaginer le jeu comme une émotion afin de saisir la différence entre *paidia* et « jeu » ou « play ». Cf. *OED*, s.v. « play » II.6.b pour la signification perdue de « jouissance, plaisir, joie, délice », non attestée depuis le xvi<sup>e</sup> siècle. Pour le jeu en lien avec les émotions amoureuses, voir DASEN (2016).
  8. Pour l'opposition entre jeu (*paidia*) et peur (*phobos*), cf. Platon, *Lois*, 1.635b : τῶν μεγίστων ἡδονῶν καὶ παιδιῶν... τὸ δὲ τῶν λυπῶν καὶ φόβων... SCHÖPSSDAU (1994-2011), p. i.2, traduit « Lustgefühlen und Vergnügungen », SAUVÉ MEYER (2015) *Lois*, 1.635b : « plaisirs et amusements », bien qu'elle écrive dans sa n. 136 : « plus littéralement : récréations », et à n. 137 : « Ailleurs dans cette traduction, le terme *paidia*, ici traduit par « jouissance », devient « récréation », bien que pour des raisons stylistiques ou contextuelles il et ses composés soient parfois traduits par « jeu » ou « ludique » (comme à 643b-d, 653e2-3, 659e4) » ; SAUNDERS (2004) traduit « divertissements et plaisirs ». Cf. le jeu en l'absence de peur chez Euripide, *Les Bacchantes*, 866-70.
  9. Pour le jeu comme chant et danse, KIDD (2019), p. 7-9 ; pour le jeu et les festivals religieux, KIDD (2019), p. 79, n. 12.

qui est également la source de nos chagrins, de nos contrariétés, de nos tristesses et de nos pleurs<sup>10</sup>.

La plupart de ces états internes semblent bien s'accorder : les plaisirs (*hēdonai*) et les douleurs (*lupai*) proviennent du cerveau qui décide si quelque chose est agréable ou douloureux, pas un autre organe, ni un agent externe. La bonne humeur (*euphrosynai*) et la mauvaise humeur (*dysphrosynai*) semblent également former des concepts opposés : bien que des catalyseurs externes puissent agir sur la bonne humeur, comme le beau temps ou la chance, ce genre d'humeurs n'existe pas en dehors du cerveau. Le rire (*gelōtes*) et les pleurs (*klauthmoi*) semblent être également mis en parallèle : tous deux sont intimement liés aux humeurs et aux sentiments, soit comme des sentiments inextricables de leurs manifestations externes, soit simplement en tant que leur manifestation elle-même.

Cependant, l'opposition entre *paidiai* (« jeux ») et *aniai* (« peines ») pose problème. Dans quelle mesure les « jeux » peuvent-ils être opposés aux « peines » ? Seul le terme *paidiai* se détache de la liste des huit phénomènes énumérés dans le traité hippocratique : le plaisir, la douleur, la bonne humeur, la mauvaise humeur, le rire, les pleurs et le chagrin. Cette liste se compose de sentiments et d'états internes (plaisirs, douleurs, bonne humeur, mauvaise humeur, chagrins) et de manifestations de ces états internes (rires, pleurs). Les jeux se démarquent en faisant intervenir le monde social des dés, osselets et balles. Même si nous ignorons la forme plurielle et traduisons simplement le mot par « jeu », l'effet reste incongru : pour nous, le jeu est une activité ou un contexte d'activité, pas un état interne ou la manifestation d'un état interne.

Des traductions telles que « jeux » d'Émile Littré, « plaisanteries » de William Henry Samuel Jones et « sports » de Francis Adams semblent suggérer une erreur de catégorisation au sein de la phrase — l'auteur aurait-il vraiment voulu introduire des problèmes de déviance linguistique (« plaisanteries ») ou d'activités de loisirs (« jeux », « sports ») dans cette discussion sur les humeurs et les sentiments<sup>11</sup> ? John Chadwick et William Neville Mann<sup>12</sup>, en revanche, peut-être conscients du problème, ont visé plus juste avec « amusement ». Avec « amusement », le mot *paidiai* ne semble plus être aussi anormal : comme le plaisir, la douleur, la bonne humeur,

10. *Maladie sacrée*, XIV, 1 (trad. J. Jouanna, CUF) : εἰδέναι δὲ χρῆ τῶς ἀνθρώπους, ὅτι ἐξ οὐδενὸς ἡμῖν αἰ ἡδοναὶ γίνονται καὶ αἰ εὐφροσύνη καὶ γέλωτες καὶ παιδία ἢ ἐντεῦθεν, καὶ λύπαι καὶ ἀνία καὶ δυσφροσύνη καὶ κλαυθμοί. Notons que, tout comme l'utilisation chez Platon des « plaisirs » et des « douleurs » examinée plus haut, les termes peuvent ici signifier des états internes et des phénomènes extérieurs qui causent ces états internes ; en langue française les termes « plaisirs » et « douleurs », tout comme « amusements », fonctionnent également de cette façon. Pour une discussion sur l'authenticité de ce passage, voir ROSELLI (1996), p. 101, n. 87.

11. LITTRÉ (1962), p. 387 : « les plaisirs, les joies, les ris et les jeux » ; ADAMS (1868) : « joys, delights, laughter and sports » ; JONES (1923) : « pleasures, joys, laughter and jests » ; GRENSEMANN (1968), p. 83 : « Lust und Freude, Lachen und Scherzen », ROSELLI (1996), p. 79 : « scherzi ».

12. LLOYD (1978), p. 248.

la mauvaise humeur, le rire, les pleurs et le chagrin, l'« amusement » correspond à cette catégorie de sentiments et d'humeurs, et peut même fonctionner comme le contraire de la « douleur » si un tel appariement est bien l'intention de l'auteur. Tout comme les plaisirs et les douleurs, l'amusement et la peine peuvent être compris comme des sentiments créés uniquement par le cerveau<sup>13</sup>. Ainsi, l'auteur de *Maladie sacrée* semble utiliser le mot *paidia* pour suggérer un état interne, de l'ordre d'une émotion, d'un sentiment ou d'une humeur. Si tel est le cas, il n'est pas le seul.

## 2. PAIDIA, ATHURMATA, PAIGNIA : PLAISIR ET « JOUETS »

Dans un grand nombre d'exemples, le « jeu » ne semble pas être la traduction adéquate de *paidia*. Sur la pyxide conservée à New York (fig. 1 ; 420-410 av. J.-C.)<sup>14</sup> qui a sans doute servi de boîte à ranger des bijoux, du maquillage — ou des accessoires de jeu, le peintre a réuni dans la suite d'Aphrodite une série de jeunes filles représentant des personnifications désignées par des inscriptions : *Paidia* se trouve aux côtés d'*Eudaimonia* (« Le bonheur »), de *Peithō* (« la persuasion »), d'*Euklea* (« la réputation ») et d'*Hygeia* (« la santé »). Alors qu'au moins deux personnifications conversent ensemble, *Paidia* semble être dans son propre monde, séparée des autres, entièrement concentrée sur le fait de tenir un bâton en équilibre sur le bout de son doigt. Sa position est dynamique : les jambes écartées, le poids de son corps sur le pied avant, son bras gauche tendu pour contrebalancer le bâton, les cheveux électrisés, comme balayés par le vent bien qu'elle soit apparemment immobile. « Heureuse » n'est pas le mot qui décrit son expression — elle ne sourit pas, ni ne rit. Son œil est fixé sur l'extrémité du bâton, son sourcil tiré vers le bas et sa bouche est fermée en une ligne plate, avec un menton mou. Son expression est celle d'une personne concentrée, ignorant ou négligeant le fait que d'autres personnes puissent la regarder, comme quelqu'un qui se ronge les ongles ou qui tient sa langue entre les dents.

Nous comprenons immédiatement ce personnage en reconnaissant son activité : elle joue, et *Paidia* signifie « le jeu ». Pourtant, tous les chercheurs ne l'interprètent pas de cette façon. Gloria Ferrari, par exemple, traduit par « joie » l'inscription *paidia*<sup>15</sup>.

- 
13. Pour des raisons similaires, le terme « amusement » a peut-être formé la traduction anglaise traditionnelle pour les discussions d'Aristote sur la *paidia* au moins depuis CHASE (1861), p. 293-294 ; cf. BURNET (1900), *passim* ; auparavant TAYLOR (1818), p. 386-388, par ex., utilise « diversions ». Cependant NEWMAN (1887-1902) *passim* le traduit régulièrement par « jeu ». Une des raisons pourrait être que le jeu et les jeux forment, en anglais, un seul type d'« amusement » : par ex. JOACHIM (1951), p. 287, inclut dans « amusement plaisants » non seulement les « jeux et le jeu », mais aussi la « conversation d'esprit, et toutes formes de divertissement artistique ». Une autre raison pourrait être donnée par KRAUT (1997), qui relève au sujet de *Politique*, 1337b33-1338a1, note p. 181, que les « jeux sont une source fréquente d'amusement » (les italiques sont de moi).
  14. New York, Metropolitan Museum of Art 09.221.40 ; ARV2 1328,99 (Peintre de Meidias) ; SHAPIRO (1993), p. 181-3, cat. n° 1 ; FERRARI (1995). Pour le jeu de l'équilibre du bâton, cf. BECK (1975), p. 52, pl. 64, NEILS et OAKLEY (2003), p. 272 pour des parallèles.
  15. FERRARI (1995), p. 17.



Fig. 1. Pyxis attique à figures rouges (420-410 av. J.-C.).  
New York, Metropolitan Museum of Art 09.221.40.

© Photo New York, Metropolitan Museum of Art licence CC0 1.0. Public domain.

Cette traduction, comme le passage de la *Maladie sacrée*, suggère que le mot entre dans une catégorie différente de notre « jeu » : alors que la joie peut être décrite comme une émotion ou un sentiment, le jeu a tendance à ne pas l'être. Nous pouvons ressentir de la joie *pendant* le jeu ou *apprécier* le fait de jouer, mais dire que jouer *n'est que* joie n'a pas de sens. Le jeu est une activité, la joie une émotion. Mais qu'en est-il du jeu grec, c'est-à-dire de la *paidia* ? Comme le note H. Alan Shapiro<sup>16</sup>, entre 425 et 400 avant notre ère plusieurs représentations de *Paidia* apparaissent sur les vases, « plus souvent que n'importe quelle autre personnification », et certains vases offrent des indices complémentaires. La *Paidia* personnifiée est souvent représentée sous les traits d'une femme tenant un collier de perles ; elle semble revêtir, comme l'écrit H. A. Shapiro<sup>17</sup>, « un intérêt particulier pour les jouets (*plaything*) plus onéreux, comme les bijoux ». Mais dans quel sens les bijoux peuvent-ils être des « jouets » ?

16. SHAPIRO (1993), p. 180 ; il analyse p. 180-185 douze exemples de figures nommées *Paidia* par une inscription ainsi qu'une représentation supplémentaire possible sans inscription. Cf. ALY (1942), KOSSATZ-DEISMANN (1994), HALLIWELL (2008), p. 20, n. 45.

17. Voir SHAPIRO (1993), p. 180-185. Cf. les exemples de *Paidia* tenant un collier de perles ; SHAPIRO (1993), p. 83, fig. 36, n° 32 ; p. 181, fig. 139, n° 30 ; p. 181, fig. 119, nos 137-138). Ces bijoux ne sont pas nécessairement « chers ».



La présence régulière de bijoux dans les représentations de *Paidia* est surprenante car nous ne « jouons » pas habituellement avec des bijoux au sens de jeux enfantins.

Toutefois, les mots les plus souvent traduits par « jouet » — *athurma* et *paignion* — montrent que le « jeu » grec possède un sens plus large, englobant la notion d'« objet-plaisir » ou « objet de plaisir ». Ainsi, le jeune Hermès de l'hymne homérique décrit la carapace d'une tortue comme un *athurma*, « jouet » (« *plaything* »), et s'active à en faire son propre « jouet », *athurma*, lorsqu'il en extrait l'animal et y ajoute des cordes afin d'inventer un instrument de musique<sup>18</sup>. Les « jouets » que les Titans utilisent pour attirer le bébé Dionysos vers son terrible destin sont également appelés *athurmata* : la liste comprend « toupie et *rhombos* et *paignia* (« poupées » ?) aux membres fléchis », ainsi que des osselets, des balles et autres objets<sup>19</sup>. Dans l'*Hypsipyle* d'Euripide, des *athurmata*, traduits par « jouets », sont promis à un enfant qui pleure<sup>20</sup>, tandis que dans les *Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes, la balle remarquable qu'Aphrodite entend offrir à Éros enfant est décrite comme un « magnifique jouet » (*perikallēs athurma*)<sup>21</sup>.

Les *athurmata*, cependant, sont plus que de simples « jouets » : ils comprennent aussi les « ornements plaisants » des femmes adultes, qui ne « jouent » pas avec ces *athurmata* comme le font les enfants avec des jouets. Sappho décrit ainsi le navire d'Hector qui ramenait Andromaque de Thèbes cilicienne comme chargé « de nombreux bracelets en or et des vêtements cramoisis... des *athurmata* ornés, d'innombrables tasses en argent et de l'ivoire<sup>22</sup> ». Ici, la traduction « jouets » serait hors de propos dans cette liste : les *athurmata* pourraient être des objets procurant du plaisir, que Denis L. Page propose de traduire par « babioles »<sup>23</sup>, aux côtés d'objets

- 
18. Homère, *Hymnes à Hermès*, XXXII, 40, 52 (trad. J. Humbert, CUF) : « beau jouet », WEST (2003) ; EVELYN-WHITE (1956) ad 40 : « charmant jouet ».
  19. Clément d'Alexandrie, *Protreptique*, II, 17-18 : κῶνος καὶ ῥόμβος καὶ παίγνια καμπεσίγνια, / μῆλα τε χρύσεια κατὰ παρ' Ἑσπερίδων λιγυφώνων (*Fragments orphiques* 307F Bernabé = 34 Kern). L'enfant est trompé par « des jouets enfantins » (ἀπατήσαντες παιδαριώδεσιν ἀθύρμασιν). Clément énumère d'autres jouets comme les « symboles inutiles » du rite dionysiaque selon la liste d'Orphée le Thrace : « osselets, balle, toupie, balles, taureau rugissant, miroir, laine » (ἀστράγαλος, σφαῖρα, στρόβιλος, μῆλα, ῥόμβος, ἔσσοπτρον, πόκος). Voir la discussion de LEVANIΟΥΚ (2007) et MASSA (2020).
  20. Euripide, *Hypsipyle*, 752d : « des jouets qui (vont) calme(r) votre esprit des pleurs » (ἀ)θύρμα[τ]α | ἄ σὰς [ό]δυρῶν ἐγκαλη[νιεί φ]ρένας [trad. COLLARD et CROPP (2009)].
  21. Apollonios de Rhodes, *Argonautiques*, III, 132 (trad. É. Delage, CUF). MOONEY (1912) *ad loc.* « jouet ». Bien plus tard, Longus, *Pastorales*, I, 10, 2, décrit les *athurmata* bucoliques avec lesquels jouent ses jeunes amants : cages à sauterelles fabriquées avec des tiges d'asphodèle et flûte de pan en roseaux et en cire. Voir aussi *Anthologie grecque*, VI, 37.
  22. Sappho 44 PLF : πόλλα δ' [ἐλί]γματα χρύσεια κάμματα / πορφύρ[α] καταύτ[.]να, ποίκιλ' ἀθύρματα, / ἀργύρα τ' ἀνάρ[ι]θμα [ποτή]ρ[ια] κἀλέφαις. S. Reinach (CUF fr. 56) traduit : « ornements aux vives couleurs ». Cf. Sappho 63, 8 PLF.
  23. PAGE (1955), p. 64

tels que des bracelets dorés et des vêtements pourpres<sup>24</sup>. De même, dans l'*Odyssée*, Eumée décrit les Phéniciens « qui, dans leur noir vaisseau, ont mille camelotes<sup>25</sup> ». Il s'agit là aussi non pas de « jouets », mais de « beaux ornements », comme ceux dont parle Sappho. L'un d'eux, le « collier d'or, enfilé de gros ambres<sup>26</sup> » joue un rôle important dans le récit d'Eumée, car ce bijou, que les femmes « prenaient et palpaient [...] et [...] mangeaient des yeux, et débattaient le prix<sup>27</sup> », fournit la distraction nécessaire pour enlever le petit Eumée. Pénélope est également décrite offrant à sa servante Mélantho des *athurmata* que Victor Bérard traduit par « cadeaux »<sup>28</sup> : ces présents semblent correspondre aux bijoux et babioles qu'énumère Sappho plutôt qu'à des cadeaux plus substantiels.

Le sens que recouvre le terme *athurmata* peut donc s'étendre au-delà du « jouet » pour inclure des « objets de plaisir » comme des bijoux, des « bibelots » ou des « babioles ». De plus, puisque le nom implique une instanciation du verbe *athurō*, le sens peut s'étendre aux délices abstraits et aux objets matériels<sup>29</sup>. Il convient de noter l'absence générale de ces objets particuliers de la sphère masculine adulte : généralement, seuls les enfants et les femmes leur sont associés<sup>30</sup>. La raison est claire : les *athurmata* n'appartiennent pas au monde masculin « sérieux », mais à celui d'un plaisir immédiat, frivole à la fois dans ses aspects positifs et négatifs. « Qui ne prend plaisir aux jeux des tout petits ? », demande Héraclès dans l'*Augé* d'Euripide, en suggérant que l'intellect associé aux plaisirs comme les jouets et les bijoux a une valeur spécifique<sup>31</sup>. Ce lien entre délices « enfantins » et bijoux ou bibelots ne se limite cependant pas au mot *athurma*. Il faut garder à l'esprit que lorsque *Paidia* est personnifiée dans l'art grec, elle est souvent représentée tenant un collier, des perles ou d'autres sortes de bijoux<sup>32</sup>. Bien que les termes jeu / *play* aient tendance à

24. Les « bijoux de nombreuses couleurs » de LOMBARDO et GORDON (2016) sont un peu trop spécifiques. Cf. *LSJ* s.v. ἄθურμα « au pluriel, beaux objets, ornements ».

25. *Odyssée*, XV, 416 (trad. V. Bérard, CUF) : μὲν γὰρ ἄγοντες ἀθύρματα νηϊ μελαίνῃ.

26. *Odyssée*, XV, 460 (trad. V. Bérard, CUF) : χρύσειον ὄρμον ἔχων, μετὰ δ' ἠλέκτροισιν ἔερτο.

27. *Odyssée*, XV, 462-463 (trad. V. Bérard, CUF) : χερσὶν τ' ἀμαφάφοντο καὶ ὀφθαλμοῖσιν ὀρώντο, / ὦνον ὑπισχόμεναι.

28. *Odyssée*, XVIII, 321-323.

29. Cf. Pindare, *Odes pythiques*, V, 23, où un « chœur viril » (κῶμον ἀνέρων) est appelé un « présent aimable d'Apollon » (Ἀπολλώνιον ἄθურμα) (trad. A. Puech, CUF), et Bacchylide, *Dithyrambes*, IV, 57, où « la bataille, [le] combat où retentit le bronze » (πολέμου τε καὶ / χαλκεοκτύπου μάχας) sont les « jeux guerriers » (ἀρηίων δ' ἀθυρμάτων) (trad. J. Duchemin et L. Bardollet, CUF).

30. Voir les notes précédentes pour les exceptions, mais il pourrait être significatif que ceux-ci soient des dieux et pas des hommes.

31. Euripide, *Augé*, fr. 272 Kn. (trad. F. Jouan et H. Van Looy, CUF) : τίς δ' οὐχὶ χαίρει νηπίοις ἀθύρμασιν.

32. SHAPIRO (1993), p. 181-3. Les colliers de perles ressemblent aux cordons de *komboloi* de la Grèce moderne, mais je n'ai trouvé aucune référence plus ancienne qu'Hésychius κ 3429 Latte (κόμβηλα· παίγματα τίνα).

marquer une distinction entre les « jouets » et les « bijoux », en grec l'immédiateté du plaisir unit ces deux sphères<sup>33</sup>.

Si l'idée associée à l'*athurma* est « enfantine » ou « frivole », des dangers se cachent derrière les objets que le terme décrit, comme pour rappeler que les enfants et les femmes qui les apprécient ne sont pas en mesure de bien raisonner au-delà des plaisirs du moment. Dans l'*Hymne homérique à Déméter*, il est probable que l'*athurma* de Perséphone entre dans cette catégorie : ce « beau jouet », une « boule de fleurs », est le bel appât du piège cruel d'Hadès<sup>34</sup>. On pourrait aussi convoquer dans ce contexte les jouets-*athurmata* qui ont piégé et mené le jeune Dionysos à sa mort par les Titans<sup>35</sup> et les bijoux-*athurmata* qui permettent de distraire les femmes de l'enlèvement du petit prince Eumée. Le collier d'Ériphyle, la cause de la mort de son mari, peut également avoir été décrit comme un *athurma* : le mot est fréquent dans le discours épique, et les peintures de vase représentant la scène rappellent les babioles de *Paidia* elle-même<sup>36</sup>.

*Paignion* est à bien des égards synonyme d'*athurma*, s'étendant souvent comme ce dernier au-delà du « jouet » pour désigner une notion plutôt associée au « plaisir ». Les deux termes semblent être interchangeable dans les *Théores* d'Eschyle, et les érudits anciens définissent souvent simplement *athurma* de pair avec *paignion*, comme s'ils étaient équivalents<sup>37</sup>. Comme *athurma*, *paignion* désigne régulièrement un objet que nous pouvons qualifier de « jouet » : l'enfant Dionysos est attiré par un « jouet avec des membres fléchis » — c'est-à-dire une « poupée » ou une « marionnette » — et le *paignion* décrit dans les *Lois* de Platon est similaire. L'Athénien y fournit un certain nombre de détails sur une « marionnette » ou « jouet à remontoir » (*thauma*) qui fonctionne au moyen de ficelles et de tendons : les cordes « nous tirent, et, opposées qu'elles sont, nous entraînent en sens inverse l'une de l'autre vers des actions contraires<sup>38</sup> ». Callimaque (III<sup>e</sup> s. av. J.-C.), dans

33. En anglais, on pourrait utiliser le mot « jouet » métaphoriquement pour décrire une nouvelle voiture de sport ou un gadget, mais les bijoux et les babioles ne sont pas des *athurmata/paignia* au sens métaphorique, mais au sens premier du terme.

34. Homère, *Hymne à Déméter*, 16 (trad. J. Humbert, CUF). EVELYN-WHITE (1956) traduit καλὸν ἄθურμα par « charmant jouet ».

35. Cf. Clément d'Alexandrie, *Protreptique*, 2.17.2. Voir LEVANIUK (2007), MASSA (2020) et la contribution de M. HERRERO DE JAUREGUI dans ce volume.

36. Sur le collier d'Ériphyle, voir en particulier l'*ænochoé* à figures rouges du Peintre de Mannheim au Louvre (milieu du v<sup>e</sup> s. av. J.-C. Pour l'iconographie, voir DAMET (2011) ; GHERCHANOC (2020). Voir aussi LIMC, III (1986), s.v. Ériphyle, I, n<sup>os</sup> 843-846, III, n<sup>os</sup> 606-608). Cf. Platon, *République*, 590a pour l'incapacité à voir au-delà des apparences éblouissantes ce qui est réellement bon.

37. Éschyle, *Theoroi* (ou *Isthmiastai*), fr. 78c.50-52 TrGF. Cf. La *Souda* A767 : ἄθურμα· παίγωνιον. Cf. Scholie à l'*Illiade*, XV, 363a (schol. vet.), *Odyssée*, 18.323. Scholie à l'*Illiade* (= D scholia) 15.363 : ἀθύρματα· παίγνια. Scholie à Oppien, V, 455 : ἀθύρματα γὰρ τὰ παίγνια.

38. Platon, *Lois*, 644e (trad. É. Des Places, CUF) : ὅτι ταῦτα τὰ πάθη ἐν ἡμῖν οἷον νεῦρα ἢ σμήρινθοί τινες ἐνοῦσαι σπῶσιν τε ἡμᾶς καὶ ἀλλήλαις ἀνθέλκουσιν ἐναντία οὔσαι ἐπ' ἐναντίας πράξεις. Il est incertain s'il décrit une marionnette ou un jouet à remontoir.

son douzième *Iambe*<sup>39</sup>, décrit la célébration du septième anniversaire d'Hébé, la fille d'Héra : les dieux lui apportent divers « jouets » (*paignia*), dont certains sont « ouvragés, aux sculptures variées » et « plus précieux que de l'or ». À l'époque romaine, Plutarque rapporte que sa fille avait un esprit si doux qu'elle voulait partager sa nourriture non seulement avec les autres bambins mais aussi avec ses « jouets » (*paignia*) — des « poupées » ? — tandis qu'il mentionne ailleurs le penchant des enfants à pleurer quand un jouet (*paignion*) leur est retiré, même s'il leur en reste beaucoup d'autres avec lesquels s'amuser<sup>40</sup>.

Pendant, comme pour *athurma*, la sphère de *paignion* ne se limite pas au « jouet », notamment parce que le verbe grec lui-même (*paizō*) couvre le territoire du « délice » et du « plaisir » qui dépasse le français « jouer ». À ce sujet, il est possible de rappeler que le comédien Éphippe (IV<sup>e</sup> s. av. J.-C.) appelait *paignia* certains délices de table, bien que les invités ne « jouent » pas techniquement avec ces hors-d'œuvre au sens moderne du terme<sup>41</sup>. De même, Callimaque décrit une coquille de Nautile comme un « ornement plaisant » ou un « bijou » (*paignion*) pour la défunte reine Arsinoé, un objet d'une splendeur naturelle semblable à la fleur de narcisse qui ravissait Perséphone comme une *athurma*<sup>42</sup>. Le fait que ces plaisirs particuliers soient immédiats et généralement associés aux enfants et aux femmes se retrouve chez Plutarque qui décrit un homme portant une « babiole » dorée (*paignion*) sur sa robe éblouissante. Le contexte est ici révélateur : Plutarque dépeint l'homme comme efféminé, et sa fascination extrême pour de telles babioles comme frivoles et associée à la sphère féminine<sup>43</sup>.

Ainsi, il semblerait que les mots grecs qui englobent généralement le « jouet » moderne (*athurma*, *paignion*) désignent également régulièrement des objets comme des bijoux, des colliers et d'autres « plaisirs », comme si ces objets appartenaient à la même catégorie que les « jouets<sup>44</sup> ». Quant aux vases représentant la personnification de *Paidia* manifestant, comme l'écrit H. A. Shapiro, « un intérêt particulier pour objets ludiques plus chers, comme les bijoux », il ne s'agit pas de montrer que la femme adulte *Paidia* « joue » avec de tels objets — du moins pas à la manière de l'enfant *Paidia* qui tient un bâton en équilibre sur son doigt. Elle « se délecte » plutôt de tels objets, et c'est ce délice qui est partagé avec l'enfant *Paidia* qui « se délecte » de son jouet. Comme dans le passage de la *Maladie sacrée*, « jouer » ici ne semble

39. Callimaque, *Iambes*, XII, 33 (trad. Y. Durbec, CUF). Cf. XII, 28 : Apollon donne en dernier sa poésie en cadeau, s'exclamant que son jouet/délice sera le meilleur.

40. Plutarque, *Consolation à sa femme*, 608d5 (trad. J. Hani, CUF) ; *Sur la tranquillité de l'âme*, 469d4.

41. Éphippe, fr. 24 K.-A.

42. Athénée, *Les Deipnosophistes*, VII, 318b.c.

43. Plutarque, *L'intelligence des animaux*, 989e7.

44. Pour la *paignia* comme chansons, danses, performances théâtrales, et travaux plus légers de littérature, voir CASEVITZ (2018), p. 53-4, KIDD (2019), p. 7-9, 103-104, et 200-201.

pas recouvrir la gamme entière de sens de ce mot, même si la représentation de la pyxis de New York semble indubitablement familière (fig. 1). En traduisant le nom de la personnification par « joie », G. Ferrari signale une autre dimension de la *paidia* qui n'est pas une activité, mais un état interne à l'origine de ces activités.

### POUR CONCLURE

Les traducteurs semblent être souvent conscients de la particularité de la *paidia* grecque. Kenneth J. Dover, par exemple, traduit le « jeu » (*paizousin*) des initiés dans le monde souterrain des *Grenouilles* par « amusement », renvoyant à l'exhortation hédoniste bien connue de « manger, boire, jouer » (*esthie, pine, paize*) ou « manger, boire, s'amuser »<sup>45</sup>. Pour Susan Sauvé Meyer, dans les *Lois* de Platon les *paidiai* sont des « plaisirs » opposés aux peurs (*phoboi*)<sup>46</sup>. L'intérêt ici ne réside pas dans la recherche d'une traduction adéquate pour cette *paidia* qui peut simultanément couvrir les notions de délice, de plaisir, de jeu, d'amusement et autres. Il s'agit plutôt de saisir le défi conceptuel que nous offre la *paidia* de la Grèce ancienne : comment cet aspect émotionnel de la « joie » ou du « plaisir » peut-il se relier avec l'activité que nous considérons comme « jeu » ? Pour nous, le rapport naturel qui existe entre les deux s'appuie sur une séparation : l'activité ludique (lancer de dés, jouer à la balle) suscite joie et plaisir. Mais le grec offre un renversement et donc une promesse de continuité : joie et plaisir font que les gens « dansent » (*paizō*), « chantent » (*paizō*) et s'engagent dans d'autres formes de jeu comme tenir un bâton en équilibre, lancer une balle, et lancer des dés. La continuité suggérée par cette observation n'est pas que le chant, la danse et le jeu sont le résultat de la « joie » ou du « plaisir », mais plutôt qu'ils constituent simplement des formes de « joie » et de « plaisir ».

Comment cela fonctionne-t-il exactement ? La compréhension de ce continuum est le véritable défi<sup>47</sup>. Ce que nous pouvons affirmer est que le concept de *paidia* en Grèce ancienne est remarquablement différent du concept du jeu moderne. Tandis que le « jeu » suggère un certain ensemble d'activités qui produisent un certain sentiment de plaisir, la *paidia* suggère un certain sentiment de plaisir qui mène aux activités que nous considérons comme du « jeu ».

45. Sur cette formule, reprise à l'époque romaine, MUÑOZ GARCÍA (2014) ; DASEN et MATHIEU (2020).

46. DOVER (1993b), 57 à propos d'Aristophane, *Grenouilles*, 318-20 ; OLSON (2010), 97 à propos d'Athénée, *Les Deipnosophistes*, XII, 530c ; SAUVÉ MEYER (2015), p. 37, sur Platon, *Lois*, I, 635b. Cf. Xénophon, *Cyropédie*, II, 3, 18, où MILLER (1914) traduit *paidia* par « gaieté ». Pour le verbe *hepsiaomai*, voir CASEVITZ (2018), p. 56-58.

47. Pour le défi en question, voir KIDD (2019).

# Choral Dance as Play: *Paizein* in Greek Drama, or Body Movement as Sexual Attraction between Gender and Genre

Anton BIERL

University of Basel

## INTRODUCTION

As a matter of fact, *paizein* ('to play') serves as one of the *termini technici* for dancing in Greek culture. This link exists also in German where 'Spiel' is derived from Old High German *spil* ('*Tanzbewegung*', i.e. 'movement in dance'). Surprisingly, dance does not primarily belong to adults trained in sophisticated steps and elaborate figures, but to children (παῖδες). It is well-known that their movements are free, aimless, unintentional, arbitrary and playful.<sup>1</sup> Thus dance and play go together, when dance is not understood as a performing art exposing purposefully selected sequences of human movement like high culture ballet, but as an anthropological expression and basic kinetic substrate. As such both dance and play are part of an idea about conceiving the human nature in a light and optimistic tone as *homo ludens* as emblematically done by Johan Huizinga, in contrast to the Darwinian *homo faber*, a term coined by Max Scheler, or the Neolithic *homo necans* of the dark anthropology as developed by Walter Burkert.<sup>2</sup> Already Friedrich Schiller, in his fifteenth letter *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, summarized his view of the anthropological essence in the famous sentence: "Men only play, where they are human in the truest sense of the word, and they are only completely human, where they play."<sup>3</sup> The most authentic form of play is obviously free dance,

- 
1. On dance and play, see BIERL (2001), p. 86-96 [engl. BIERL (2009), p. 67-75], on choral dance as ritual action, see BIERL (2001), p. 11-104 [engl. BIERL (2009), p. 1-82].
  2. HUIZINGA (1955); SCHELER (2007); BURKERT (1983).
  3. SCHILLER (1793-1795) (Nationalausgabe vol. 20, p. 359): "*Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.*" (trans. E. M. Wilkinson and L. A. Willoughby, Clarendon).

movement without any purpose in a natural rhythm and flow. J. Huizinga regards dance as “pure play” and choral dance as “the purest and most perfect form of play”.<sup>4</sup> Again, in respect of non-dramatic choral dance, W. Burkert contends that it is “[r]hythmically repeated movement, directed to no end and performed together as a group, is, as it were, ritual crystallized in its purest form.”<sup>5</sup> Thus collective dance, play and ritual coexist and correspond in nature and function. In Greek culture *khoreia* is an all-encompassing concept ranging from worship to aesthetics, from entertainment to education. For the Jesuit Hugo Rahner choral dance and play coincide with religious, deeper sense or truth. In *Der spielende Mensch*, going back to an *Eranos* lecture in 1948, first published in 1948/49, H. Rahner says: “All play is basically dance, a cyclic dance around the truth. The sacred play has always been a dance play.”<sup>6</sup> And Siegbert A. Warwitz, linking again the anthropological nature with the playing child and the flow of dance, contends that “the quintessential image of man in flow is the playing child that is in the happy state of the total state of being with himself.”<sup>7</sup>

In ancient Greek the congruity of child (*pais*), play and dance (*paizein*) finds even expression on a linguistic level. To some extent, the quintessential collusion of play, dance, human existence, true, happy and eternal being, the state of flow, and political as well cosmic order can be traced back to Heraclitus’ famous fragment DK B 52: “Time (*aiōn*) is a child at play, moving counters on a game board. The kingdom belongs to a child” (αἰὼν παῖς ἐστὶ παίζων, πεσσεύων· παιδὸς ἢ βασιληίη).<sup>8</sup> The cosmic as well as the human world, experienced in the dimension of time, is based on eternal transformations ruled by pure coincidence, just like in play. When men dance in a group without direct end or purpose they, so to speak, return to their state of childhood as their true condition of existence.

In his *Laws*<sup>9</sup> Plato gives us a sort of anthropology based on dance, play and *paideia*, that is the social formation of children (*paides*) so that they can become true

- 
4. HUIZINGA (1955), p. 188-189; see *ibid.*: “The connections between playing and dancing are so close that they hardly need illustrating. It is not that dancing has something of play in it or about it, rather that is an integral part of play: the relationship is one of direct participation, almost of essential identity. Dancing is a particular and particularly perfect form of playing.” On poetry as play, see HUIZINGA (1955), p. 141: “*Poiesis*, in fact, is a play function.” See also, p. 141-158, on art, p. 182-197.
  5. BURKERT (1985), p. 102.
  6. RAHNER (2008), p. 59: “*Alles Spiel ist irgendwo am Grunde seines Wesens ein Tanz, ein Reigen um die Wahrheit. Immer war das sakrale Spiel ein Tanzspiel.*” (trans. A. Bierl).
  7. WARWITZ (2016), p. 207: “*Das Urbild des Menschen im Flow ist das spielende Kind, das sich im glückseligen Zustand des Bei-sich-Seins befindet.*” (trans. A. Bierl).
  8. Heraclitus DK B 52 (93 Marcovich, trans. M. Marcovich). About this sentence, see the different translations and interpretations in BOUVIER and DASEN (2020).
  9. Plato, *Laws*, 644d-645a (trans. after R. G. Bury, Loeb).



and valid members of society. This concept is based on a higher theological order where we are only playthings and puppets of the gods:

θαῦμα μὲν ἕκαστον ἡμῶν ἡγησώμεθα τῶν ζώων θεῖον, εἶτε ὡς παίγνιον ἐκείνων εἶτε ὡς σπουδῇ τινι συνεστηκός· οὐ γὰρ δὴ τοῦτό γε γιγνώσκομεν, τόδε δὲ ἴσμεν, ὅτι ταῦτα τὰ πάθη ἐν ἡμῖν οἷον νεῦρα ἢ σμήρινθοί τινες ἐνοῦσαι σπῶσιν τε ἡμᾶς καὶ ἀλλήλαις ἀνθέλκουσιν ἐναντία οὔσαι ἐπ' ἐναντίας πράξεις, οὗ δὴ διωρισμένη ἀρετὴ καὶ κακία κείται. μᾶ γὰρ φησιν ὁ λόγος δεῖν τῶν ἔλλεων συνεπόμενον αἰεὶ καὶ μηδαμῇ ἀπολειπόμενον ἐκείνης, ἀνθέλκειν τοῖς ἄλλοις νεύροις ἕκαστον.

Let's take it that each and every one of us, the living beings are a puppet (θαῦμα) created by God (θεῖον), this could be a plaything (παίγνιον) for them or something that has been designed seriously, we do not know that, but what we know is that these feelings inside us keep pulling us like a group of nerves and ropes and they push us towards conflicting activities since they are in conflict with each other: Here it is where we could find the distinction between virtue and evil. The reason tells us that everyone always follows one of these, never letting it go, and that one should resist the call of the other sinews.<sup>10</sup>

The term for puppet interestingly is called *thauma*, the word applied also for the usual aesthetic response to *mousikē* and *khoreia*.<sup>11</sup> We as players are playthings, toys for the gods, and are constantly moving in a theatrical play-“machine” of “habituation”, directed by eros as the “engine or motor” to reach perfection via body regime, discipline and inner attitudes towards pleasures and pains, while gods are *sunkhoreutai* (653d) for us, companions in a large choral cyclic dance reaching from us to the gods and to the cosmos.<sup>12</sup> Plato interprets choral dance and the city festival as the gift of the gods to mortals, as a kind of compensation for their adverse existence in troubles and distress. In his overall anthropology and human education, the recognition of the play instinct as a requirement for the acquisition of culture is most noticeable. Plato explains choral dance on the basis of the instinct of every young creature to jump and to romp (*Laws*, 673cd); children especially cannot keep still (653de). He thus sees the origin of dance in the urge to move and in the cradling of babies (even in the womb) to keep them calm. A concept of homeostasis and homeopathic thinking lies behind this: internal unrest may be overcome by movement (789e-791d). This model is applied to adults, who, in ritual activities during festivals, are viewed as the toy (παίγνιον 803c; cf. 644de) of the gods. The gods as *sunkhoreutai* (653d) gave mortals dance and festivals as playful relaxation from everyday life and as compensation for inner disquiet (653cd). On the other

10. See KURKE (2013).

11. See PEPONI (2012); to my knowledge, *thauma* is not particularly discussed, but see KURKE (2013); she sees the puppets as “frozen choreuts” ... “under the sway of wonder (*thauma*) and desire (*eros*)” (p. 124); see also p. 126-127, 146-147, 153, 154. See also the *Homeric Hymn to Apollo*, 3.135 and 156-157 (on the Delian Maidens). On references and discussion of the term *thauma*, see PUGLIARA (2003).

12. See also KURKE (2013), esp. p. 127, 129, 147.



hand, humans understood choral dance as an offering to the gods (791a). Through play and dance they were able to gain the favor of the gods (803e). The unrestrained urge of children to move and hump becomes dance, *paidia* (παιδιά, ‘play’), by means of established forms and rules, and only afterwards in an agonistic context and with hard training in body regimes does it become a means of παιδεία (‘education’).<sup>13</sup> But in ritual festivals the pains (*ponoi*) of the disciplinary practices can find release in *khoreia*, a return to play and pleasure in musical harmony and rhythms, where *khoros* (χορός) is felt as *khara* (χαρά), joy and cheerfulness (654a).<sup>14</sup>

Plato clearly pursues his own philosophical agenda. But he builds up his anthropological theories in *Laws* on archaic and classical concepts of choral dance and *melos* in Greek society as well as on a basic use of *paizein* as a term for dancing. Since Homer the Greek word has served as an emblematic expression for carefree and joyful dancing.<sup>15</sup> On the oldest piece of evidence for Attic competitive dance culture, a late geometric *oinokhoē* by the Dipylon master (750-725 BCE), we can already find the following hexametric verse inscription: “Whoever of all the dancers now *plays* the most exuberantly, to him belongs this [vessel]” (ὄς νῦν ὀρχηστῶν πάντων ἀταλώτατα παίζει, τοῦ τὸδε ΚΑΙΜΙΝ).<sup>16</sup> One can easily recognize in this verb *paizei* (παίζει) the substantive *pais* (παῖς). Simple dance without any sophisticated artistry is to a certain extent “child’s play”. A complementary picture on a later aryballos of Corinth showing a young boy wildly jumping and leaping high clearly demonstrates the excessive, totally unregulated movement of such a contest in which he exposes himself to an audience, while a double-flute player accompanies him and other six choral dancers who follow in a hieratic formation of three pairs.<sup>17</sup> The winding inscription on the vase assigns the name Polyterpos, “the one who gives pleasure to many”, to the diaulos-player and *Purwias* (Attic Pyrrhias) to the boy. Moreover, he receives the title *prokhoreuomenos* (προχορευόμενος), “the one who dances in front, leading the chorus”, who should own this vase, that is, the *koruphaios* or the *khoragos* of this playful group.

From the graceful ball-playing of the Phaeacian maidens, reminiscent of a dance,<sup>18</sup> to the choral songs of drama, *paizein* is used as a verb indicating dance

- 
13. On the etymological links between these two words, see recently CASEVITZ (2018).
  14. Taken from BIERL (2009), p. 69 with n. 187 (to a large extent as direct auto-citation). See also PEPONI (2013a); CALAME (2013); KOWALZIG (2013); and the entire volume PEPONI (2013b).
  15. See HOMMEL (1949) (on Homer); CALAME I (1977), p. 165-166 [engl. CALAME (1997), p. 87-88]; BURKERT (1982), esp. p. 336-337; DOVER (1993a), p. 173-179; DOVER (1993b), p. 57-59, 61, 236-237; LONSDALE (1993), p. 1, 33-43, 67, 71, 80, 251 and HENRICHs (1996), p. 35-38.
  16. Athens, National Museum 192. For the inscription, see IG I<sup>2</sup> 919 = CEG 432 (p. 239-240 Hansen, with scholarly literature). See POWELL (1991), p. 158-163 and POWELL (1988); HENRICHs (1996), p. 32-34 with tab. I. This passage is taken from BIERL (2009), p. 68.
  17. Aryballos, 580-570 BCE, Archeological Museum of Ancient Corinth C 1954-1. See HENRICHs (1996), p. 40-41 with pl. II and bibliographic references on p. 70-71 n. 41-42.
  18. *Odyssey*, 6.100: σφαίρη ται δ’ ἄρ’ ἔπαιζον (“and they played with a ball”).

or human movement directed at no end other than pure fun. Yet, looking at these instances,<sup>19</sup> we will realize that only in few cases young men are associated with it. From Nausicaa onwards, who acts like a *chorēgos* (cf. ἤρχετο μολπῆς) of a maiden chorus for Artemis — herself almost identified with the glamor and beauty of this goddess of the *parthenoi* before they reach their adulthood<sup>20</sup> — *paizein* refers mostly to young girls in their *rite de passage*.<sup>21</sup> As such they are close to or on the brink of marriage and as *numphai* in a state of in-between, belonging already partly to Aphrodite, but still maidens in the realm of Artemis, the goddess of maidenhood.

In the few cases when *paizein* is applied to male dancing solo-performers they are likewise very young and shown as ephebes and in their status closely before their marriageable age. Their divine idealization is Apollo, the eternal *ephēbos*,<sup>22</sup> the brother of Artemis, as presented in the famous *Homeric Hymn to Apollo*:

ἀλλὰ μάλα μεγάλη τε ἰδεῖν καὶ εἶδος ἀγητὴ  
 Ἄρτεμις ἰοχέαιρα ὁμότροφος Ἀπόλλωνι.  
 ἐν δ' αὖ τῆσιν Ἄρης καὶ εὖσκοπος Ἄρχειφόντης  
 παίζουσι· αὐτὰρ ὁ Φοῖβος Ἀπόλλων ἐγκιθαρίζει  
 200  
 καλὰ καὶ ὕψι βιβάς, αἴγλη δέ μιν ἀμφιφαείνει  
 μαρμαρυγαί τε ποδῶν καὶ ἐϋκλώστοιο χιτῶνος.  
 οἱ δ' ἐπιτέρπονται θυμὸν μέγαν εἰσορόωντες  
 205  
 Λητώ τε χρυσοπλόκαμος καὶ μητίετα Ζεὺς  
 νῖα φίλον παίζοντα μετ' ἀθανάτοισι θεοῖσι.

And among them sings one, not mean nor puny, but tall to look upon  
 and enviable in mien, Artemis who delights in arrows, sister of Apollo.  
 Among them sport Ares and the keen-eyed Slayer of Argus, 200  
 while Apollo plays his lyre stepping high  
 and featly and a radiance shines around him,

19. See, among others, Homer, *Odyssey*, 6.100, 8.251, 23.134 and 147; *Homeric Hymns*, 2.425 (Persephone and the Charites), 5.120 (Aphrodite as girl with the Nymphs), 3.206 (Apollo) and 30.14-15 (maidens); Hesiod, *The Shield*, 277, 282; Pindar, *Olympian Odes*, 1.16 and 13.86; Ion, fr. 27.7-8 W.; Aristophanes, *Birds*, 660, *Women at the Thesmophoria*, 947, 983, 1227-1228, *Lysistrata*, 1313, *Frogs*, 318-320, 333, 388, 392, 407b, 415, 452; Autocrates, fr. 1 K.-A.; for *sumpaizein* see Sophocles, *Oedipus Tyrannus*, 1109; Aristophanes, *Peace*, 816-817, *Birds*, 1098, *Women at the Thesmophoria*, 975 and Menander, *Epilepentes (Men at Arbitration)*, 478.

20. *Odyssey*, 6.101; *Odyssey*, 6.101-109. Odysseus will also address Nausicaa in an almost worshipping form, equaling her with a goddess, esp. with Artemis (*Odyssey*, 6.149-152). Odysseus stylizes then the girl as a nymph, the ideal bride, the maiden about to be married and still in the realm and choral group of Artemis (6.153-159). Finally he compares her with the palm tree at Delos that is sacred to Artemis (6.160-167). On Artemis as a goddess of choral dance, see CALAME I (1977), p. 174-190, 252-304 [engl. CALAME (1997), p. 91-101, 142-174]. The fact that the scene of Nausicaa is associated with choral dance is already emphasized by her excuse to wash the dresses of her brothers (*Odyssey*, 6.57-65), who will soon marry and need them when they go “to the dancing floor” (ἐς χορὸν ἔρχεσθαι, *Odyssey*, 6.65).

21. E.g. Persephone in the *Homeric Hymn to Demeter*, 2.425.

22. BURKERT (1975); GRAF (1979); BURKERT (1985), p. 143-149; BIERL (1994); NAGY (1994).

the gleaming of his feet and close-woven vest.  
 And they, rejoice in their great hearts as they watch,  
 even gold-tressed Leto and wise Zeus, 205  
 their dear son playing among the undying gods.<sup>23</sup>

Apollo is clearly envisaged as the *khoregos* of the Olympians, who as his chorus are linked in a *kharis*-relation with him. In this epiphanic scene he steps high and beautifully (202); *bibas* (βιβάς) here already refers to his dance movements.<sup>24</sup> A glow shines about him, sparks of light emanate from his feet and clothing (202-203). From choral dance an aesthetic enchantment originates by that the onlookers are deeply impressed in wonder, also about his erotic dimension. Therefore, Leto and Zeus respond to the scene in the typical joy about their son Apollo dancing (παίζοντα, 206) among the gods and accompanying the group with his solemn *kithara*. Ephebes and maidens engaged in playful dance are always associated with a more or less open sexual attraction in their rite of passage. A girl like Nausicaa is just about to marry. In her puberty she is described as being in a phase between child and woman that has just reached the state of sexual maturity. The ephebes are envisioned in the state when their first beard is growing. Telemachus is their model and Nausicaa's counterpart.<sup>25</sup> Maidens and ephebes in this age of "Betwixt and Between" are seen as most attractive all over in Greek culture.<sup>26</sup> Dance and *khoreia* are the *Sitz im Leben* of both *paideia* and erotic exposure to the public. In Alcman's *Partheneia*<sup>27</sup> the female *choragoi* stand above the choral group and are about to leave the collective chorus for marriage. Their beauty and erotic attraction are displayed and celebrated in front of the polis.<sup>28</sup> Since ephebes marry much later and their rite of passage aims at the integration into the civic body of military duty, the erotic dimension is less marked than on the female side where beauty is the central value of choral education. Furthermore, it is a well-known fact that the ephebic beauty will first serve to satisfy the lust of male adults before they are going to marry a much younger girl in order to establish a family.<sup>29</sup> All things considered, I believe that these circumstances may be the reason why *paizein* is much less frequent in association with young men than in the realm of girls.

Moreover, apart from the gender aspect, the survey of the passages also tells us something about the use of *paizein* as a choral term in the various dramatic genres. It becomes evident that *paizein* as dance is almost exclusively limited to Old comedy, where wine, good food, festivity, dance, gaiety, sex and eros are prominent,

23. *Homeric Hymn to Apollo*, 3.198-206 (trans. H. G. Evelyn-White, Loeb).

24. See also BIERL (2017), p. 259.

25. See especially HÖLSCHER (1989), p. 49-55.

26. TURNER (1967), p. 93-111.

27. Alcman, fr. 1 and 3 *PMGF*.

28. CALAME II (1977); BIERL (2011a).

29. See e.g. WINKLER (1990).

whereas in tragedy and satyr play its occurrence is extremely rare. The exceptional cases are linked to the Dionysian dance where sexual connotations are intended, as these passages are associated with the mythic frenzy of Maenads and the ritual of women who left their house to dance on the mountains on the occasion of a festival of exception in honor of the god of drama.

### 1. PAIZEIN IN TRAGEDY

In Sophocles' *Oedipus Tyrannus* the chorus in excitement and its last exultant, optimistic hopes wonders whether Oedipus descends from one of the Nymphs with whom Dionysus loves to dance (συμπαιζει) on Mount Helicon:

εἶθ' ὁ Βακχεῖος θεὸς  
 ναίων ἐπ' ἄκρων ὀρέων <σ> εὖ-  
 ρημα δέξατ' ἔκ του  
 Νυμφᾶν ἑλικωπιδῶν, αἷς  
 πλεῖστα συμπαιζει.

Or the Bacchic god dwelling on the mountain tops that received you as a lucky find from one of the black-eyed Nymphs, with whom he often plays?<sup>30</sup>

The chorus takes up Oedipus' erroneous self-description that he is a "child of Fortune",<sup>31</sup> full of tragic irony when Iocasta has already left the stage in horror of the truth.<sup>32</sup> Her efforts to conceal the truth and to implore Oedipus to cease his investigation inevitably failed in the face of Oedipus' rational impulse finally to know everything about himself. He still misinterprets her sudden departure to the palace, in order, as it later turns out, to commit suicide as alleged reaction of shame about his low birth. The chorus happily accepts the king's self-deception, no doubt hoping it turn out that Oedipus sprang from the sexual union of a mountain god, whether Pan, Apollo, or Hermes, and a human mate, or that a Nymph gave Dionysus the baby as a foundling. It is not by coincidence that the series of possible divine fathers culminates in Dionysus, the god of tragedy and ecstasy. In mentioning the god of paradox, contradictions and oppositions the tragedy turns to its catastrophe. The god of tragedy unites and contrasts the scene before this choral song with the dramatic development that follows. As tragic irony, the chorus' divinatory claim at the beginning of the song of jubilation, calling Oedipus a foundling will prove true. Yet in the song of ecstatic hope Dionysus is also conjured up as the emblem of a happy life in the idyllic countryside with wine, wild dance, leading to erotic excitement, free love and sexual contacts with girls, Nymphs, Muses and Maenads on the mountain. These miraculous encounters can easily result in the birth of illegitimate children later exposed and, as foundlings, brought to mortal parents.

30. Sophocles, *Oedipus Tyrannus*, 1105-1109 (trans. H. Lloyd-Jones, Loeb).

31. Sophocles, *Oedipus Tyrannus*, 1080 (trans. A. Bierl).

32. See FINGLASS (2018), p. 499-501, *ad loc.*

Therefore it became evident that Dionysus' cheerful dance with Nymphs envisioned in the imagery and in the dreams of wish-fulfillment of the Elders' mind has clearly sexual connotations as the Nymphs are the personification of the brides, the girls about to be married.<sup>33</sup> The idea of Dionysus giving a baby as a foundling thus seems like a chaste short-cut of the sexual intercourse as truth — owned to the tragic genre — that could have happened during the uninhibited body movements between exuberant dance and play.

In Euripides' *Bacchae* the Maenads, in a choral projection, imagine to place their white feet in all-night dances and toss their neck into the dewy air, like a fawn which has escaped a violent chase, now when the former hunter has gotten caught in a trap: "shall I ever in the nightlong dances move my white feet in ecstasy? Shall I toss my head to the dewy heaven like a fawn that plays amid green meadow delights ...?"<sup>34</sup> The comparison of young girls with jumping fawns is frequent in choral culture and melic poetry.<sup>35</sup> The passage of dense choral self-referentiality underlines the ecstatic movement that blends sexual drive with nature. Meadows function often as sexually charged symbols. The *hēdonai* are frequently associated with orgiastic pleasure of orgasm and sexual fulfillment. As I have shown elsewhere, in *Bacchae* Bacchic frenzy (*bakkheia*) is particularly linked to *khoreia*.<sup>36</sup> In the theater performed in honor of Dionysus the ritual empathy and *enthousiasmos* are primarily expressed through chorality. Moreover, the Bacchantes envision themselves as very young girls in nature — they as women so to speak return to their phase as unyoked girls before marriage. Young maidens picking flowers in meadows, accompanied by a chorus of Nymphs and Charites in the realm of Artemis' afar in nature, are notoriously attractive when they frolic in their dance. It happens often that young girls dancing in choruses of Artemis are abducted by male gods and heroes.

Chorality in Greek drama reaches back to archaic choral poetry. Choruses, especially for young maidens, have to do with *paideia*, with an overall concept of education in seclusion that partially recalls tribal initiation in residual forms, but is based on culture.<sup>37</sup> In female choruses, led by a *choragos*, a maiden of marriageable

33. Sophocles refers to Dionysus' notorious sexual adventures with Nymphs, as e.g. mentioned by Anacreon, fr. 357.1-5 (again expressed with the verb συμπαίζειν in v. 4). Normally Dionysus' relations with the Nymphs are chaste. For a sexual sense of συμπαίζειν, see, besides Anacreon, fr. 357.4, Aristophanes, *Birds*, 1098, *Frogs*, 409-412. On the sexual and erotic aspect of Dionysus, see JAMESON (1993), p. 56-57; HENRICH (2008), esp. 23; SCHLESIER (2013), esp. C.4 "Eroticism".

34. Euripides, *Bacchae*, 862-867 (trans. D. Kovacs, Loeb): ἄρ' ἐν παννυχίοις χοροῖς / θήσω ποτὲ λευκὸν / πόδ' ἀναβακχεύουσα, δέραν / αἰθέρ' ἐς δροσερὸν ῥίπτουσ', / ὡς νεβρός χλοεραῖς ἐμπαί- / ζουσα λείμακος ἠδοναῖς, ...

35. On the deer (ἔλαφος, νεβρός) as a choral metaphor, see the *Homeric Hymn to Demeter*, 2.174-175; Sappho, fr. 58c.6 (Cologne Sappho); Bacchylides 13.86-90; Euripides, *Electra*, 860-861; Aristophanes, *Lysistrata*, 1318-1319.

36. BIERL (2013).

37. CALAME I (1977) [engl. CALAME (1997)]; BIERL (2001) [engl. BIERL (2009)].

age, the girls are introduced into the myths, rituals and the entire system of values of the archaic society. This choral habituation proceeds in a multimodal and often synaesthetic manner. Alcman's *partheneia*, the choral songs of maidens, and Sappho's songs performed in the Sapphic circle are the main examples of this educational function of *khoreia*. Plato is well aware of it and bases his idiosyncratic theory of anthropology on this archaic cultural practice. Simple dance for joy will be refined to a collective expression of aristocratic ideology and of the evolving polis culture. Sappho mostly reflects the choral culture in virtual chorality.<sup>38</sup> Only few poems can be imagined to be chorally performed at festivals. But her songs are ideal sources to study the cultural background of the education of young maidens, typically called *paides*, in choruses. In the new Cologne fragment, the song on old age and Tithonus, probably *paizein*, in the sense of dancing, has to be restored in the second line:

ὑμεις κατὰ Μοῖσαν ἰοκ[ό]λων κάλα δῶρα, παῖδες,  
 νῦν παῖσδετε κατ' τὰ]γ φιλάοιδον λιγύραν χελύρναν·  
 vel καὶ παιζατε ὑπ' αὔδα]γ Benelli

You, girls, to the beautiful gifts of the violet-bosomed Muses,  
 dance, and to the song-loving, light-toned lyre.<sup>39</sup>

When the girls will remember their time in the circle, they will associate it with homoerotic desire, love and happy *khoreia*,<sup>40</sup> of course, more refined than *paizein*.

Tragedy, besides its alleged origins in Dionysian ritual and more cheerful songs, seems to have little to do with pure *paizein* as joyous self-expression in dance. Dance is pleasure, primarily aimed at honoring the gods. Tragedy incorporates the archaic choral tradition into the drama, the plot. It is a well-known fact that the genre oscillates between two instances of speech and perspectives, the here and now of the Theater of Dionysus and the polis, and the then and there of the mythical plot. Albert Henrichs thus speaks of an almost unbridgeable tension between the chorus members' dramatic role and their function as joyful dancers in the orchestra.<sup>41</sup> He rightly considers choral projection as a means to overcome this gap. From an evolutionary and historical perspective this observation may be quite right. Nevertheless, the incorporation of ritual chorality into the plot is so extensive that the breach and rupture based on this inner contradiction do not represent an unavoidable flaw or accident, but are sought out by the poet in order to intensify the speech act of ritual performance in illocutionary fashion. If the ritual performance had remained exclusively hidden behind a dramatic 'illusion', one part of the performative speech act would have failed.

38. BIERL (2016), esp. p. 310-312.

39. Sappho, *P. Köln* col. i.12-14 (= fr. 58.11-12 Voigt = 58.c.1-2 Bierl; trans. M. L. West)

40. Sappho, fr. 94.

41. HENRICHS (1994-1995), esp. p. 73.



Be it as it may, tragedy possesses a much greater tendency to subordinate dance and ritual to the dramatic role or to combine both levels completely. Moreover, the tragic chorus can also recur to other choral modes performing dance movements of lament and wailing, thereby incorporating ritual traditions of *thrēnoi*.<sup>42</sup> The verb *khoreuesthai* (χορεύεσθαι) needs not be taken to mean exclusively “to dance joyfully in the orchestra for cultic purposes”, but in the course of the development of tragedy simply takes on the additional connotation “to move as chorus in response to tragic action on stage”.<sup>43</sup> As seen, it is especially in the reference to Dionysus, especially with maidens, Nymphs and Maenads as notional *parthenoi*, where the purely ritual and choral nucleus of the genre as dance and *paizein* becomes manifest.

## 2. PAIZEIN IN COMEDY

Therefore, it is much more natural to associate *paizein* with the cheerful Muse of comedy. The character of play and the dissolution of all temporal and spatial relations are much more prominent in comedy than in tragedy.<sup>44</sup> The most important and original element destined for play is the chorus, which as it dances and plays constantly enters into contact with the audience, involves it in its game, and thus makes it become a potential fellow-player. Often the comic chorus refers quite explicitly to its own exuberant activity. Comedy seems to have developed from a joyful procession of drunken revelers, the *kōmos*. Unrestrained behavior and free movement, corporeality, love, mockery, eating, drinking and ritual celebration are in the foreground. The Dionysian occasion of the comic performance falls under the same festive auspices.<sup>45</sup> Old comedy does not possess a continuous role identity, rather its involvement in one single dramatic piece may go from direct participation in the action on stage to commentary from the side-lines to ritual presence in the here and now, and may freely float and oscillate between these perspectives. Joy and fun are the dominant moods in both perspectives, and it will be no surprise that the *paizein*, the cheerful dancing of the chorus linked with jesting and bantering tones is so to speak the hinge, the common denominator and the shifter between both instances. Compared to tragedy the frequency of *paizein* is striking.<sup>46</sup> Erotic play is

42. See HENRICHS (1996), p. 18 and 54-55, where the tension is viewed within the cultic framework.

43. The previous part is almost literally taken from BIERL (2009), p. 66 [German original BIERL (2001), p. 85].

44. In tragedy, as in comedy, the world of the actual plot is distorted in a Dionysian fashion. In tragedy the point of view tends to be from above, from the sublime. Death and suffering in a royal family determine the story. In comedy, by contrast, the deformation takes place when figures are drawn down into the ridiculous and the grotesque. See BRELICH (1982), p. 111-112, who follows Aristotle, *Poetics*, 1448a and 1449a. See also BIERL (2019a).

45. See COLE (1993) and PEIRCE (1993). This part is taken from BIERL (2009), p. 67.

46. We find it e.g. in Aristophanes, *Birds*, 660, *Women at the Thesmophoria*, 795, 947, 983, 1227-1228, *Lysistrata*, 1313, *Frogs*, 230, 318-320, 333, 388, 392, 407b, 415, 452; *Assemblywomen*, 881;

clearly meant in Aristophanes.<sup>47</sup> In the body-centered genre of comedy dance and erotic jesting, sporting and dancing often overlap and go together.

In these passages we often encounter ritual chorality. Particularly when Dionysus is engaged in mythic scenarios of frolic dances with Nymphs on the mountains (*Women at the Thesmophoria*, 985-1000), dance as *khoreuein* becomes *paizein*. The same applies to ritual scenarios with girls. We find especially choruses of maidens or some in interaction with maidens, and we witness songs of fun with titillating and jesting scenes about sexuality. *Paizein* and sex have already played a role in Soph. OT 1109 in the context of a mythic scenario. In respect to *parthenoi*, we often deal with the typical situation of a notionally reprojected maidenhood, that is, of mature women that in ritual contexts, like the Thesmophoria, return to their status as chaste girls on the brink of being married.<sup>48</sup> This idea can be used as the typically comic fall back into the past.<sup>49</sup> When the women occupy the Acropolis in Aristophanes' *Lysistrata*, they comically reactualize their status as chaste Arrhephoroi ritually confined on the Acropolis for a limited period of time.<sup>50</sup> The realm of the eternal *parthenos* Athena resembles in this regard the one of Artemis. On the terrace of the Acropolis<sup>51</sup> the *Arrhēphoroi* used to dance and play ball on a sacred court for this activity, a *sphairistra*,<sup>52</sup> just as Nausicaa and her companions, as a virtual chorus in honor of Artemis, are engaged in a ball game.<sup>53</sup> Moreover, when the women, reunited with their husbands, dance in the final choral song of *Lysistrata*,<sup>54</sup> they also recur to Alcman's *partheneia* so that they are notionally exposed as 'marriageable maidens' to the polis.<sup>55</sup>

In the context of a ritual song by *parthenoi* in the realm of Artemis Autocrates' *Tympanistai* is very indicative:

οἶα παίζουσιν φίλαι  
παρθένοι Λυδῶν κόραι,

---

Autocrates, fr. 1.1 K.-A. Furthermore συμπαίζειν occurs e.g. in Aristophanes, *Peace*, 816-817, *Birds*, 1098, *Women at the Thesmophoria*, 975 and Menander, *Epitrepontes* (*Men at Arbitration*), 478.

47. Aristophanes, *Birds*, 660, 1098, *Women at the Thesmophoria*, 795, *Assemblywomen*, 881.

48. See VERSNEL (1993), p. 228-288, esp. 245-250 and 274-283. See the interpretation of the chorus in Aristophanes, *Women at the Thesmophoria*, by BIERL (2001), p. 105-299 [engl. BIERL (2009), p. 83-265].

49. See LOHR (1986), p. 63-68 and BIERL (2019a).

50. See BIERL (2011a) and BIERL (2012).

51. Euripides, *Ion*, 492-508, esp. 497.

52. Ps.-Plutarch, *Moralia. Lives of the Ten Orators*, 839c. This (isolated) information given by Ps.-Plutarch is unique, as we have no other, especially classical, allusion to this place neither in literary texts nor in Attic inscriptions.

53. *Odyssey*, 6.100.

54. Aristophanes, *Lysistrata*, 1247, esp. 1273-1320.

55. See BIERL (2011a).





use their feet and hands,<sup>64</sup> move their hips, hop like a bird (ἄλλεται)<sup>65</sup> and shake out their open hair,<sup>66</sup> the emblem of their sexual attraction.

The playfulness of the chorus' constant shifting in and out can be most clearly observed in the parodos of the chorus of Eleusinian initiates in Aristophanes' *Frogs*.<sup>67</sup> The mixed chorus of men and women constantly refers to *paizein* (παίζειν) and *khoreuein* (χορεύειν) in a very self-referential manner. It is in a certain sense the ritual chorus' fundamental task to dance joyfully. The chorus' references to itself happen in a wonderful blending of two levels, that of the 'player' in its function as ritual dancer in the orchestra, and that of the fictional performer in its role. They cannot be as neatly separated as Kenneth Dover attempted to do.<sup>68</sup> It is the property of play to dynamize ways of perception and to make them become one. Fusion is ultimately achieved by the double ritual dimension; the ritual of the choruses of initiates in the plot in honor of the dance gods Demeter and Iacchus is reflected in the Dionysiac chorus of the here and now. Both gods are called upon to watch over the dance and the choral performance, both in the here and in the there.<sup>69</sup> Xanthias and Dionysus, as they are moving in a chorus in honor of Dionysus, are onlookers, whereas the choristers stylize themselves as true initiates<sup>70</sup> of the genre: Someone who is mocked is thus called "ridiculed in the ancestral rites of Dionysus" (κωμωδηθεὶς ἐν ταῖς πατρίοις τελεταῖς ταῖς τοῦ Διονύσου),<sup>71</sup> and what the chorus is doing means "to see the rites of the noble Muses and to dance in them" (γενναίων ὄργια Μουσῶν ἰδεῖν καὶ χορεῦσαι)<sup>72</sup> and to "be initiated into the Bacchic comedies of beef-eating Cratinus", who is almost Bacchic himself (Κρατίνου τοῦ ταυροφάγου γλώττης Βακχεῖ' τελεσθῆναι).<sup>73</sup> What they do is to bestow a "fun-and dance-loving honor" (φιλοπαίγμονα τιμῆν).<sup>74</sup> We thus witness again a situation of ritual festivity, so to speak ritual in ritual, a self-reflection of comedy as well as comic performance and mockery. Moreover, since play, dance and sex go together in Old comedy, the scene is full of sexual jesting and jokes.<sup>75</sup> This dance is thus also *paisai kai skōpsai*

64. See Aristophanes, *Lysistrata*, 1309, 1316-1317.

65. For comparison with jumping animals, see Aristophanes, *Lysistrata*, 1308, 1317.

66. See Aristophanes, *Lysistrata*, 1312-1313; Euripides, *Bacchae*, 240-241.

67. Aristophanes, *Frogs*, 316-459.

68. DOVER (1993b), p. 58-60.

69. παῖσαι τε καὶ χορεῦσαι, 388 and παίζειν τε καὶ χορεύειν, 407b. These sentences are taken from BIERL (2009), p. 74.

70. Cf. Aristophanes, *Frogs*, 456.

71. Cf. Aristophanes, *Frogs*, 368.

72. Cf. Aristophanes, *Frogs*, 356.

73. Cf. Aristophanes, *Frogs*, 357.

74. Cf. Aristophanes, *Frogs*, 332.

75. Aristophanes, *Frogs*, 404-413.

(παῖσαι καὶ σκῶψαι)<sup>76</sup> and *paisai kai khleuasai* (παῖσαι καὶ χλευάσαι).<sup>77</sup> Iacchus, so to speak, has torn apart the dress so that the initiates can *paizein te kai khoreuein* (παίζειν τε καὶ χορεύειν, 407b), especially as they can now throw a lewd and lascivious glance on the nude breast of a female fellow-dancer (συμπαιστρίας, 411). Dionysus, the onlooker of the spectacle, who does not recognize that he is called up in Iacchus to lead the chorus, ironically says that he would love to follow (φιλακόλουθός εἰμι, 414a-b) and to dance joyfully in the comic chorus (παίζων χορεύειν βούλομαι, 415). Thus the chorus invites to mock politicians and exponents of the polis.<sup>78</sup> The song is pure *paizein*, the emblematic activity of Old Comedy, as comic and ritual dance, playfulness with, for and against the god of comedy, sex, corporeality, festivity and mockery as *onomasti kōmōidein* (ὄνομαστί κωμῳδεῖν) in the political context.

### 3. PAIZEIN IN SATYR PLAY

Despite the lack of effort to differentiate between comedy and satyr play the peripatetic philosopher Demetrius<sup>79</sup> calls satyr play *tragōidia paizousa* (τραγωδία παίζουσα), “playing, i.e. playful tragedy”.<sup>80</sup> For him *gelōs* (γέλως), laughter, is the feature of the genre, in opposition to tragedy. But he himself knows that this is also true for comedy (ἐν κωμῳδίας). But the definition hides a deeper truth. Within the clarifying attributive participle something is contained which has scarcely been noticed until now: *pais* (παῖς), child, too, and a reference to the kinetic potential that is particularly characteristic of comic performers as well as for children. Yet, in this latter sense of playful dancing, Demetrius, due to his lack of distinction between comedy and satyr play, obviously attributed *paizein* to Satyrs in a mistaken way, whereas in hinting at the dimension of children he was right. As a matter of fact in satyr play the ever equal chorus of Dionysian Satyrs — the identical dancers formed also the chorus of the tragic trilogy in different masks and plot contexts — is in many respects equal to children. Often they are seen as children of Dionysus.<sup>81</sup> Thus in this genre we return to total childhood, to the Id that according to Sigmund Freud is the instinctual part of the psyche driven by desires. Whereas comedy falls back to the primordial past, playing out scenarios of utopia that turn out to be a dystopia,<sup>82</sup> satyr play quintessentially works on the phylo- and ontogenetic axis. Old comedy can be coarse, aggressive, mocking, political, obscene, acting out fantastic ideas and utopian worlds always in some relation to the real world, but at the same time — and we should not forget — it is cheerful and focuses on festivity, laughter, gaiety, sex,

76. Cf. Aristophanes, *Frogs*, 392.

77. Cf. Aristophanes, *Frogs*, 375.

78. Aristophanes, *Frogs*, 416-430.

79. Demetrius, *On Style*, 169.

80. On *khoreia* in satyr play, see LÄMMLE (2013), p. 155-243.

81. BIERL (2006), esp. p. 114-116, 123, 126, 129, 138; see also LÄMMLE (2013), p. 402-410.

82. See BIERL (2019a); BIERL (2019b).

wine, food, love and unity. Despite the distortions and derision that even do not halt in front of the gods, the comic chorus is at the same time cultic and ritual, often affirmative and honoring the gods. The destructive, satirical and negative side, in short, is always counterbalanced by a positive side. This happy and joyful aspect is well captured in the frequent use of *paizein*, since choral gaiety and exuberance that aim at freedom, sexual uninhibitedness and festive union are typical features of the genre. Moreover, Old comedy has much in common with one of its origins, the *kōmos*, the drunken and excessive procession performed by revelers. Both in the comic plots and in the *kōmos* men reenact their wild phase of the ‘Betwixt and Between’, before they become true citizens and husbands.<sup>83</sup> On the level of the comic plot we also often encounter a return of women to chaste girls before sexual consummation.

Satyr play is ridiculous as well, but it is a different sort of laughter. The ever identical Dionysian chorus of Satyrs is thrown in constantly changing and different mythic contexts where their true nature is doomed to be suppressed. Their leader Dionysus is often absent,<sup>84</sup> and they must drudge as slaves under terrible masters or even grotesque monsters. And, as said, they tend to regress to the Id, driven by their pure instinct, to the status of irrational children.<sup>85</sup> Therefore they are even close to animals. Satyr play deconstructs the previous tragic trilogy and its myths by mixing them with this absurd group of wild men from the Dionysian Other. They often act in paradoxical and complete incongruent ways: in another paper I showed how the Satyrs turn even against their own performance in the famous fragment of Pratinas,<sup>86</sup> only to make release their musical energy in an even wilder uproar.<sup>87</sup> They are hybrids and work in hybrid fashions. Even as far as their sexuality is concerned—the aspect that is so closely linked with the idea of *paizein*—, their alleged hyper-masculinity is incongruent. They are lascivious and lewd, they chase and fly after Maenads and Nymphs, but never achieve their goal. They are ithyphallic or infibulated, trans-, hetero- and homosexual, or in the open categories of today, typically LGBT and FABGLITTER.<sup>88</sup> In short, their hybrid nature is very fluid and even their sexual behavior can assume manifold scenarios. Therefore—to say it in François Lissarrague’s felicitous words— Satyrs are “good to represent”, since they explore alternative worlds through imaginary scenarios of experimentation.<sup>89</sup> Thus,

---

83. See BIERL (2001), p. 300-361 [engl. BIERL (2009), p. 267-325].

84. See LÄMMLE (2013), p. 113-128.

85. BIERL (2006), esp. p. 118, 138.

86. Pratinas, *TrGF I 4 F 3 = 708 PMG* (trans. D. A. Campbell, Loeb).

87. LGBT: acronym for Lesbian; Gay; Bisexual; Transgender. FABGLITTER: acronym for Fetish; Allies; Bisexuals; Gay; Lesbians; Intersexed; Transgender; Transsexual Engendering Revolution. BIERL (2006), esp. p. 120-128.

88. See LISSARRAGUE (1990a).

89. LISSARRAGUE (1990b).

all things considered, it is evident that the laughter and playfulness of satyr play is in a very different key compared to comedy.

As we have seen, παίζειν is the expression *par excellence* for the free and frolic dance of Dionysian origins. The developed satyr play is the dramatic genre in which the choreutic aspect in its ritual and performative self-indulgence is maintained most clearly in the sign of the chorus and theater god.<sup>90</sup> However, despite the notorious regress of the Satyrs to children, we do not encounter the typical *paizein* for them, whereas it is the specific performative mode of Old comedy, as emphasized at the end of *Women at the Thesmophoria*.<sup>91</sup> The Satyrs' musical tones are not teasing, sexually charged mockery and fun, even in dance, but much wilder, more basic, just identical with Plato's description of the very young children's inner drive to constantly move, jump and hop.<sup>92</sup> As Plato put it in *Laws*:

What it says is that, almost without exception, every young creature is not able of keeping either its body or its tongue quiet, and is always striving to move and to cry, leaping and skipping and delighting in dances and games, and uttering, also, noises of every description.<sup>93</sup>

Leaping, jumping, stamping with the feet, *skirtan* (σκιρτᾶν), *hallesthai* (ἄλλεσθαι), *pēdan* (πηδᾶν) —these are exactly the terms for the Satyrs' uncoordinated movements and uncontrolled body regime. Boisterous noise like the one of Bromios that the emblematic 'Roarer' (from *bremein*) and his entourage emit on the acoustic level comes on top of it, leading to a specific *khoreia*, a paradoxical anti-*khoreia* that is still *khoreia*, but certainly not an attractive and erotically charged *paizein*.

Sometimes it is even worse: The Satyrs oscillate not only between men and animals just as their god Dionysus does, but also, as said above, between wild children and animals.<sup>94</sup> Moreover, I have already hinted at their proclivity for incongruent and paradoxical self-referencing. In the *Cyclops* the chorus thus sings in a self-referential fashion about its own musical and choreutic activity in a surprising manner. First of all, Silenus articulates his amazement about the Satyrs' imitating the *sikinnis* in their movements,<sup>95</sup> the dance of the satyr play, even when they should not dance. Whatever they do turns out to a dance in their specific way that does not match the standards of *paizein*. The stamping of the *sikinnis* in the *hic et nunc* that they

90. BIERL (2006); BIERL (2011b), esp. p. 328-331.

91. Aristophanes, *Women at the Thesmophoria*, 1227-1231; BIERL (2001), p. 160-161 [engl. BIERL (2009), p. 135-136].

92. See LÄMMLE (2013), p. 193-201.

93. Plato, *Laws*, 653d-e (trans. R. G. Bury, Loeb): φησὶν δὲ τὸ νέον ἄπαν ὡς ἔπος εἰπεῖν τοῖς τε σώμασι καὶ ταῖς φωναῖς ἡσυχίαν ἄγειν οὐ δύνασθαι, κινεῖσθαι δὲ αἰεὶ ζητεῖν καὶ φθέγγεσθαι, τὰ μὲν ἀλλόμενα καὶ σκιρτῶντα, οἷον ὄρχουμένα μεθ' ἡδονῆς καὶ προσπαιζόντα, τὰ δὲ φθεγγόμενα πάσας φωνάς.

94. Sophocles, *Ichneutae*, 124-135, 221-223. See also LÄMMLE (2013), p. 436-440.

95. Euripides, *Cyclops*, 37-40.

do not intend to dance, since they are allegedly working side by side under their new master Cyclops, somehow, nevertheless, corresponds with *kōmoi* once upon a time when the Satyrs and Bacchus marched together in mythical times. In the same parodos, in a totally paradoxical manner, the Satyrs give a typically negative choral projection that nevertheless functions as self-reference to their own dancing, singing and music-making. While they do not think about performing a Bacchic dance in the plot, they actually perform it in the Dionysiac orchestra in the here and now:

οὐ τάδε Βρόμιος, οὐ τάδε χοροὶ  
 Βάκχαι τε θυρσοφόροι,  
 οὐ τυμπάνων ἀλαλαγμοὶ                    65  
 κρήναις παρ' ὕδροχύτοις,  
 οὐκ οἴνου χλωραὶ σταγόνες·  
 οὐδ' ἐν Νύσῃ μετὰ Νυμφᾶν  
 ἴακχον ἴακχον ᾠδᾶν  
 μέλω πρὸς τὰν Ἀφροδίταν,                70  
 ἄν θηρεῦων πετόμαν  
 Βάκχαις σὺν λευκόποσιν.

Here there is no Bromios, here are no choruses and thyrsos-bearing Bacchae, no thumping of the drums by the water-pouring sources, no sparkling drops of wine: nor in Nysa with the Nymphs do I sing the song *Iakkhos Iakkhos* to Aphrodite, whom I flew after, hunting with the white-footed Bacchae.<sup>96</sup>

Although dance should be absent in the fictional setting, it is present on the performative level. On the surface we witness a strange, and seemingly contradictory divide between the actual performance of the chorus that dances and the inner plot where it is emphasized that dance is missing. The huge gap slowly closes over the course of the play.<sup>97</sup> As I have also shown elsewhere,<sup>98</sup> this absurd interplay in ontological terms has to do with a ritual given. Dionysus is always repressed, negated, only in order to make his energy in release felt even more violent. This precarious dance whose aesthetic dimension is put in question at the same time assumes a song quality. But whenever they refer to it they use the other, more general and ritual term, *khoreia* and *khoreuein*. And since the Satyrs belong to the god of theater, it is also coined as *bakkhiazein*, just as it happens in *Bacchae*.

With this passage we come full circle. It affirms the absence of Dionysus and of the world-view of festive and Bacchic choral projections into idyllic nature as we know them from tragedy and comedy. Dionysus will break through in his total energy of the Id according to the perspective *in statu erumpiendi*. What has been suppressed will manifest even more violently.<sup>99</sup> But in this negation there is also

96. Euripides, *Cyclops*, 63-72 (trans. D. Kovacs, Loeb).

97. See already BIERL (2001), p. 76-79 [engl. BIERL (2009), p. 58-61], esp. BIERL (2006), p. 130-131.

98. BIERL (2006).

99. See BIERL (2006), p. 135-136.

some truth why this satyr dance is never called *paizein*. In their specific ontological difference the Satyrs negate the idyllic Bacchic view of comedy and tragedy,<sup>100</sup> where Dionysus plays and dances with Nymphs, by whom he is sexually attracted, or where his Maenads are seen in a context of Aphrodite. Thus they emphasize correctly, “nor in Nysa with the Nymphs do I sing the song *Iakkhos Iakkhos* to Aphrodite, whom I flew after, hunting with the white-footed Bacchae”,<sup>101</sup> although they seem to express only their alleged separation from the god, when they shared the company with him and his entourage in conventional forms as used in tragic or comic drama.

In tragedy the situation often corresponds just to this idyllic and erotic scenario, particularly in *Bacchae*, the Dionysian tragedy par excellence, where dance and Bacchic ritual overlap. In another choral projection<sup>102</sup> the chorus of Maenads would like to escape to Aphrodite’s island of Cyprus and asks that the gods lead them to Mt. Olympus where the Charites and Pothos are living and where it is right to *orgiazein*. The verb obviously bears strong sexual connotations of unrestrained, wild and excessive reveling and activities with sexual contacts, that is orgies. In *Bacchae*,<sup>103</sup> they wish to project themselves into the mountains lightly dancing (*empaizousa*) like a fawn, the symbol of the girls just about to marry. In their fantasy the fawn has just escaped a violent chase, the sexual threat of a male hunter. They thus desire to return to their state of young dancing maidens that are totally free and sexually highly attractive in their body movement.

As seen above, the Satyrs’ sexuality is very different: they have nothing to do with these affirmative and light tones of Aphrodite, sex, love, interactions with Nymphs, desire, jesting and festivity, in short with *paizein*. They do not lightly fly after Aphrodite or the Nymphs, but chase like hypersexual hunting perpetrators<sup>104</sup> or even harass the Maenads with erect huge *phalloi*. Sometimes they seem to be somehow disconnected in their chase or even without any erection, never reaching their goal.<sup>105</sup> Satyrs are pure instinct, not sublimated body expression, noise, constant uncoordinated movement, loud breathing and harrumphing.<sup>106</sup> Comic heroes as trickster-figures can be of a similar nature,<sup>107</sup> but the chorus of Old comedy has always a positive, ritually affirmative side as well. Satyrs as *paides*, however, are unable to *paizein*, since it seems to be a cultural achievement. Their boundless energy is the

---

100. See Sophocles, *Oedipus Tyrannus*, 1105-1109, *Antigone*, 1126-1136, 1146-1154; Aristophanes, *Women at the Thesmophoria*, 990-995. On the Satyrs different attitude toward the Nymphs, see LÄMMLÉ (2013), p. 167-170.

101. Euripides, *Cyclops*, 68-72.

102. Euripides, *Bacchae*, 402-415.

103. Euripides, *Bacchae*, 862-866.

104. Euripides, *Cyclops*, 68-72.

105. See LISSARRAGUE (1990a).

106. Euripides, *Cyclops*, 624-626.

107. See BIERL (2019c).



pure Id, in Freud's structural model of the psyche —their wild, uncivilized, almost bestial side breaking free. It is another aspect of Dionysus as well. Therefore, this sort of unchannelled movement that at moments can even come closer to choral dance, is called *bakkhiazein* and even *khoreuein*, but never *paizein*.

Yet the *paizein* is there at a different level: the ludic is constitutive of the genre, consisting in playing out incongruity and inconsistency. As F. Lissarrague says: "The comic effect springs from this collage of satyrs and myth, the revision of myth through this specific filter."<sup>108</sup> It is a play with culture and text in terms of a counterworld, experimentation, exploring the tragic world from the foil of this Dionysian Id, the unconscious energy that works to satisfy basic desires and instincts. Or as I have put it:

The dynamic, paradoxical recycling of a spectrum of thought that is always the same, the whirling of the body in dance and the jovial, absurd blending of cultural connections yield a new mix of experimental, explosive force which, like foaming wine, makes it possible to blithely and cheerfully play out the cosmos of all civilizing discourses from the Dionysian perspective of the Other in the collective of the theater.<sup>109</sup>

## CONCLUSION

*Paizein*, the children's play in body expressions and words, like *khoreia* as a whole has to do with education, learning, internalization and habituation of sexual and gender roles by young persons. There is a full gamut of manifestations and cultural levels. As a matter of fact, drama has incorporated a long tradition of multimodal *paideia*. *Khoreia* has always worked on an affirmative as well as on a disruptive model. Through performative foils, models, distortions, myths, narratives and body scripts young members of the society received a tool to apprehend and internalize the gender-role that is expected from them as well as to experiment with distortions and counterworlds. *Paizein*, as we have seen, has much to do with corporeal expression and sexuality. Especially girls are envisioned in playful dance to display their sexual attractiveness. Beauty is the central value they are about to assume in processes of habituation. The cultural re-workings of rites of passage and older initiation rituals in single or choral dance and play possess a huge role in the acculturation and appropriation of the expected behavior, not just by words but in a multimodality where the body as medium and vessel of dance is decisive.

---

108. LISSARRAGUE (1990b), p. 236.

109. BIERL (2006), p. 138.



# Play, Sport, Dance, Ball Games: Categories in Motion\*

Mark GOLDEN †  
University of Winnipeg

## INTRODUCTION

I am going to talk about categories, the categories of play and sport in ancient Greece. Categories are always very messy —they are imprecise, they involve overlaps. For example, I delivered the paper upon which this contribution is based in Switzerland and I come from Canada. Switzerland has many mountains, and the Swiss are very famous for Alpine ski-racing; in Canada we are very famous for ice hockey. However, in the most recent world championship competition, Switzerland defeated Canada in the semi-finals, 3-2. How could this be? It is because the Swiss put one of their mountains in their goal and therefore we could not score. We would have had much better luck against a gnome of Zurich... So categories may seem very distinct but we must also allow for nuance and mediation between them. I am going to start by showing how very different the categories of play and sport were in ancient Greece and then I am going to introduce some intermediary categories, so things will become more nuanced. These intermediary categories are ball games and dance. I will raise two questions connected to them: first, why do ball games not figure in the programs of major Greek athletic festivals? Second, why does the Panathenaea (unlike other major Greek athletic festivals) include competitions in dance? I warn my readers that I will not be able to offer satisfactory answers.

Before I tackle the Greeks, however, I want to acknowledge the important part that our own categories play in any confrontation with the past. Take the English term “athletics”. In the nineteenth century, it referred to competitive walking, running,

---

\* [Editorial note] This chapter originates from the paper that Mark Golden gave at the conference in La Tour-de-Peilz, and which he revised afterward and submitted for publication. We sadly acknowledge his passing on April 9, 2020 and remember fondly his many contributions not only to this event but also to the study of Classical Antiquity more broadly.

jumping and throwing and it still bears this narrow connotation in the United Kingdom and its former colonies and in the IAAF, the International Association of Athletic Federations. So one book by the British scholar Harold Arthur Harris, *Greek Athletes and Athletics* (1964) discusses running, jumping and throwing while adding other elements of physical competition, the combat events (boxing, wrestling, *pankration*). A second, *Sport in Greece and Rome* (1972), widens the coverage to include nine chapters on chariot racing and others on a wider range of subjects dealing with physical activity. In North America, however, until recently at least, what in the United Kingdom was called athletics was termed “track and field” and itself referred more broadly to sport in general. This conforms more closely to Greek usage, in which athletes competed for *athla*, “prizes”. So *Ancient Greek Athletics*, by Stephen G. Miller of the University California at Berkeley, includes all the events of Greek festival competition, including those involving music, poetic and prose competition, tragic acting and painting.

S. G. Miller’s ideas about the scope of the category of Greek sport (or his publishers’) can be traced in successive editions of *Arete. Greek Sport from Ancient Sources*, his sourcebook widely used in North American universities. While the first edition, published by Ares Books in Chicago in 1979, restricted itself to athletics—competitions in the nude—and equestrian events, later iterations, published since 1991 by the University of California Press, have, like *Ancient Greek Athletics*, expanded the field to make room for sections on the organization of a panhellenic festival and the role of such festivals in society. Meanwhile, a rival sourcebook, by Waldo E. Sweet of the University of Michigan, put Greek sport into a quite different context: leisure studies.<sup>1</sup> W. O. Sweet’s book contains sections on walking and mountaineering, swimming and boating, hunting and fishing, and dining—none events in major (or any) Greek competitive festivals. Recent books on Greek sport and spectacle, Greek sport and rhetoric, Greek sport and philosophy, Greek sport and sex, Greek sport and war, Greek sport and democracy have further broadened the frame into which that category may be put.<sup>2</sup>

## 1. FROM *PAIZEIN* TO THE FUNERAL GAMES OF PATROCLUS

But it is time to return to the ancient Greeks. I begin with Homer. In *Iliad* 23 the ghost of Patroclus appears to Achilles in a dream and reminds Achilles of their long relationship. Achilles and Patroclus were friends ever since “we were reared in your house when Menoetius brought me, still a little lad, from Opoeis to your country because of grievous man-slaying on the day I slew Amphidamus’ son—fool that I was, but I willed it not—, angered over the knucklebones”:

---

1. SWEET (1987); cf. PAPA-KONSTANTINOY (2019).

2. REED (1998); LARMOUR (1999); MILLER (2000); SCANLON (2002); KYLE (2007); HAWHEE (2009); REID (2011); CHRISTESEN (2012); PRITCHARD (2013).

Never more in life will we sit apart from our dear comrades and take counsel together, but loathsome fate has gaped around me, the fate that was appointed me even from my birth. And for you yourself also, godlike Achilles, it is fate to die beneath the wall of the wealthy Trojans. And another thing I will tell you, and charge you, if you will listen. Lay not my bones apart from yours, Achilles, but let them lie together, just as we were reared in your house when Menoetius brought me, still a little lad, from Opoeis to your country because of grievous man-slaying on the day I slew Amphidamus' son—fool that I was, but I willed it not—angered over dice. Then the horseman Peleus received me in his house and reared me with kindly care and named me your attendant; so too let one coffer enfold our bones, a golden coffer with two handles, the one your queenly mother gave you.”<sup>3</sup>

The story which the ghost tells is very clear: while he was still a boy, Patroclus became angry with a playmate because of a game of knucklebones. Because of this anger he killed the boy unintentionally, and as a result he was forced to go into exile, young as he was, and his father brought him to Achilles' father in Thessaly. In *The Iliad*, and also in *The Odyssey*, others are said to have been forced to go into exile as a result of killing someone else. None of these is said to be a child at the time, but Patroclus is so young that his father must go along with him to Achilles' home. In fact Homer stresses how young Patroclus was. In line 85 Patroclus is defined by a word normally used for children who are very young (τυτθὸν ἐόντα) and then in 88 Patroclus is defined as *nēpios* (νήπιος). The word refers to an infant but is more generally also used for adults that are childish and irresponsible—and in addition of course the killing is an unintentional kind of thing that a child would do. Patroclus' victim is not named, he is called the son of Amphidamus; here this common kind of designation is especially fitting because the playmate is very young and has done nothing on his own to earn a name.

Ever since antiquity scholars have asked, why do we care about this? What is this story about? Many suggestions have been proposed—for example, the story may explain why Patroclus, linked as he is with eastern Locris, becomes so closely attached to the Thessalian Achilles and the poet elsewhere emphasizes Patroclus' childish fecklessness<sup>4</sup>—but in my opinion it is important to look at the context of this brief passage in the poem itself. Patroclus' ghost has a message for Achilles: Do not forget about me old friend, see that I have a proper burial. Achilles listens and in honor of Patroclus he organizes contests of sports, the so-called Funeral Games of Patroclus, but these are not games, these are sporting activities and those who take part are adult warriors. The comrades of Patroclus and Achilles, they compete in a number of sporting contests. The main events are the staples of later Greek festival competitions: there are the chariot races, and then a series of tests of strength and skill—a foot race, the throwing of a spear and a heavy weight, boxing, wrestling, archery, even a fight in armor. No one is hurt; indeed, when Ajax is in danger

3. Homer, *Iliad*, 23.77-92 (trans. A. T. Murray, revised by W. F. Wyatt, Loeb).

4. Homer, *Iliad*, 16.7-11, 87-96.

during armed combat, the fight is immediately called off, so there are no injuries, and both fighters are given prizes. In fact, throughout this series of competitions Achilles makes sure that every competitor gets an award. He even gracefully ends his anger at Agamemnon, the anger which led to Patroclus' death, by recognizing and rewarding his superiority in throwing the spear.

I see here a contrast: on the one hand we have play (*paizein, paidia*), which is etymologically connected with a very common Greek word for child (*pais*), and on the other hand we have sport, which is the province (if not quite the preserve) of mature men. In play children are engaged for its own sake, for the sake of victory; in sport, we have adult men who are competing for prizes. And of course, Patroclus the boy not only does not get a prize, he gets a penalty, he is forced to go into exile.

Let me present two additional observations in support of this assertion. First: after the end of the Funeral Games, Achilles mourns Patroclus —as a man, “yearning for Patroclus’ manhood and brave spirit” (Πατρόκλου ποθέων ἀνδροτήτά τε καὶ μένος ἤύ).<sup>5</sup> The line was rejected by Alexandrian scholars, perhaps rightly; but it must have been composed for some purpose. As it happens, ἀνδροτήτά is a rare word in *The Iliad*, found otherwise only in identical lines at 16.857 (ὄν πότμον γοώωσα, λιποῦσ’ ἀνδροτήτα καὶ ἥβην) and 22.363. The first appearance of this line describes Patroclus’ soul, lamenting his fate as it abandons his manliness and youth on its way to Hades, a victim of Hector. It is repeated to refer to Hector’s, surely an intentional echo meant to remind the audience of Patroclus’s fate. As a child, he played and killed another boy unintentionally; as a man, he fought and was killed by another unintentionally —since Hector thinks that he is battling with Achilles. The echo serves to bring out the contrast between the child’s province of play and more serious adult activities.

Second: Anyone at all familiar with Greek art will recognize representations of Achilles and Ajax playing the *pente grammai* game, one of the most famous images of all —there are about 200 versions still known<sup>6</sup>. But Homer makes no reference to this story. In fact, Homer never talks about knucklebones as playthings except in that story of Patroclus as a boy. For Homer, play is for boys, men have more important things to do, and sport is one of those important things.

## 2. BALL GAMES

So far, I have been trying to draw a stark distinction between play and sport and to make the difference between them seem as large as possible. Now I will introduce considerations to bridge this gap, to bring them closer together. Aleatory play —chance— played a significant role at even the highest level of Greek athletic competition. It was the drawing of lots which determined the make-up of heats in

---

5. Homer, *Iliad*, 24.6.

6. On Achilles and Ajax, cf. DASEN (2015).

the footraces and of pairings in the combat sports and, at times, resolved ties between two contestants.<sup>7</sup> But it is the anomalous case of ball games that I will focus on here.<sup>8</sup>

Ball games are included in the sourcebooks that help teach Greek sport to North American students. H. A. Harris includes a long and valuable discussion of ball games in his book on sport in Greece and Rome, but it appears in a special section, a section on ball games and fringe activities along with swimming and rowing, hoop-bowling and weight-lifting. Similarly ball games are mentioned in S. G. Miller's *Ancient Greek Athletics*, but in a chapter called "Sport and Recreation":<sup>9</sup> ball games are not true sports for the ancient Greeks, they are not part of the program in any major athletic festival. I suspect that this seems strange to us Europeans and North Americans because so many of our sports involve a ball, whether individual sports, like tennis, or team sports—how many different kinds of football are there? But for the Greeks ball games are linked with play and with children. A ball is mentioned by Aristotle as the first present for a child; a Platonic passage offers advice on making a ball more attractive for children.<sup>10</sup> We hear of dedications of balls by girls before their marriage, when they are still children, to Artemis, by boys when they are just leaving childhood to Hermes, and in one poem a ball is said specifically to be a plaything of boyhood.<sup>11</sup> Balls are also occasionally included in the depictions of children on vase paintings, especially the Attic *choes*, and grave monuments.<sup>12</sup>

Let's return to epic for the connection between ball games, children and play. The phrase *sphairēi paizein*, "to play with a ball", appears as early as *The Odyssey*.<sup>13</sup> But it is a later passage I wish to discuss first, from Apollonius of Rhodes' Hellenistic epic *Argonautica*.<sup>14</sup> Here Aphrodite wants Medea to fall in love with Jason, and so she bribes her horrible young son Eros with a ball, a golden ball which was made for Zeus by his nurse, when Zeus was still a little baby in the cave on Mount Ida.

Come, be kind to me and do the task I tell you and I will give you Zeus' gorgeous plaything, that one his dear nurse Adresteia made him when he was still a babbling infant in the Idaean cave—a perfectly round ball; no better toy will you get from the hands of Hephaestus. Its segments are made of gold and around each of them wind two circular bands; the seams are hidden, for a dark-blue spiral runs

---

7. CROWTHER (2000); MANN (2017).

8. For what follows, see especially HARRIS (1972), p. 75-111 and O'SULLIVAN (2012).

9. MILLER (2004).

10. Aristotle, *Nichomachean Ethics*, 4.1123a14; Plato, *Phaedo*, 110B.

11. *Palatine Anthology*, 6.280; Theodorus, *Palatine Anthology*, 6.282; Leonidas, *Palatine Anthology*, 6.309.

12. See, e.g., BEAUMONT (2012), p. 23, n° 116; SOMMER and SOMMER (2015) p. 126-127.

13. Homer, *Odyssey*, 6.100.

14. Apollonius of Rhodes, *Argonautica*, 1.314-350.



over them all. And if you toss it in your hands, it throws off a flaming trail through the air like a star. I will give it to you.<sup>15</sup>

Here we have a contrast: a child's plaything, a ball, is used to produce consequences in the real world for adults, the marriage of Jason and Medea. These are evil consequences too, because Medea will have children and she will kill them.

For another place where ball play is linked with children and games, we may go back to Homer again —this time not to *The Iliad* but to *The Odyssey*. In Book 6, Princess Nausicaa and other young girls of the magical island of Scheria are playing ball. They throw the ball up —where is it?— and when they go to retrieve it, whom do they find but Odysseus, a big, hairy, naked man —this is what awaits these young girls in a very different world, their married future:

Then when they had had their joy of food, she and her handmaids, they threw off their headgear and fell to playing at ball, and white-armed Nausicaa was leader in the song.<sup>1</sup> And even as Artemis, the archer, roves over the mountains, along the ridges of lofty Taygetus or Erymanthus, joying in the pursuit of boars and swift deer, and the wood nymphs, daughters of Zeus who bears the aegis, share her sport, and Leto is glad at heart—high above them all Artemis holds her head and brows, and easily may she be known, though all are beautiful—so amid her handmaids shone the unwed maiden.

But when she was about to yoke the mules, and fold the handsome clothes, in order to return homeward, then the goddess, flashing-eyed Athene, had another thought, that Odysseus might awake and see the fair-faced maiden, who would lead him to the city of the Phaeacians. So then the princess tossed the ball to one of her maids; the maid indeed she missed, but threw it into a deep eddy, whereupon they cried aloud, and noble Odysseus awoke (...).<sup>16</sup>

Later, in Book 8, Odysseus is being entertained by Nausicaa's father, the king, by means of competitions in sport, and Odysseus shows his superiority, by throwing a discus farther than anyone. Odysseus shows that in sport he is the best despite his age and the difficulties of his voyage. In their turn, the Phaeacian youths display their excellence in dancing and ball play;<sup>17</sup> here they throw the ball back and forth, trying to keep it off the ground. They are not engaged in a competition —their play is cooperative. We may be reminded that the Phaeacians, in their fairy-tale kingdom, do not live in the real world; they are just on the way for Odysseus as he goes on his journey from sea to a floating island to Ithaca, an island fixed in its place, back to where real life —and bloody competition among adults— takes place.

Ball games are not always so cooperative and innocent. There are connections between ball play and competition also, even in *The Odyssey*. What game are Nausicaa and her girlfriends playing when the ball gets away? Maybe they started with a

---

15. Trans. W. H. Race, Loeb.

16. Homer, *Odyssey*, 6.99-118 (trans. A. T. Murray, revised by G. E. Dimock, Loeb).

17. Homer, *Odyssey*, 8.370-384.

game of catch, but then moved on to dodge ball. Dodge ball is a common children's game in England and North America. Basically, players, competing as individuals or as members of a team, throw a ball at a rival in an attempt to hit him or her and eliminate them from the game. This, a very competitive, aggressive game, is likely one of those the girls are playing in Book 6. The passage recalls a strange image in *The Iliad*, where Ajax decapitates a Trojan warrior and then takes his head and hurls it through the army like a ball, very much as if he is playing dodge ball.<sup>18</sup> There are others links between ball play and combat elsewhere in ancient Greek texts, in Plato, in Plutarch, in Galen, who describes the benefit of playing with a small ball for military training.<sup>19</sup> The Spartans engaged in a very important cultural competition which involved balls —and there was a group at Sparta call the *sphaireis*, “the ball players”. In later sources it seems that these are young man ready to go in the army, but there are reasons to believe that earlier in archaic and classical Sparta the *sphaireis* comprise all the Spartan men and these *sphaireis* compete in team ball games.<sup>20</sup> We don't know the details of this competition but the winners earn honorary inscriptions and other memorials, just like athletic victors elsewhere in the Greek world. So why aren't ball games included in the major festival competitions? Instead of answering this question —I can't, beyond repeating the trite observation that most Greek ball games involved teams and the major athletic festivals focused on competitions for individuals<sup>21</sup>— I am going to take a cue from *Odyssey* 8 and move from ball play to dance, another intermediate category between play and games, on the one hand, and sport on the other.

### 3. DANCE AND SPORT

What are the links between dance and play? The very word *paizein*, “to play”, is often used for dance in ancient Greek from *The Odyssey* onwards.<sup>22</sup> Like play, dance is often associated with children. In *Laws*, Plato connects *paides* with *paizō* and *pedaō*, “to jump”, and outlines a progression: children's leaping and wailing leads to play and then to the disciplined music and dance suited to citizens.<sup>23</sup> In addition, like play, dance uses musical instruments, and they are among the things that young

---

18. Homer, *Iliad*, 13.202-205; HOLOKA (1981).

19. Plato, *Laws*, 8.830E; Plutarch, *Moralia*, 182A; Galen, *On Exercise with a Small Ball*. For a discussion of Galen's description, see PIETROBELLI (2020).

20. Xenophon, *Lacedaemonion Politeia*, 9.5; KENNEL (1995), p. 131. *Sphaireis* have also been interpreted as boxers and not as ball players. See WOODWARD (1951).

21. It may be worth adding that some ball games for individuals lack the head-to-head and easily determined competition the Greeks preferred. So *phaininda* involved at least three players, one of whom is deceived by the throw of another, and *aporraxis* required the counting of the number of bounces a player was able to make. See also the reflections of BOUVIER (2020).

22. Homer, *Odyssey*, 8.251, 23.147.

23. Plato, *Laws*, 2.673D.

girls dedicate to Artemis when they leave childhood and marry.<sup>24</sup> As a matter of fact, dance is linked to children and play—and it also contrasts very strongly with sports.

It is one of the most famous stories in Herodotus:<sup>25</sup> Cleisthenes, tyrant of Sicyon, wins the four-horse chariot race at the Olympic festival and then, using a herald like those who make announcements there, he makes a proclamation to all the Greek world, a competition in (among other things) “manliness”, *andragathia*, for those who wish to marry his daughter. He builds a stadium for athletic competitions, a hippodrome for horse races, and he invites the suitors to stay with him just as they would stay in Olympia during the mandatory 30-day training period. Among the young men the favourite is Hippocleides of Athens. But on the last night of the competition for the hand of Agariste, devoted to *mousikē* and speech, he gets drunk and demonstrates a series of dances. These dances are beneath the dignity of a member of the Greek elite—they may include a dance required of drunk helots at Sparta—and they are especially unworthy of the man who is going to marry the daughter of Cleisthenes. Finally, at the end of his demonstrations of dance, Hippocleides literally stands the norms of Greek life on their head as he gets up on a table, does a handstand, and starts waving his feet in the air. At this point, Cleisthenes has had enough. “Oh son of Tisandrus!” he begins, addressing him as a child, “you have danced yourself out (*aporchēsao*) of your marriage!” It seems clear that there is a pun here on the Greek word *orchis* (ὄρχις) which means the testicles, a word that Herodotus knows and uses elsewhere.<sup>26</sup> We should paraphrase Cleisthenes in this way: “in respect to your marriage, you have danced your balls off.” By dancing in a playful manner, Hippocleides has revealed that he is not a real man, and certainly not worthy of marriage to Cleisthenes’ daughter.<sup>27</sup> She is intended as a prize for a competitor in sport who has put aside childish things.

This (apocryphal) story builds on a sharp distinction between dance and sport. We can carry this contrast further. Dance, “an intentional and repeated movement of the human body performed according to a definite pattern”,<sup>28</sup> is predictable, sport isn’t. Many Greek dances imitate or allude to other activities, unlike sport.<sup>29</sup> Dance is cooperative: pairs and groups must work together; Greek combat sports feature pairs in competition. But in some ways, Greek dance and sport go together too. Sometimes they may be grouped with play. Plato expresses the view that ‘playful

---

24. *Palatine Anthology*, 6.280.

25. Herodotus, 6.126-129.

26. Herodotus, 4.109; for the pun, cf. OGDEN (1997), p. 117, and OLSON (2018).

27. On the link between Hippocleides’ episode and the Panathenaia see LAVELLE (2014).

28. CECCARELLI (2004), p. 92.

29. See, for example, the dances representing wrestling and *pankration* at the Spartan Gymnopaediae in Athenaeus, *The Learned Banqueters*, 14.631B, or the dance of the fruits at Xenophon, *Anabasis*, 6.1.8.

dancing', if it achieves bodily excellence, is equivalent to *gymnastikē*.<sup>30</sup> Indeed, our earliest surviving alphabetic inscription is a graffito added to an eighth-century prize jug from the Athenian cemetery of the Ceramicus in honor of a 'lithe and playful dancer'.<sup>31</sup> Otherwise, it is the distinctions between dance and sport, taken together, and play which are more prominent. Dance and sport took place in definite locations —the stadium, the agora, the orchestra in the theatre—, dance and sport likewise took place on special occasions (festivals, funerals) while play might occur at any time or location. Dance and sport were often accompanied by music, such as the *aulos* which sounds during the long jump competition in the pentathlon or in boxing, as on the Chest of Cypselus, or wrestling matches, as at the Argive Stheneia,<sup>32</sup> while this not so of play. Again unlike play, dance and sport required training and coaching and the same trainers, according to Galen, are used to instruct dancers and athletes.<sup>33</sup> What is more, in terms of gender, dance and sport generally separated men and women (courtship dances and equestrian events count as exceptions), while young boys and girls might play together. In addition, both sport and dance, unlike play, attracted spectators. More important: dance played a significant role in festival competition at Athens in particular (about which we are best informed). At the City Dionysia, for example, "the contest we call dithyrambic was probably the most important component," involving as it did some 1000 men and boys as dancers; another 150 or so danced in the tragic and comic competitions.<sup>34</sup> As another indication of their importance, these festival dancers were extraordinarily expensive for the members of the Athenian elite who paid for them costing as much as 100 talents in a single decade;<sup>35</sup> such contributions to the public good could earn victorious sponsors (*chorēgoi*) lavish monuments, public praise and (as in a speech written by Lysias for one wealthy Athenian) a claim for leniency from a jury.<sup>36</sup> Peter Wilson has suggested that competitive choral dance was a team sport of the Greeks, but it does not appear in any of the major competitive festivals which involve athletes and equestrian competition.<sup>37</sup> Many festivals have athletes and horse races and also make room for different forms of what we may call *mousikē*, a whole range of singing and playing instruments, and reciting poetry and painting, and competitions for heralds and trumpeters —but not for dance. Of the

---

30. Plato, *Laws*, 2.673A.

31. JEFFERY (1990<sup>2</sup>), p. 68.

32. Pausanias, 5.17.10; Plutarch, *Moralia*, 1140C.

33. Galen, *Hygiene*, 2.11-12.

34. CECCARELLI (2013), p. 153.

35. WILSON (2003), p. 186, n<sup>o</sup> 22.

36. Lysias, 21.1-5.

37. WILSON (2003), p. 164: "The *choros*, particularly the agonistic *choros*, is perhaps a better candidate [than war]."

95 festivals surveyed by David Larmour in his invaluable *Stage and Stadium*,<sup>38</sup> at least 25 offered competitions in both athletics and *mousikē* —but contests in dance are conspicuously lacking. Apollo's festival on Delos, where the god was celebrated with boxing and dance and song, is one outlier.<sup>39</sup> The most intriguing, however, is the Panathenaea at Athens, to which I will now turn.

Fragmentary and lacunose though it is, this inscription provides invaluable information on the program and prizes of the quadrennial Greater Panathenaea in the first quarter of the fourth century BCE and likely in the 380s.<sup>40</sup> The program is extensive, including musical, athletic and equestrian events for all-comers as well as individual and team events, mostly linked with war, for Athenians alone. Thus, a competition involves throwing a javelin at a target from horseback, rather than for distance, as in the pentathlon.<sup>41</sup> Cyclic choruses took part in both the annual and the Greater Panathenaea and Pyrrhic dancing, accompanied by the *aulos*, was on the annual program too. However, here I am most concerned with the quadrennial celebration and in particular with the portion of this inscription which is headed at line 83 *nikētēria* (νικητήρια), 'prizes for victory'.<sup>42</sup> Under this heading we find four competitions open to Athenian citizens only: Pyrrhic dancing, the *euandria* (a test of strength, perhaps a tug-of-war), a torch race and a contest for ships, likely a race of triremes. Pyrrhic dancing was one of the many forms of dances with weapons in ancient Greece, much varied in terminology, form, context and the identity of the deities they honored.<sup>43</sup> What is notable for my purposes is the fact that Pyrrhic dancing (whatever the precise form it took in Athens at this time) shares characteristics with both athletic events and competitions in *mousikē* at this festival. The Pyrrhic competition is divided into three age groups —the boys, the beardless youths and the men— just like the competitions for athletes and different from those in *mousikē*, which feature just two divisions, men and boys, or one, for men alone; in this respect, the Pyrrhic dance is like an athletic event. But, unlike the athletic events on the program, which offer unequal prizes for each class of competitors, each team of Pyrrhic dancers earns the same reward, a bull worth 100 drachmas. Furthermore, while other events under the heading *nikētēria* were under the charge of a gymnasiarch (the *euandria*, the torch race) or a trierarch (the boat race), the sponsor of the Pyrrhic dancers is a *chorēgos*, as in competitions for cyclic and dramatic choruses. Therefore, the place of Pyrrhic dancing at the Panathenaea is anomalous and intermediary, boasting as it does elements of both *mousikē* and athletic competition. It may also differ from the other events in its group by not

---

38. LARMOUR (1999).

39. Homer, *Hymn to Apollo*, 149; see also Thucydides, 3.104.4.

40. For a restored text and detailed commentary, see SHEAR (2003).

41. SHEAR (2003), line 80.

42. Cf. CECCARELLI (2004), p. 94.

43. CECCARELLI (2002).

offering a competition among the ten Cleisthenic tribes and (along with the boat race, perhaps) by being part of the less elaborate annual Panathenaea too.<sup>44</sup> This leads to the second question I asked above: why does the Panathenaea, alone of major Greek competitive festivals, make room for a competition in dance? Certainly, the dance is associated with Athena, commemorating as it does her dance at her birth or her triumph over the Giants or, alternatively, her slaying of the Gorgon. But there were other aetiologies too, one referring to Achilles' dance around the funeral pyre of Patroclus, and such armed dances were so widespread that no excuse would be needed to introduce them among purely athletic competitions. It is hard to resist the temptation to bring in Hippocleides here, since tradition attributes to him the founding of the Greater Panathenaea in 566/5.<sup>45</sup> However, though Hippocleides runs through quite a range of dances in his performance at Sicyon, a weapons dance is not among them. The question must remain open.

Finally, I want to conclude with another quotation from Peter Wilson:

The *khoros* occupies a position in a spectrum of collective activities that leads, at one extreme, to war — passing on its way through more manifestly athletic activities of a kind found in the Olympics such as the race in armor and the javelin throwing of the pentathlon.<sup>46</sup>

We may differentiate places on the spectrum as follows: individuals and groups play, a low status activity without prizes; groups dance, either in competition or not, sometimes as entertainers of low status, sometimes as participants of a higher status; in sport, individuals of high status compete for prizes; war, an activity which focused on individuals and groups in turn, had the highest stakes of all. The remaining questions are: where did the Greeks make divisions along this spectrum and why? Here again you will not be surprised to learn that I do not know.

---

44. CECCARELLI (2004), p. 95-99; PRITCHARD (2015), p. 36-38; *contra*, SHEAR (2003), p. 90, n° 7; GOETTE (2007), p. 117.

45. See LAVELLE (2014), p. 338-341.

46. WILSON (2003), p. 164.





# Playing at the Festival: *Aiora*, a Swing Ritual\*

Victoria SABETAI

Research Center for Antiquity  
Academy of Athens

## INTRODUCTION

A small number of vase-paintings and disparate literary sources inform us about a ludic activity, swinging, that was practiced in the framework of an Attic festival, the *Aiōra*.<sup>1</sup> Although swinging could be practiced at any time and by anybody, its collective performance on a particular day of the religious calendar ascribes to it a ritual character. Ritualized swinging may be regarded as an excellent example of the connection between play and religious festivity which evidences the ludic aspects of Greek religion. Celebrations comprising ludic rituals serve also as vehicles of cultural ideals. The literary and visual sources point to the cultural category of the *parthenos* as agent and focus of this playful performance. In what follows I trace the *Aiōra* especially from the point of view of the visual evidence, which antedates the literary sources and highlights aspects that are not reported by them. Vase-paintings provide interesting details regarding the protagonists of the swing ritual and shed light on the construction of gender in the Greek world, as well as on its manifestation on the level of cult, art and cultural imagination.

## 1. SWINGING AND THE DEATH OF THE MAIDEN

Swinging, in Greek *aiōra*, is a widespread ludic activity. In the Mediterranean it is practiced from antiquity to the present day, and the best time to enjoy it is spring, when the weather is appropriate for an outdoor activity in need of clear sky and mild temperature. Ethnographic evidence from 19<sup>th</sup> century Greece attests to the incorporation of swinging as a collective ritual in the Easter festivities (fig. 1),

---

\* I thank warmly V. Dasen for her useful suggestions; N. Zimmermann-Elseify for photographs from the Antikensammlung in Berlin.

1. For bibliography on the *Aiōra* see KOSSATZ-DEISSMANN (2011). Its date is unknown.



Fig. 1. Easter swing at Chalkidike, Northern Greece (revived custom), March 30, 2018.

Source: URL: <https://www.xalkidikipolitiki.gr/2018/03/30>

especially in the joyous days following the Resurrection; in particular, it contributed to celebrating female charm in the context of an upcoming marriage.<sup>2</sup>

In its simplest form the swing consists of a rope whose edges are tied high up on a horizontal element, the branch of a tree or a pole, so that a loop is formed at its lowest part when hanging. More elaborate swings may be equipped with a plank or another type of seat allowing the player to sit comfortably while oscillating.

In the ancient Greek mindset there existed associations between swinging and suicidal hanging, and these were firmly embedded in language and mythology. Evidence of the third quarter of the 5<sup>th</sup> century BCE suggests that the term *aiōra* signified both the swing and the rope for hanging.<sup>3</sup> The linguistic link between swinging and hanging may have exerted influence on the creation of analogous mythological stories, as suggested by the myth of origin for the *Aiōra* festival which talks about the maiden Erigone who killed herself by hanging.<sup>4</sup> Best known from testimonia that begin in the 3<sup>rd</sup> century BCE is Erigone, the daughter of Ikarios, the first man to whom Dionysos taught viticulture. Erigone hanged herself in grief

2. SPYRIDAKIS (1973); CHRYSANTHOPOULOU-FARRINGTON (1988).

3. As shown by TOSI (2018), esp. p. 629-630 discussing Sophocles, *Oedipus Tyrannus*, 1263.

4. Her name means “born early” (in the spring or at dawn). Erigone is not identified with any certainty in vase-painting, see SHAPIRO (2004); TIVERIOS (2014). Her invisibility in classical art, especially in the swing scenes, may suggest that her myth was connected to this practice at a later point in time.

for the assassination of her father by farmers who turned violent after consuming unmixed the newly invented wine that Ikarios gave them to drink. An epidemic of suicides of maidens befell Athens after Erigone's death. The calamity was propitiated by the establishment of the *Aiōra* festival, whereby the girls performed swinging to the accompaniment of the song *Alētis* ("the Wanderer") which recounted Erigone's search of her father. In another myth Erigone is the daughter of Aigisthos and stepsister of Orestes. She hangs herself in grief for her stepbrother's acquittal by the Areopagos after the murder of her father. In both stories Erigone hangs herself following the loss of her parent.<sup>5</sup> The girl's grief does not merely reflect an emotional bond, but also concerns of a social and legal kind, as the father was the *kyrios* of the household and the only one with legal authority to contract the marriage of his female offspring. Thus the *leitmotif* of these accounts is an orphaned maiden who hangs herself at a critical life-phase.<sup>6</sup> Modern interpreters comment that Greeks regarded the suicide by hanging as a type of violent end of life that pertains to the female gender.<sup>7</sup> Some heroines of tragedy, such as Antigone and Phaidra hanged themselves for reasons associated with erotic love and marital norms that remained unfulfilled or were betrayed. If death by hanging can terminate a period in the life of a woman when blossoming and beauty are the hallmarks of her gender, one can assume that its symbolic re-enactment as harmless swinging aims at guaranteeing the exact opposite. In a relationship of complementary opposition between myth and ritual that takes the form of a ludic activity, the maiden swings to simulate death by hanging, yet, unlike her mythical model, she will manage to cross to the next life-stage and will be reborn as a bride.<sup>8</sup> In other words, we may posit that the ritual act imitates and at the same time substitutes for the death caused by the loop of the rope with the joyful swinging on it, at a season of blooming, when new life and new beginnings are celebrated. Instead of hanging suffocated, the player "flies" into the air rhythmically, rising up into the sky and back down again towards the earth.<sup>9</sup> Thus, the tragic *aōros* death of the maiden Erigone is imitated but at the same time also transformed into an element of life; the *aiōra* ritual dramatizes the change of status while mediating the dangers and fears of the interstitial phase. Swinging as a state of suspension could further embody the experience of suspense that characterizes

- 
5. For the various mythical accounts mentioning an Erigone, see PARKER (2005), p. 301 and for a critical approach HUMPHREYS (2004), p. 242-244; 259-261; 272.
  6. For Erigone as an unprotected maiden at the passage to marriage see JOHNSTON (1999), p. 220-223.
  7. LORAUX (1987), p. 13-19. It pertains mostly to the status of the maiden and the wife, not to the mother.
  8. For the various attempts to interpret ritual swinging see PICARD (1928); DE MARTINO (1961), p. 230-240; HANI (1978); PARKER (2005), p. 183-184; DORIA (2018). Although often interpreted as a rite aiming at purification or fertility, it is best explained in the context of rites of passage as expressing change of status. On play and ritual, see in general WIDURA (2015), p. 143 ff.
  9. For the word *aiōrēma* as encompassing the meanings of both flight and swaying of a hanged woman in tragedy, see LORAUX (1987), p. 18-19.

transitional states, such as that of the *parthenos* on the brink to maturation. The sensation of vertigo that one experiences when oscillating may have also simulated the anxiety felt at this critical life-stage.<sup>10</sup> Being in a transient state can further be perceived as a wandering adventure, which recalls the roaming Erigone in the sad song *Alētis* that maidens sang while swinging.<sup>11</sup>

In closing this short discussion on the concepts underpinning the *aiōra* ritual and its links to the female sphere, one should not fail to note the aesthetic dimension of swinging as a spectacle offered also to the male gaze in a festive setting. The oscillating female body exemplified the charm of the nubile maiden in an aerial ludic performance<sup>12</sup> that artists delighted to depict by stressing its erotic aspect in a social and ritual context.

## 2. PICTURING SWINGING: PLAYFUL LOVE AND MATURATION IN THE CONTEXT OF A FESTIVAL

It can be safely assumed that the aetiological myths of the hanged maiden sought to explain a pre-existing custom deeply rooted in time. We can document its ancestry in the prehistoric Aegean based on the Minoan terracotta model of a girl on a swing who is framed by pillars topped by birds and which was originally part of a broader composition with other children. The scene has been interpreted as the epiphany of a pubescent deity on a swing.<sup>13</sup> In historic times a small number of Attic and South-Italian vase-paintings spanning the 6<sup>th</sup> to the 4<sup>th</sup> century BCE depict the act of swinging and bring to the fore a nexus of concepts associated with it.<sup>14</sup> The iconographic scheme may vary according to time period and vase-shape, while the setting of the images is not depicted in any detail. The context of religious festivity is implied more clearly in some of the later scenes in the series. Further, the majority of the early examples highlight the interaction between the female on the

- 
10. Anthropologists of play note that mimicry and vertigo characterize the ludic sphere; cf. DASEN (2016) and DASEN (2018), p. 26-27. For ritual swinging as a device of inducing ecstatic trance via equilibrium play in the religious experience and socialization practices of other cultures, see GELL (1980). He argues that assaulting the sense of equilibrium aims at re-structuring the self/world relationships in the context of ritual.
  11. LONSDALE (1993), p. 133 compares swinging to dance. The accompaniment of bodily movement with song suggests affinities between the *aiōra* ritual and maidenly choral performance. BORG (2002), p. 197-198 thinks that the motion of swinging reflects the sexual act. For other games of *parthenoi* combining ludic performance with song that hinted also to sexuality see KARANIKA (2012); COSTANZA (2017).
  12. For other types of aerial performance and their significance in Greek culture, see VICKERS (2016) and DASEN (2019c).
  13. CUCUZZA (2013).
  14. On the iconography of the *Aiōra* with earlier bibliography, see PFISTERER-HAAS (2004); SCHMIDT (2005), p. 176-182; KRAUSKOPF (2011); SEIFERT (2011), p. 138-145; CASTOLDI (2012); HEINEMANN (2016), p. 435-442.

swing with the onlooking males; later on the charm of the oscillating female body comes into focus while Eros becomes the instigator of her swinging.

Earliest in the series are the swing scenes on three amphorae of the third quarter of the 6<sup>th</sup> century BCE by the Swing and the Princeton Painters, where the protagonist is a girl who is surrounded by males of various ages and occasionally women and children<sup>15</sup> (figs 2-4). The adults may be identified with the girl's relatives in general, but the bearded male that the girl turns sharply to look at on the Paris amphora (fig. 3) and the ephebe featured in proximity to the swing on the Boston one (fig. 2) may have been meant as the maiden's future groom. The gesticulating children on the vases in Paris and Stuttgart (figs 3-4a) seem to ask to mount the swing which is already occupied by the maiden. These Archaic scenes are patterned as generic, and thus model activities. The only signs of a festive occasion are the ornated garments and the fillets worn by some of the figures as well as the jewellery of the girl on the Paris amphora. It is notable that two of these vessels bear images associated with archetypical female life on their reverse, namely the exemplary wife Alcestis on her way back from Hades on the Paris amphora,<sup>16</sup> and the *ephedrismos*, a game of girls which in art became iconic of girlhood pastimes, on the Stuttgart one (fig. 4b).<sup>17</sup> Two of the black-figure scenes are static and rather formal, showing the maiden seated still and upright on her *diphros*-swing and flanked by onlooking males. Vivid movement is shown only in the scene by the Princeton Painter, who tends to highlight the corporeality of the female bodies, as seen also in the piggyback girls on his vessel's reverse. The small black-figure series of swing scenes imparts a collective dimension to the event: the protagonist is a maiden among adults, while small children are also featured prominently. Children also reappear in swing scenes of ritual character at a later moment in time, as I will show below. The Archaic amphorae are also important because they combine the swinging on their obverse with subject-matter referring to model female roles on their reverse as on the Paris and Stuttgart examples (fig. 4).

After a gap of almost a century,<sup>18</sup> swing scenes re-appear on three red-figure vases of the Periclean period, namely a skyphos by the Penelope Painter in Berlin

---

15. Two are amphorae by the Swing Painter in Boston and Paris (both ca. 540 BCE) (*ABV* 306, 41 and 308, 74; *BAPD* 301521 and 301554 respectively) and another by the Princeton Painter in Stuttgart (ca. 540 BCE) (*BAPD* 9134).

16. As Alcestis was interpreted the wreath-holding woman led forth by Herakles.

17. For the sexual connotations of the *ephedrismos* and other girls' games, see KARANIKA (2012), p. 102-103.

18. The subject is also known from Polygnotos' lost wall-painting of the 2<sup>nd</sup> quarter of the 5th cent. BCE, in the Lesche of the Knidians at Delphi (Pausanias, 10, 29, 3) where Phaidra is depicted in Hades. Although Pausanias's description of Phaidra as oscillating led scholars to hypothesize that she was on a swing, TOSI (2018) showed that she is not swinging but holds two suspended ropes that allude to her future death by hanging.





Fig. 2. Attic black-figure amphora by the Swing Painter (c. 540 BCE). Boston, Museum of Fine Arts 98.918. Side A after BÖHR (1982), pl. 64a.



Fig. 3. Attic black-figure amphora by the Swing Painter (c. 540 BCE), Paris, Louvre F 60. Side A after BÖHR (1982), pl. 126b.



Fig. 4a, b. Attic black-figure amphora by the Princeton Painter (c. 540 BCE). Stuttgart, Landesmuseum Württemberg 65-1. Sides A and B after BÖHR (1982), pl. 163.

and two *hydriai* by the Washing Painter in Berlin and Paris<sup>19</sup> (figs 5-7). The swinging maiden is shown in full motion, while the onlooking figures representing her social milieu in the Archaic period have now disappeared. Instead, the girl is featured with a companion who pushes forth her *diphros*-swing, namely a woman, or an imaginary creature, such as a satyr or Eros. Remarkable in the red-figure scenes is the depiction of the swinging female as nubile maiden, with her body leaning back and her loose hair and transparent chiton fluttering in the air. The hanging fillet and the wool *kalathos* are equally important part of the imagery. The former is a sign of festivity while the latter is the quintessential symbol of female industriousness. Although these objects are often seen as mere indicators of interior space, they function as iconographic signs denoting a valued female quality which is highlighted by the festive context. What is more, fillets, *kalathos*, *diphros* and occasionally wreaths are borrowed from the visual vocabulary of wedding iconography, where they are associated with preparing brides and their attendants.<sup>20</sup> On the Paris hydria, Eros appears as the motive force of the maiden's swinging. A few years later he exchanges places with her, as on a squat lekythos with named figures where the winged boy *Himeros* ("Desire") now sits on a swing and is pushed forward by *Paidia* ("Play") (fig. 8). The underlying hint must be that playful delight in the guise of a maiden can set erotic desire in motion.<sup>21</sup> As is usual in the art of this period, the painter tunes the swing template in an allegorical key in order to personify concepts associated with swinging, such as the charm of maidenhood and the erotic, and perhaps also fluctuating feelings that it is capable to stir. Such meanings are in perfect accord with the seduction that was associated with the delightful aromatics that the squat *lekythos* once contained and the use of such vases as erotic / wedding gifts.<sup>22</sup>

To return to the satyr pushing the girl on the *skyphos* by the Penelope Painter, this scene gives a first hint for a link between the swing ritual and the Dionysiac realm (fig. 5). Although this evidence is not decisive because satyrs may take on the role of attendants in the art of the 5<sup>th</sup> century BCE,<sup>23</sup> another satyr wearing an elaborate crown appears on the vase's reverse, where he escorts a veiled woman with a parasol. This

19. For the skyphos by the Penelope Painter in Berlin (440-430 BCE), see ARV<sup>2</sup> 1301, 7; BAPD 219002. For the *hydriai* by the Washing Painter in Berlin and Paris (ca. 430 and 430-420 BCE respectively) see ARV<sup>2</sup> 1131, 172 and 173; BAPD 214982 and 214983.

20. The *diphros*, shown suspended in swing scenes since the Archaic era, occurs only in the Attic repertory. It is often used in nuptial and domestic iconography and features also in scenes of preparation of Dionysos' *theoxenia* at the *Anthesteria*, see below.

21. For the squat lekythos by an associate of the Meidias Painter in Munich see BAPD 497 (end 5<sup>th</sup> cent. BCE). Although usually translated as "Play", the semantics of *Paidia* may encompass a wider spectrum of meanings ranging from erotic encounter (BORG [2002], p. 197-198; BORG [2005], p. 196-197) to delight. Cf. KIDD, this volume. In general, on *paizein* (παίζειν) see CASEVITZ (2018).

22. For aromatics see BODIYOU, FRÈRE and MEHL (2008).

23. Satyrs intrude in the world of women and may also be involved in playing, see LISSARRAGUE (2013), p. 191-241.





Fig. 5. Attic red-figure skyphos by the Penelope Painter (440-430 BCE).  
 Berlin, Antikensammlung, Staatliche Museen F2589.  
 Photo Fotowerkstatt Staatliche Museen zu Berlin / Antikensammlung,  
 Staatliche Museen zu Berlin – Preussischer Kulturbesitz.



Fig. 6. Attic red-figure hydria by the Washing Painter (ca. 430 BCE).  
 Berlin Antikensammlung, Staatliche Museen F2394.  
 Photo Johannes Laurentius / Antikensammlung, Staatliche Museen  
 zu Berlin – Preussischer Kulturbesitz.



Fig. 7. Attic red-figure hydria by the Washing Painter (ca. 430-420 BCE), Paris, Louvre CA 2191. After CVA Paris, Musée du Louvre, 9, III.I.D.37, pl. 50.2.



Fig. 8. Attic red-figure squat lekythos by an associate of the Meidias Painter (5<sup>th</sup> century BCE). München, Antikensammlungen 2520. After PFISTERER-HAAS (2004), p. 412, fig. 43, 4.



female figure has been interpreted as the *Basilinna*, wife of the Archon *Basileus* and ritual consort of Dionysos at the celebration of their sacred wedding in the second day of the *Anthesteria*, called *Choes*.<sup>24</sup> If this interpretation is correct, it is possible that the swing scene on the vase's obverse had also Dionysiac underpinnings and the *skyphos*' overall imagery could be perceived in the context of the *Anthesteria*, a Spring festival celebrating the consumption of new wine and new growth on the occasion of Dionysos' advent to Athens.<sup>25</sup> Many problems surround the reconstruction of this festival due to the heterogeneous nature of the evidence, yet it is generally accepted that it unfolded in three days, all named after ceramic vessels, namely the *Pithoigia*, the *Choes* and the *Chytroi*. The former refers to the first opening of wine jars to taste the new wine, the second to a drinking contest using pitchers and the third to the pots used for cooking seeds for the dead. Scholarly efforts to reconstruct the *Anthesteria* have been intensive and the combination of the fragmentary and late testimonia to the rare and earlier visual evidence multifarious. Earlier research tended to collocate different genres of written and visual sources in order to fill in whatever gaps exist in our knowledge of the ritual acts, while in recent years a tendency towards a more critical analysis and deconstruction prevailed. Meanwhile, awareness of the autonomy of the visual and the literary sources, understanding of the paradoxality and strangeness of religious rituals, as well as realization that these evolve and change over time, urged for caution. Can the playful swing scenes be associated with the *Anthesteria*, a spring festival that ritualized wine consumption while being concerned also with issues of new growth and new beginnings?<sup>26</sup>

### 3. SWINGING AT THE ANTHESTERIA? THE EVIDENCE OF THE PITHOS

Besides the Dionysiac underpinnings of the Penelope Painter's *skyphos*, visual references to wine occur also on the two *hydriai* by the Washing Painter already mentioned which, besides the *kalathos* and the fillets, depict also an enigmatic *pithos*-like object in association with the swing. On the Berlin hydria this is featured with a rounded lower part which joins a high flaring and somewhat narrow neck, whereas on the Paris example it is stouter, with a continuous profile ending at a thin rim and it resembles a sunken pithoid vase more closely than the object in its sister image (figs 6-7). Although the identification as a *pithos* is the prevailing one, some scholars suggested alternatively that this object may be a *kalathos* on top of a round *tymbos*, or an upside-down pedestalled bowl, perhaps even a baby's upturned *sella cacatoria*,

24. For the series in which this *skyphos* belongs and for the problems in the interpretation of their imagery see HEINEMANN (2016), p. 442-452.

25. For the *Anthesteria*, see HUMPHREYS (2004), p. 223-275; SPINETO (2005), p. 13-123; PARKER (2005), p. 290-316. Eratosthenes' Erigone is also a Dionysiac heroine: ROSOKOKI (1995).

26. The testimonia provide contradictory evidence about the connection of the *Aiōra* festival to the *Anthesteria* and one late source refers to the *Alētis*, song sang at the *Aiōra*, as the name of a distinct festival day. For related discussion see PARKER (2005), p. 301-302.

or a well's mouth.<sup>27</sup> The underlying assumption behind the funerary interpretation of the object as a grave marker lies on the presumed association of the *Aiōra* ritual with the *Chytroi* day of the *Anthesteria* which was characterized by gloomy feelings and communication with the realm of the dead. The identification of the object as an upside-down *sella cacatoria*, on the other hand, lies on the assumption that the potty chair, which appears occasionally on *choes*-jugs,<sup>28</sup> could be depicted reversed in the swing scenes in order to suggest the end of infancy. Yet, the object does not show any openings for the child's legs while our swinging female is not an infant who just crossed to childhood, but a maiden about to become a bride. Still, the high flaring wall of the pithoid vase on the Berlin hydria is unusual, as is the painter's choice to depict it so centrally, as if directly associated and integral part of the swinging event.

Interestingly, another contemporary swing scene on a *chous* by the Eretria Painter depicts a similar, though more biconical object also right next to a swing and, importantly, the bearing surface of this image is a vase-type associated with the *Anthesteria* (fig. 9).<sup>29</sup> Here the swing is featured as part of a ritual scene of *theoxenia*, as suggested by the large chair bearing garments and the table laden with a phiale and cakes in front of it, both of which signify preparations for the upcoming advent of a divinity. The identity of the awaited deity is unknown and several alternatives have been proposed including the *xenismos* of Dionysos or of the *Basilinna*, while Erigone may be a less plausible candidate as she is not known to have received cult in Athens.<sup>30</sup> What complicates things further is that the swing scene on the Eretria Painter's *chous* does not depict girls but boys. A man in *perizōma* characterizing him as cult attendant<sup>31</sup> is about to place the smallest of them on a suspended *diphros* decorated with wreaths, while two others onlook the event and may await their turn to mount. All figures are festively wreathed and myrtle branches lie on the ground.

The biconical object below the swing seems to be an elongated and carinated version of the pithoids by the Washing Painter, yet it has been alternatively regarded as the mouth of a well or even a *mortarium* for grinding seeds in a house or a sanctuary.<sup>32</sup> The rather compact size of the object in all the above-mentioned images

27. For the various interpretations of this object, see SCHMIDT (2005), p. 181-182; CASTOLDI (2012), p. 41-42; HEINEMANN (2016), p. 437-441.

28. See e.g. the *chous* with a child shaking a rattle seated in potty chair; London, British Museum 1910.6-15.4; BAPD 11041; DASEN (2017), p. 103-105, fig. 1.

29. For the *chous* by the Eretria Painter in Athens (ca. 425 BCE) see ARV<sup>2</sup> 1249, 14; BAPD 216950.

30. For detailed discussion see recently HEINEMANN (2016), p. 452-457. For the iconography of the unoccupied chair see ISLER-KERÉNYI (2015), p. 142-152; HEINEMANN (2016), *ibid.* and for Erigone, TIVERIOS (2014).

31. SCHMIDT (2005), p. 179. For men in *perizōma* as cultic attendants, not workmen, cf. SABETAI (2019), § 8-11, with n. 30. The man is featured also with sandals, iconographic sign of status and rather uncommon detail in this kind of scene.

32. See related discussion in HEINEMANN (2016), p. 437-440.



Fig. 9. Attic red-figure *chous* by the Eretria Painter (425 BCE). Athens, National Archaeological Museum BS 319. After BACKE-DAHMEN (2008), p. 111, fig. 61a.



Fig. 10. Paestan red figure hydria by Asteas (340-330 BCE). After Christies Auction, May 2, 2013, Sale 8776, lot 101. URL: <https://www.christies.com/lotfinder/Lot/a-paestan-red-figured-hydria-attributed-to-asteas-5673360-details.aspx>.



excludes the possibility of a well's mouth, at least not one of the sturdy, strong type with flat rim that is featured, for example in fountain scenes. Its form rather points to a peculiar sunken *pithos*, either to store wine or, if open-bottomed for cultic use, to throw in libations or other offerings.<sup>33</sup> A comparison with sunken *pithoi* in other scenes suggests that some had a similarly high neck or were meant as open-bottomed, such as on an amphora where winged figures pour a liquid from their jars in a presumably open-bottomed pithoid vase, or on a *lekythos* showing Hermes next to a *pithos* with ascending *eidola*.<sup>34</sup> Although all those *pithoi* are featured with a thicker lip than the pots of our swing scenes, the latter are best seen as different versions of the same vessel. The Eretria Painter's ritual scene may suggest that an idiosyncratic *pithos* with a high neck may have entered the iconography of the *aiōra* due to some special associations with a Dionysiac festival where the pot had a special function. It has already been mentioned that the *Anthesteria* was markedly linked to specific ceramic vessel-types which lent their names to each day of the festival. Among these, the *pithos* had a cardinal role as container of the new wine, a wonderful yet toxic drink if consumed unmixed, as the murder of Ikarios and the ensuing misfortunes of Erigone clearly demonstrate. Could it be that a special type of *pithos* was part of the swing setting at the *Anthesteria*, and whence became iconic of either a distinct sanctuary or day of the religious calendar?<sup>35</sup> Could it have also served as a memento of Erigone's story and in particular of the consequences of consuming the *pithos*' unmixed wine without having first diluted it with water, as in proper sympotic behaviour?

The ritual meaning of the swing scene by the Eretria Painter can be further illuminated by comparison to a slightly later image by the Meidias Painter, again on a *chous*, which depicts women in priestly garments perfuming clothes by fumigation on a decorated swing.<sup>36</sup> A little boy close to the swing and the large decorated chair awaiting a deity are shared motifs of these scenes, but no *pithos* appears in the Meidian example, perhaps suggesting that the painter wanted to focus on other aspects of the cultic event.

---

33. For the well's mouth which in Attic iconography resembles sunken pithoid vases that are sturdier than ours and for peculiar pithoi in general in South Italian iconography, see PONTRANDOLFO (2006).

34. See the amphora by the Bucci Painter in Munich, *ABV* 316, 7; *BAPD* 301639 and the white-ground lekythos by the Tymbos Painter (*ARV*<sup>2</sup> 760, 41; *BAPD* 209420) which has been associated with the *Chytroi* day of the *Anthesteria*. For a decorated sunken *pithos* at either side of which stand a man and a woman with drinking / libational vases see a rare South Italian example in SCHAUBENBURG (2008), p. 24-25, fig. 54a. The sunken *pithos* was put to various imaginary or comic uses in vase-imagery, as in the stories of the Danaids and the deeds of Herakles (Pholos, Deer, Eurystheus).

35. A specific sanctuary of Dionysos is mentioned in association with the *Anthesteria*, the *Limnaion*. It is of interest that a *chous* depicts the effigy (?) of a specific temple (?) in a scene of two children playing (with knucklebones?), see *BAPD* 9638; DASEN (2020), p. 109-110, fig. 7.

36. For the *chous* by the Meidias Painter in New York (last decades of the 5<sup>th</sup> cent. BCE), see *ARV*<sup>2</sup> 1313, 11; *BAPD* 220503.

A few words may be said at this point about the place of the *Aiōra* in the religious calendar. The testimonia suggest its celebration either in the *Chytroi*, third day of the *Anthestēria*, or in a separate day sometime in the spring.<sup>37</sup> The basic source is 3<sup>rd</sup> century BCE Kallimachos' poem *Aitia*, where an expatriate Athenian celebrating the *Anthestēria* refers to the annual rite for Erigone after *Pithoigia* and *Choes*.<sup>38</sup> Although the syntax of the passage is loose, the celebration of Erigone's day is mentioned after the events taking place in the first two days of the festival. On the basis of this source as well as Ikarios' fatal association with Dionysos and viticulture, most scholars place the swing ritual in the day of the *Chytroi*, a gloomy, kind of *All Souls* day sacred to Hermes, the divine mediator between life and death. We may cautiously note that the *testimonium* can inform us about 3<sup>rd</sup> century BCE practice, but data regarding the 5<sup>th</sup> century BCE are lacking while the visual sources do not transmit any gloomy ambiance at all. What can be surmised with some confidence in the light of present evidence is that the Eretria Painter's scene with boys at the swing and pithos at the background may be linked to the *Anthestēria* because the vase-type bearing the imagery is a *chous*. Since the pithoid vase is comprised also in the Penelope and Washing Painters' swing scenes these could also be tentatively connected to the *Anthestēria*.

As to the participants of the *Aiōra*, the Eretria and the Meidias Painters' scenes may suggest that besides maidens and adults, small children also took part in the ritual of swinging, which was, in other words, an all-inclusive festivity. One may recall here the black-figure scenes already discussed where the gesticulating children appear truly impatient to mount the swing that is already occupied by the maiden. One holds the leg of her suspended *diphros*, the others run to their mothers with open arms, as if asking to be lifted to it, as little ones do nowadays when there are many of them but only one toy. These iconographic details help establish the thematic unity of the Archaic and the Classical swing scenes and suggest that they all belong in the same sphere of festive swinging where maidens, but also children were ritually important and for this reason also depicted in art. Whenever the festival of the *Aiōra* was celebrated, independently or as part of the all-inclusive *Anthestēria*, children of both sexes and various age-groups could take part in it. As the little boy on the Eretria Painter's *chous* is not actually swinging but about to mount an *aiōra*, we cannot ascertain whether children actually swung or were merely impatient spectators because the main role of the day was reserved solely for the nubile maiden.

---

37. The *Aiōra* ritual has been associated with either one of the three days of the *Anthesteria* by modern scholars, see PARKER (2005), p. 301-302. Yet, the *Pithoigia* should be excluded if we take into account Kallimachos' fragment, see below.

38. Callimachos, *Aitia*, fr. 178, 1-5 Pfeiffer.



#### 4. SOUTH ITALIAN SWING SCENES: CONTINUITY AND CHANGE IN THE GREEK WEST

Interesting clues about swinging as a ritual can be further gained from a handful of 4<sup>th</sup> century BCE South Italian vases.<sup>39</sup> All depict ornated girls or maidens pushed in their swing by a female attendant or by Eros who highlights the erotic element in this series too. On the Paestan hydria by Asteas (340-330 BCE),<sup>40</sup> a bejewelled maiden is sitting on a swing which is fastened on a long horizontal pole decorated with beads. On her lap are two dots depicting small balls or knucklebones; she is pushed by an ornated Eros and is onlooked by three females rendered as *protomes*. Italiote painters depict the simple form of the looped swing instead of the suspended *diphros*, which may have been preferred by Attic painters due to its links with nuptial iconography. Further, unlike their rather succinct Attic counterparts, some Italiote scenes are quite detailed. The most developed composition occurs on an Apulian *lekythos* in New York which depicts swinging in a sanctuary and thus offers decisive support to the view that such scenes were perceived in a ritual context (fig. 11).<sup>41</sup> A woman pushes a girl in a swing tied on a horizontal element rather than a tree, which may suggest that the entire construction was set up for a specific festive occasion and what we are looking at is not an ordinary play for secular enjoyment on a random day. Both females wear a distinctive bridal diadem while at either side of an Ionic column indicating a sacred space appear an adolescent boy with a strigil on an altar and Hermes addressing the mortals. Picturing the swinging girl in the presence of the god in a sacred setting denoted by two of its most distinctive symbols, the altar and the column, is impressive. The placement of the girl and the boy on the central axis of the image suggests that they are the true protagonists. The imagery prefigures their matrimony as the next step in their life, as implied further by the fillet and the pomegranate hanging from the altar. Besides its religious connotations, the image on the Italiot *lekythos* casts precious light also on the social dimension of the swing festival. As in the Archaic imagery already discussed, here too swinging pictures the encounter of adolescents in the frame of a memorial celebration for an important maiden's death, the symbolic re-enactment of which as a ludic activity could ensure the safe maturation of all girls. Although it is unknown whether the *Aiōra* was celebrated also in Italy, the image on the Apulian *lekythos* attests to the ritual dimension of this event and its representation in art also in the Greek West. The presence of Hermes is worth noting: was he depicted solely as a god mediating maturation and facilitating transition, or also as patron deity of the *Chytroi*, in

39. For the South Italian examples, see CASTOLDI (2012), p. 43, listing four examples: two hydriai, an Apulian by the Lecce Painter in Basel (380-370 BCE) and a Campanian by the Capua Painter in Milan (360-330 BCE), an Apulian *lekythos* (close to the Lecce Painter in New York), and an Apulian skyphos (in London). To these add a Paestan hydria by Asteas (see below).

40. Christies Auction 2 May 2013, Sale 8776, lot 101 (<https://www.christies.com/lotfinder/Lot/a-paestan-red-figured-hydria-attributed-to-asteas-5673360-details.aspx>).

41. NEILS and OAKLEY (2003), p. 288-289, no. 102.

which case this image could serve as a piece of evidence for the placement of the *Aiōra* in the last day of the *Anthestēria*? The absence of any wine vases or other clues suggesting a Dionysiac festival leaves the scholar puzzled, although the meaning of the scene may have been obvious to the ancient beholder.



Fig. 11. Apulian lekythos associated with the Lecce Painter (400-390 BCE).  
 New York, Metropolitan Museum of Art, Rogers Fund 13.232.3.  
 After NEILS and OAKLEY (2003), p. 288-289, no. 102.

## CONCLUSION

Swinging is a characteristic case where a ludic activity can be raised to iconic status in ritual and in art. It acquires a ritual dimension by being practiced collectively on a particular day and in conjunction with the mythical aetiology of a dead maiden. No matter its temporal placement either in the *Anthestēria* or the *Aiōra* as a separate festival, the visual evidence underlines its performative character and association with maidenhood and maturation. If the peculiar sunken *pithoi* that are featured in some scenes of the latter part of the 5<sup>th</sup> century BCE provide the link between playful swinging and the *Anthestēria*, the former could be understood as part of a spring festival that focused on new life, new beginnings and the wine as agent of civilization.

Although the *Aiōra* was previously understood as a fertility or purificatory rite, the hanging that it simulates points rather to female ritual death as an element of prenuptial rites of passage which aim at facilitating age and status transitions and contribute to the socialization of girls. At such occasions gender ideals (beauty, charm, and industriousness) come into focus and the social milieu of the swinging girl is denoted with the depiction of the kin and prospective groom surrounding her.

Attic and South Italian swing scenes highlight different aspects of the *Aiōra* while sharing common ideals regarding maidenhood. Archaic painters are more interested in the social entourage of the Athenian girl, while Classical ones exemplify female charm and the power of Eros who now appears as the motive force of the girl in the swing. The winged god could even take the place of a young personified *Paidia*. The transposition pictures the links between playful delight and desire, it also reveals how painters could play cheerfully with this iconographic motif. The *Aiōra* appears in a rather standardized fashion in the South Italian repertory which reproduces the Attic format of Eros pushing the girl's swing. Yet, the theme's ritual dimension is emphasized in the one example where Hermes oversees both the oscillating maiden and her adolescent male companion and future groom.

The two Attic *choes* with swings and boys in a cultic *Theoxeneia* context may suggest that also boys attended or participated in some way in the custom of swinging. The ritual tone of these images may be due to the fact that they decorate *choes*, a shape-type linked to Dionysiac cult more closely than amphorae and *hydriai* where the swing scene is generic and emphasizes prenuptial and gender-related issues rather than the specific setting of an event that would in any case be self-evident to the beholders.



# Les jeux poétiques d'Éros : le désir amoureux en performances musicales

Claude CALAME

École des Hautes Études en Sciences Sociales, Paris

## INTRODUCTION

Dans sa conception indigène, la poésie musicale hellène est volontiers entendue comme jeu, comme pratique ludique, en grec comme *paizein* (παίζειν). Pour qui s'interroge sur les raisons et les enjeux de cette association constante de la pratique musicale, poétique et dansée avec un jeu, l'incipit s'impose : il est fourni par les *Lois* de Platon. Il est offert en particulier par l'affirmation qui ouvre l'échange comparatif du livre II sur l'« éducation correcte », la *orthē paideia* (ὀρθὴ παιδεία)<sup>1</sup>. En discussion la maîtrise des plaisirs et des afflictions : à cet égard assument une fonction déterminante les célébrations festives accordées aux hommes par les dieux sous l'égide des Muses, d'Apollon Musagète et de Dionysos. Du point de vue éducatif, c'est en particulier le cas pour les jeunes gens qui gambadent et bondissent en jouant (προσπαίζοντα) et émettant toutes sortes de sons ; pour eux en tout premier lieu s'impose l'ordre impliqué par le rythme et par l'harmonie dans les arts des Muses. Ainsi, à l'issue d'une longue affirmation initiale face au Crétois Clinias, l'Athénien le déclare d'emblée et successivement : l'art choral, *choreia* (χορεία), c'est à la fois la danse, *orchēsis* (ὄρχησις) et le chant, *ōidē* (ὥδη)<sup>2</sup> ; l'éducation première est le fait des Muses et d'Apollon ; et finalement qui ne fait pas partie d'un chœur, *achoreutos* (ἀχόρευτος), est sans éducation *apaideutos* (ἀπαιδευτος)<sup>3</sup>. Même s'il n'est pas explicité à la manière du

---

1. Platon, *Lois*, II, 653a.

2. Platon, *Lois*, II, 654ab. On se souviendra ici du jeu de mot étymologisant suggéré dans ce même passage des *Lois*, 654a, pour *choros* (χορός) rapproché de *chara* (χαρά), « le plaisir », « la réjouissance » ; voir à ce propos les références données dans CALAME (2019b), p. 62, n. 3. Une fois encore, parvenu au terme de ma carrière, je dois prier la lectrice et le lecteur d'excuser les renvois nombreux à mes propres travaux, passés ou plus récents. On y trouvera la référence à toutes les études qui les ont inspirés et soutenus.

3. Davantage à ce propos dans CALAME (2017).

*Cratyle*, le jeu de mot sur *pais* (παῖς), le jeune garçon ou la jeune fille, s'inscrit en filigrane dans tout ce développement.

Plus avant dans le dialogue (672c-673a) l'hôte athénien reprend l'idée que l'art choral, *choreia* (χορεία) dans son ensemble c'est l'éducation, *paideusis* dans son ensemble ; il précise à ce propos qu'il convient de distinguer entre d'une part les rythmes et les harmonies qui relèvent de la voix dont le mouvement propre est la mélodie (*melos*), et d'autre part les mouvements du corps qui, pour le rythme, sont en accord avec la voix. On distingue ainsi entre l'âme d'un côté, avec le mouvement de la voix pour l'éducation à la vertu morale (*aretē*, ἀρετή), dans l'exercice de l'art des Muses, *mousikē* (μουσική), et le corps de l'autre, qui est animé par la danse (*orchēsis*) de « ceux qui jouent », *paizontōn* (παίζόντων) dans un mouvement qui conduit à la valeur physique ; et cela par un art technique qui a pour nom la gymnastique, *gymnastikē* (γυμναστική).

Le « jeu » est donc assimilé au rythme chorégraphique animant le corps, tout en étant associé à la voix mélodique qui est, quant à elle, référée à l'âme. On rejoint ainsi les deux piliers de l'éducation grecque traditionnelle : la gymnastique et la musique.

## 1. LES JEUX D'ÉROS ET LA POÉSIE MÉLIQUE

Mais qu'en est-il de cette distinction de philosophe entre pratiques du corps et pratique de l'âme dans la réalité du *melos* (μέλος) ? Dans la réalité de ces formes de poésie chantée et dansée, sur un accompagnement musical, qui contribuent à l'éducation des adolescentes et des adolescents en particulier par le chant d'Éros ? On ne saurait mieux faire qu'initier cette réflexion sur les jeux poétiques d'Éros en relisant (il faudrait les chanter et les danser) deux vers d'Alcman :

Ἀφροδίτα μὲν οὐκ ἔστι, μάργος δ' Ἔρωσ οἷα <παῖς> παῖσδει,  
ἄκρ' ἐπ' ἄνθη καθαίνων, ἃ μὴ μοι θίγησι, τῷ κυπαιρίσκῳ.

Ce n'est pas Aphrodite, mais Éros l'insensé qui joue comme un enfant  
voletant sur la corolle des fleurs — ne va pas me les toucher ! — du souchet<sup>4</sup>.

Par le jeu de mot étymologisant sur le terme *paīs* qui désigne le jeune garçon, mais parfois aussi la jeune fille, ces deux vers associent Éros au jeu dansé et « jouer » c'est se comporter en jeune adolescent. Or ces deux séquences poétiques sont citées par le métricien Héphestion pour leur forme et organisation rythmiques. Leur composition en mètre crétique indique qu'elles sont empruntées à un poème chanté, peut-être choral, appartenant au grand genre du *melos* (μέλος).

Qu'il me soit permis d'insister une fois encore à ce propos sur les malentendus entretenus par la désignation traditionnelle moderne de la poésie mélique grecque et de ses différentes formes comme poésie « lyrique ». C'est en particulier le cas pour la poésie de Sappho et celle de Pindare en leurs différentes formes génériques

4. Alcman, fr. 58 Page-Davies = 147 Calame (trad. C. Calame).

et « performantielles ». En effet la notion de « poésie lyrique » est moderne ; consacrée par le Romantisme allemand, elle renvoie à l'expression poétique écrite des sentiments personnels d'un poète considéré comme un auteur singulier. Elle a marqué la désignation et la compréhension de la poésie grecque pendant tout le xx<sup>e</sup> siècle jusqu'aux travaux publiés tout récemment encore par Felix Budelmann<sup>5</sup>.

Or, à l'égard en particulier des manifestations poétiques de la Grèce ancienne, la démarche anthropologique du double décentrement (ou du double écart) nous invite à tenter d'approcher les manifestations de la culture éloignée à travers ses représentations et ses concepts semi-empiriques propres ; puis elle nous engage à revenir de manière critique sur les notions modernes qui ont provoqué notre intérêt pour les autres avec notre propre questionnement. En ce qui concerne les formes de poésie grecque chantée qui nous apparaissent comme « lyriques », l'interrogation sur les dénominations indigènes — je le rappelle — nous conduit, à travers une tradition aussi lacunaire qu'elle est fragmentaire, en particulier au poète Alcman lui-même, actif entre les vi<sup>e</sup> et vi<sup>e</sup> siècles avant l'ère chrétienne, dans une Sparte marquée par une culture du chant particulièrement riche et active<sup>6</sup>.

De ce poète la tradition indirecte nous a livré quelques vers fragmentaires qui correspondent assurément au prélude d'un parthénée, soit un chant choral destiné à être chanté et dansé par un groupe de jeunes filles<sup>7</sup>. Ces vers initiaux invitent la Muse à entonner *arche aeidēn* (ἄρχε ἀείδην) pour les jeunes filles, *parthenois* (παρθένοις) un « chant nouveau » : *melos neochmon* (μέλος νεοχμόν) ! « À la voix mélodieuse », la Muse reçoit encore une double qualification : avec son « chant éternel », *aienaoidē* (αιεναόιδε) elle apparaît encore comme inspiratrice « de nombreux chants » : *polummelēs* (πολυμελής), en écho au chant que la Muse est invitée à entonner pour les jeunes filles exécutant le chant présent. Ce même terme de μέλος réapparaît par ailleurs dans le prélude du poème qui est devenu pour nous le « second » parthénée d'Alcman<sup>8</sup>. Fragmentaire, ce vers de proème mentionne des personnes, au féminin, qui chantent « un beau chant » (καλὸν ὕμνιοισᾶν μέλος)<sup>9</sup>. Dans un processus d'anticipation autoréférentielle qui ponctue volontiers les chants choraux, ce μέλος correspond assurément au chant que les jeunes filles viennent de fait d'entonner, inspirées par les « Olympiades », c'est-à-dire par les Muses.

Or dans un passage célèbre de la *République* qui polémique contre la nouvelle musique, Platon donne de ce terme de *melos* (μέλος) une définition de l'ordre de

5. Voir en dernier lieu BUDELMANN (2018), p. 2-7. Ces quelques remarques par référence aux études de CALAME (1998), (2006) et (2019).

6. Sur la Sparte préclassique comme « *song culture* », voir CALAME (2012).

7. Alcman, fr. 14 (a) Page-Davies = 4 Calame. Quant à l'appartenance probable de ces vers à un parthénée, je ne peux que renvoyer à mon commentaire dans CALAME (1983), p. 349-353.

8. Alcman, fr. 3, 5 Page-Davies = 26, 5 Calame.

9. Cf. CALAME (1983), p. 396-399 ainsi que HUTCHINSON (2001), p. 103-107 avec d'autres références bibliographiques.



l'« émique » dans l'« étique », une définition « indigène » mais d'ordre réflexif<sup>10</sup>. À la suite du métricien de la musique Damon d'Athènes, Socrate explicite les trois composantes constitutives du μέλος, soit : le *logos* (λόγος) entendu comme discours, comme parole orale, la *harmonia* (ἁρμονία) en tant que mélodie musicale (soutenue par l'accompagnement de la lyre ou de l'aulos) ; le *rhuthmos* (ῥυθμός) pour la cadence rythmée correspondant à un pas de danse, une chorégraphie (ce qui est essentiel pour mon propos !).

Sur la base de cette définition « indigène », la poésie mélique grecque apparaît moins comme un genre (poétique) que comme une classe aux limites floues<sup>11</sup>. C'est une catégorie incluant des compositions poétiques en général courtes qui impliquent chant (en général choral), danse et accompagnement musical (sur la lyre ou par l'aulos, plus rarement).

Du point de vue linguistique (moderne !), ces poèmes offrent dans la forme textuelle sous laquelle ils nous sont parvenus : des formes énonciatives sur *je/nous* en général posées face à des formes du *tu/vous* ; des formes déictiques pointant démonstrativement l'*ici* et le *maintenant* ; des formes verbales performatives (au sens linguistique de l'acte de parole) telles que « je chante », « nous allons danser », « j'invoque », etc. ; des formes métriques articulées en strophes ou en triades (strophe, antistrophe, épode).

C'est dire que, toujours du point de vue purement linguistique, ces formes renvoient en particulier à ce que le linguiste Émile Benveniste définit comme « l'appareil formel de l'énonciation », relevant de l'ordre de ce qu'il dénomme le « discours » et relatif à l'acte d'énonciation, en contraste (ou en combinaison) avec le niveau de « l'histoire » ou du « récit », à la troisième personne, pour une action narrative se situant dans un autre lieu et surtout dans un autre temps<sup>12</sup>.

Ainsi, dans la poésie mélique, la dimension du « récit » n'est nullement exclue. Le développement discursif de la plupart des chants mélodiques s'appuie en effet sur la narration d'un récit héroïque (qui nous apparaît comme un « mythe »). Dans les poèmes relevant du grand genre du μέλος, développement énonciatif de l'ordre du « discours » et développement narratif de l'ordre du « récit » sont imbriqués dans un entrelacs temporel qui du temps du « mythe » conduit à celui de l'exécution rituelle du poème, *hic et nunc* : le poème mélique correspond ainsi à un véritable « acte de

10. Platon, *République*, 398cd ; voir aussi 400ac et 424bc. Pour le rôle attribué à la danse dans l'éducation musicale et chorale telle qu'elle est redéfinie dans les *Lois*, je me permets de renvoyer à CALAME (2017).

11. À l'exemple de la notion de μέλος, on trouvera une réflexion sur la question du genre poétique en relation avec la compétence générique du poète et de son public dans CALAME (2014).

12. Comme maintes fois par le passé, je reprends donc ici, de manière entièrement opératoire, la distinction tracée par BENVENISTE (1966), p. 237-250 et 258-266, entre « histoire/récit » et « discours » ; sur l'« appareil formel de l'énonciation », on se référera encore à l'étude reprise en 1974, p. 79-88 ; voir les compléments proposés, en particulier pour les formes poétiques grecques, dans CALAME (2005), p. 13-26.

chant » ! ; cela par l'intermédiaire du temps et de l'espace du « discours », dans une énonciation énoncée qui, animée par une instance d'énonciation qui renvoie aussi bien au poète qu'aux choreutes exécutant musicalement sa composition, introduit le poème, le ponctue pour finalement le conclure.

On affirmera donc une fois encore que les poèmes relevant de la catégorie du μέλος réfèrent en général, sur le mode autoréférentiel, à une performance chantée : une performance musicale ritualisée, collective ; une performance rituelle comme pratique de la voix et du corps ; une performance musicale qui s'inscrit dans le contexte d'une célébration rituelle particulière, volontiers de l'ordre du culte rendu à l'une des divinités du panthéon de la cité concernée ; une exécution musicale renvoyant à une pragmatique esthétique et affective forte, mais aussi à une pragmatique d'ordre politique et religieux ; une performance qui peut correspondre à une forme générique : cultuelle (péan, dithyrambe), rituelle (hyménée pour le mariage, thrène pour les funérailles), narrative (nome citharodique !)<sup>13</sup>.

Il faut enfin ne pas oublier que la composition du poème en rythme mélique est confiée à des *poiētai* : ce sont des « créateurs » qui, inspirés par les Muses, se conçoivent comme des artisans, des sages (σοφοί) et des maîtres (διδάσκαλοι), en particulier des maîtres de chœur et par conséquent également des chorégraphes. C'est dire que, par le recours à une langue et à une diction poétiques en partie formulaires mais d'une extrême richesse en développements d'ordre métaphorique, ces poètes sont les animateurs d'une action poétique et musicale d'une grande portée esthétique, volontiers endossée par un groupe de jeunes gens ou de jeunes filles.

## 2. ESPACES DU JEU DANSÉ ET DE LA SÉDUCTION ÉROTIQUE

Cela ne serait-ce que pour rappeler que les deux vers cités en exergue de cette réflexion sur le jeu comme danse poétique ont été composés par Alcman, le poète au service de la *polis* de Sparte à la fin du VII<sup>e</sup> siècle, mais qu'ils ont été fort probablement chantés et dansés rituellement en chœur par un groupe de jeunes filles.

Dans la perspective développée ici frappe évidemment d'emblée le jeu étymologisant dont les poètes grecs, aèdes homériques et poètes méliques, sont friands. D'un établissement controversé, le texte nous invite à lire : *hoia pais paisdei* (οἷα παῖς παῖσδει), « il joue comme un enfant ». Du point de vue linguistique, on remarquera que la dissimilation propre au dialecte laconien de *z* (ζ) en *sd* (σδ) accentue phonétiquement le jeu de mot ! Le contexte de ce jeu étymologisant suscite quatre remarques.

Significative est tout d'abord l'association d'Éros à Aphrodite. Être divinisé, il est représenté comme un *pais* (παῖς), un jeune garçon non seulement dans la poésie grecque, mais aussi dans l'iconographie, sinon dans le culte ; il était en effet

13. Pour les cinq formes de poésie mélique identifiées comme telle dès l'époque dite « archaïque », voir CALAME (2019a[1998]) avec l'illustration donnée dans CALAME (2019b), p. 146-165.

honoré rituellement par exemple dans l'Athènes classique au sein du sanctuaire d'Aphrodite aux jardins sur la pente nord de l'Acropole<sup>14</sup>. Il incarne la force du désir amoureux, en termes en somme freudiens : la force de la pulsion sexuelle — une force saisie dans ses effets physiologiques, comme le chantent deux vers d'un poème de Sappho :

Ἔρος δηῦτέ μ' ὀ λυσιμέλης δόνει,  
γλυκύπικρον ἀμάχανον ὄρπετον

À nouveau ici Éros qui rompt les membres me secoue,  
l'animal doux-piquant, l'incontournable.<sup>15</sup>

Éros saisi poétiquement dans puissance force qui ébranle le corps, qui a des effets aussi envoûtants qu'ils sont amers, dont on ne peut déjouer les ruses.

Par ailleurs, l'intervention d'Éros dans un espace fleuri évoque les prés couverts de fleurs odorantes que fréquentent, dans les récits mythiques, les dieux et les héros : lieux de séduction amoureuse, voire de rapt comme l'illustre la belle scène qui ouvre l'*Hymne homérique à Déméter*<sup>16</sup> : séduite par le parfum du narcisse, la jeune Perséphone est enlevée par Pluton alors qu'elle « jouait » (παίζουσιν, vers 5) avec les filles d'Océan à la robe ondoyante ; espaces de la séduction amoureuse, mais aussi espaces de l'assouvissement du désir érotique comme le montre la scène primordiale où, dans le chant XIV de l'*Iliade*, Héra, avec le soutien d'Aphrodite, séduit son époux Zeus pour s'unir à lui<sup>17</sup>. Quant aux humains on va assister à la mise en scène d'Éros dans quelques fragments d'Anacréon.

De plus, on remarquera que le mouvement qui anime Éros dans son délicat survol des fleurs est assimilé à un mouvement chorégraphique précisément par l'usage du verbe *paizein*. On soulignera enfin l'intervention énonciative que représente l'adresse indirecte à Éros avec la recommandation à ne pas toucher les fleurs qu'il survole ; l'intervention est renforcée par l'autoréférence à un *je* poétique, qui peut renvoyer aussi bien au poète qu'au probable groupe choral de jeunes filles chantant ces vers, *hic et nunc*.

### 3. JEUX ÉROTIQUES DU POÈTE AVEC JEUNES FILLES ET JEUNES GENS

Le passage par les quelques fragments à nous être parvenus de la poésie érotique d'Anacréon nous permet de préciser le propos. D'abord du point de vue des relations amoureuses impliquées dans le jeu d'Éros avec ses implications chorégraphiques.

14. Les traits de la figure d'Éros avec les fonctions correspondantes sont illustrés dans CALAME (2009a), p. 23-38 ; sur Aphrodite en ses jardins, en particulier auprès de l'Acropole d'Athènes, voir PIRENNE-DELFORGE (1994), p. 48-83.

15. Sappho, fr. 130 Voigt (trad. C. Calame).

16. *Hymne homérique à Déméter*, 2-21.

17. *Iliade*, XV, 153-351. Sur ce poème voir en particulier le commentaire de GOLDHILL (1987).

Bien connue est l'adresse d'une dizaine de vers à nul autre que Dionysos :

Ἵναξ, ᾧ δαμάλης Ἔρωσ  
καὶ Νύμφαι κυανώπιδες  
πορφυρέη τ' Ἀφροδίτη  
συμπαίζουσιν· ἐπιστρέφει δ'  
ὕψηλῶν κορυφὰς ὀρέων,  
γουνούμαί σε· σὺ δ' εὐμενής  
ἔλθ' ἡμῖν...

Ô seigneur, toi avec qui Éros le dompteur  
et les nymphes aux yeux clairs,  
et Aphrodite de pourpre vêtue  
jouent, toi qui fréquentes les cimes  
des hautes montagnes,  
je te supplie, toi, viens à nous,  
bienveillant...<sup>18</sup>

L'adresse initiale au dieu Dionysos obéit à l'incipit traditionnel d'un hymne culturel : le dieu est invoqué au vocatif comme *anax* (ἄναξ) « seigneur » (vers 1), avec une reprise en structure annulaire de la nomination du dieu au vocatif, *ō Dionuse* (ὦ Διόνυσε) (vers 11), en conclusion à ce premier développement poétique. Puis la divinité est qualifiée par l'un des traits qui caractérisent sa figure ou par l'une de ses fonctions dans un énoncé qui est introduit par un « relatif hymnique » (ici ᾧ, vers 1). En l'occurrence, est évoquée une pratique du dieu : le jeu dansé en compagnie des nymphes aux yeux clairs, d'Aphrodite de pourpre et d'Éros lui-même, le « dompteur » ou « le jeune taureau », c'est-à-dire l'animal à dompter, dans une ambiguïté sans doute intentionnelle ! Puis, comme attendu pour toute forme hymnique, l'adresse initiale au dieu et sa qualification débouchent sur un appel à sa présence, *hic et nunc* (ἔλθε), auprès de qui chante le poème. Par une procédure énonciative fréquente dans la poésie mélique grecque le *je* poétique assume en alternance les formes grammaticales du singulier (γουνούμαί, vers 6) et du pluriel (ἡμῖν, vers 7).

Mais du point de vue de la relation érotique impliquée, essentielle est évidemment la demande adressée à Dionysos à l'issue de l'argumentation énonciative et descriptive qui est développée dans les premiers vers, en se situant entre « discours » et « récit » : le dieu Dionysos est prié de devenir l'allié favorable du *je* poétique pour que Cléoboulos accepte « mon amour » (ἐμὸν γ' ἔρωτα, vers 10), dans une appropriation humaine, par la *persona cantans*, de la force du désir incarnée dans la figure divine dansant avec les Nymphes et Aphrodite !

Or la figure de Cléoboulos est mise en scène dans plusieurs fragments d'Anacréon. Non seulement le bel adolescent est cité par Maxime de Tyr avec deux autres jeunes hommes chantés par Anacréon : Smerdis pour sa chevelure, Bathyllos pour sa jeune

18. Anacréon, fr. 357 Page-Davies = 14 Gentili (trad. C. Calame).

beauté, Cléoboulos pour ses yeux. Les quelques énoncés poétiques isolés<sup>19</sup> cités par le philosophe et rhéteur pour illustrer son propos quant à l'amour du poète pour les beaux jeunes gens se réfèrent successivement : au désir ressenti et chanté à la première personne par le poète (ἔραμαι, a) ; au partage de l'adolescence (συνεβᾶν, a) ; à la sensibilité esthétique d'Éros pour les actes justes (b) ; au chant du poète qui, dans un acte de parole, chante des mots pleins de grâce, sachant plaire aux adolescents (παῖδες, c) ! Mais il faut aussi compter avec la déclinaison amoureuse et poétique du nom de Cléoboulos :

- « Quant à moi, j'aime Cléoboulos (Κλεοβούλου ἐρέω) », au génitif,
- « Je suis fou de Cléoboulos (Κλεοβούλω ἐπιμαίνομαι) », au datif,
- « Je cherche Cléoboulos du regard (Κλεόβουλον διοσκέω) », à l'accusatif<sup>20</sup>.

C'est donc par l'expression poétique chantée qu'est établie la relation érotique entre un *je* poétique, masculin et adulte, et un adolescent plein des grâces de la jeunesse ; un adolescent dont le nom propre pourrait renvoyer à une figure générique de même que Persès, le jeune frère interpellé dans les *Travaux* d'Hésiode, ou Cyrnos, l'adolescent parfois appelé simplement παῖς dans les *Théognidéa* ; générique est aussi le noms propre que reçoit de cas en cas l'adolescent aimé évoqué dans les acclamations dites « pédérastiques »<sup>21</sup>.

Mais dans les poèmes d'Anacréon, l'objet de l'aspiration érotique exprimée par la *persona cantans* peut aussi correspondre à une jeune fille. Telle est la fameuse « pouliche de Thrace » qui jette vers le *je* poétique un regard dont on sait qu'il est le véhicule de la puissance d'Éros<sup>22</sup> ; mais ce faisant elle se livre à un jeu d'esquive typique du rapport érotique asymétrique entre la jeune fille ou le jeune homme et l'adulte. L'esquive est impliquée par le désir que le poète (masculin) éprouve et exprime pour l'adolescente (ou l'adolescent), un poète qui dans ces vers, de manière indirecte, se qualifie en tant que *sophos* (σοφός) (vers 2). C'est en tant que tel que le poète souhaite juguler et guider la jeune pouliche de Thrace pour la soumettre à une course toute métaphorique avant d'en être l'habile (δεξιός, vers 6) jockey ! Car la jeune fille interpellée par le *je* poétique « joue » (παίξεις) en bondissant d'un pas léger dans les prés. Cette indication d'ordre paysager nous reconduit aux espaces de déploiement et d'assouvissement du désir érotique : tendres prairies, souvent émaillées de fleurs aux couleurs et surtout aux parfums séducteurs. Et l'indication spatiale se double d'un geste de deixis temporelle : le jeu de la jeune fille est présenté « maintenant » (νῦν δὲ, vers 5) au regard des destinataires du poème, en écho avec le déictique spatio-temporel *dē* (δή) qui marque le début du chant. Espace et temps

19. Anacréon, fr. 402 a, b, c Page = 23 et 22 Gentili).

20. Anacréon, fr. 359 Page = 5 Gentili (trad. C. Calame).

21. Sur les stratégies énonciatives des acclamations « pédérastiques », voir CALAME (2009a), p. 139-145.

22. Anacréon, fr. 417 Page = 78 Gentili.

représentés viennent coïncider avec le cadre spatio-temporel de la performance chantée du poème !<sup>23</sup>.

Dans le présent du poème, la prairie où joue la pouliche de Thrace rappelle les espaces fleuris tel celui où le poète situe l'adolescent au beau regard (καλλιπρόσωπε παιδ[ων]<sup>24</sup> auquel il s'adresse dans un chant transmis par un petit fragment de papyrus ; un adolescent qui pourrait être aussi une adolescente ; un ou une παῖς qui évolue dans les « champs » de hyacinthe (ὑακιν[θίνας ἀρούρας) où Cypris maîtrise ses cavales libérées de leur joug. Ce sont des espaces où se tisse une relation homoérotique aussi bien qu'hétéroérotique entre le *je* poétique (poète ou poétesse adulte) et le ou la jeune enfant, dans un rapport destiné à être transitoire ; ce sont des espaces où le pouvoir d'Éros émanant de la jeune personne aimée (adolescente ou adolescent) est animée par le jeu de la danse, quelle qu'en soit la forme. En dépit de l'origine qui lui est attribuée la pouliche de Thrace n'est certainement pas une hétaire et la course que le poète entend lui imposer ne débouche pas forcément sur un « sexual climax ».

#### 4. PRAGMATIQUE DU POÈME MÉLIQUE COMME JEU ÉROTIQUE

C'est un rapport érotique analogue qu'illustre encore le fameux fragment d'Anacréon mettant en scène *la ragazza di Lesbo* :

σφαίρη δηῦτέ με πορφυρέη  
βάλλων χρυσοκόμης Ἔρωσ,  
νήνι ποικιλοσαμβάλῳ  
συμπαίζειν προκαλεῖται.  
ἦ δ', ἐστὶν γὰρ ἀπ' εὐκτίτου  
Λέσβου, τὴν μὲν ἐμὴν κόμην,  
λευκὴ γάρ, καταμέμφεται,  
πρὸς δ' ἄλλην τινὰ χάσκει.

À nouveau ici Éros à la chevelure d'or  
Me jette une balle à la couleur de pourpre,  
Il m'appelle à jouer  
Avec la jeune fille aux brodequins scintillants.  
Quant à elle, elle vient en effet  
De Lesbos la belle cité, elle méprise  
Ma chevelure, elle est blanche.  
Elle bée devant une autre.<sup>25</sup>

23. Voir en particulier les commentaires offerts pour ce poème très discuté par HUTCHINSON (2001), p. 278-285, et par ROSENMEYER (2004), p. 170-173.

24. Anacréon, fr. 346 (I), 3 Page = 60, 3 Gentili.

25. Anacréon, fr. 358 = 13 Gentili (trad. C. Calame).

C'est donc Éros qui, ici, invite directement la personne qui chante ces vers prononcés en *je* à un jeu de balle avec une jeune fille aux sandales colorées (ποικιλοσαμβάλω). Animé par Éros, le jeu que l'allusion aux brodequins associe à un pas danse est ici, à l'évidence, métaphorique. Il indique une fois encore un rapport érotique totalement asymétrique — et cela à d'autant plus forte raison que la jeune enfant semble rester bouche bée, non pas devant une autre jeune fille, mais sans doute devant une autre chevelure (noire)<sup>26</sup>.

Allusion, par la mention de l'île d'origine de l'adolescente, à l'une des jeunes filles appartenant au groupe choral de Sappho ? C'est une possibilité dans la mesure où dans le *Phèdre* de Platon (235bc), par exemple, Socrate associe la poétesse de Lesbos à Anacréon ; soit de la part de la belle Sappho, soit du sage Anacréon, voire de quelque autre rédacteur en prose, il a déjà entendu sur les rapports entre amants et aimés animés par le désir des propos analogues à ceux tenus dans le discours cité par Phèdre. Mais l'essentiel ici est de relever que l'intervention d'Éros et son invitation au jeu érotique dansé sont introduites par l'expression démonstrative forte : *dēute* (δηῦτε) = « à nouveau, ici et maintenant »<sup>27</sup>. Dans un geste à la fois déictique et autoréférentiel, cette expression met le *je* poétique en relation avec l'exécution du chant, avec sa « performance » musicale, *hic et nunc*.

Deux études passées m'ont donné l'occasion de réfléchir sur la récurrence et sur le sens performatif de cette expression dans les rares fragments de poésie mélique à nous être parvenus<sup>28</sup>. Elle est régulièrement employée pour susciter la présence d'Éros au moment de la performance du poème qui devient, par des procédés de deixis, un acte de chant. « Éros à nouveau ici (δηῦτε) me secoue, lui qui rompt les membres, l'animal doux-piquant, l'irrésistible », chantent les deux vers déjà cités de Sappho<sup>29</sup>, ici en une traduction légèrement différente. De même un poème bien connu d'Ibycos<sup>30</sup> : « Éros à nouveau (αὔτε) me lance un regard humide sous ses sombres paupières ; par ses charmes aux mille détours il me jette dans les rets d'Aphrodite... » ; ou encore dans un probable parthénée d'Alcman<sup>31</sup> : « Éros à nouveau ici (με δηῦτε), par la volonté de Cypris, me réchauffe le cœur qu'il envahit doucement ». Et l'on retrouve l'expression dans un autre fragment de poésie érotique composé par Anacréon lui-même<sup>32</sup>.

26. Ce poème a été l'objet des nombreuses interprétations citées par ROSENMEYER (2004), p. 166-168 (cf. note 7) qui à ce propos qualifie Éros de chorégraphe. En particulier HUTCHINSON (2001), p. 270, doute que l'allusion au jeu renvoie de manière directe au « sport amoureux ». Voir aussi PELLIZER (2010).

27. Autres exemples chez DENNISTON (1954), p. 228, mais sans conclusion précise sur le sens de l'expression.

28. Voir en particulier CALAME (2009b).

29. Sappho, fr. 130 Voigt.

30. Ibycos, fr. 287 Page-Davies.

31. Alcman, fr. 59 (a) Page-Davies = 148 Calame.

32. Anacréon, fr. 413 Page = 25 Gentili.



Du point de vue linguistique et énonciatif, frappe l'association du déictique spatio-temporel *dē* (δή) avec le *je* poétique (με) : on assiste ainsi à la coïncidence des trois paramètres de « l'appareil formel de l'énonciation » (*je*, ici, maintenant) dans une expression énonciative à caractère sans aucun doute formulaire. Indépendamment de la forme mélique impliquée, indépendamment du rythme mélique engagé, indépendamment du poète créateur (masculin ou féminin) qui a composé les vers concernés, l'expression déictique *dēute* (δηῦτε) exprime le *reenactment*, la répétition performative, en général comme incipit d'un chant érotique. De plus, indépendamment du sexe de la *persona cantans* et de son genre, indépendamment de la relation homo- ou hétéroérotique impliquée (en général entre un ou une adulte et une jeune personne), l'expérience érotique est (re)vécue dans et par la performance du poème lui-même ; elle se réalise dans la ritualisation effective du poème musical chanté et dansé, dans une pratique du corps rythmée qui correspond à un *paizein*. Le chant du poème animé par la puissance d'Éros implique une pragmatique qui relève du jeu dansé.

## 5. SCÈNES AÉDIQUES : DANSES DE SÉDUCTION

Le propos ne saurait être mieux illustré, en conclusion, que par deux mises en scène chorales insérées, sur le mode poétique et aédique, dans le récit de l'*Odyssée*.

On se le rappelle. La réception que le roi Alcinoos offre à Ulysse en son palais de Phéacie est marquée, après une première intervention chantée de l'aède Démodocos sur la dispute entre Ulysse et Achille<sup>33</sup>, par des concours gymniques<sup>34</sup>. Après avoir vanté les exercices pratiqués par des jeunes Phéaciens (pugilat, lutte, navigation, banquet), mais aussi l'exercice musical de la lyre (κιθαρῖς) et les danses chorales (χοροί), le roi Alcinoos enjoint les meilleurs danseurs (βητάρμονες, vers 250) des Phéaciens d'accompagner de leurs pas chorégraphiques le chant de Démodocos, appelé ici à intervenir à nouveau ; leurs pratiques s'avèrent être au centre des activités où, de manière générale, les Phéaciens excellent, soit la navigation (ναυτιλίη, vers 253), la danse (ὄρχηστύς) et le chant (ἀοιδή). Pour accompagner l'aède qui lui-même s'accompagne sur la phorminx et qui s'apprête à chanter le fameux épisode des amours d'Arès et d'Aphrodite au détriment d'Héphaïstos, les jeunes gens s'organisent en une troupe qui bat de ses pieds l'aire chorale (χορόν au vers 260, puis χορόν θεῖον au vers 264) aménagée par neuf arbitres. L'ordre adressé par le roi Alcinoos aux danseurs décrits dans leur première jeunesse est clair : *paísate* (παίσατε), « dansez ! » (vers 251) ; cela en prélude dansé au prélude musical que Démodocos joue sur sa lyre comme introduction à son propre chant aédique<sup>35</sup>. Du côté des jeunes filles, on pourra évoquer la fameuse scène chorale que développe l'*Hymne homérique* 30 consacré à Gaïa, la mère de tous. La prospérité et l'opulence que la déesse accorde

33. *Odyssée*, VIII, 75.

34. *Odyssée*, VIII, 250-265.

35. Cf. NAGY (2010), p. 85-91.

aux hommes qui l'honorent signifient abondance agricole et justice dans les cités aux belles femmes ; leurs fils (παῖδες, vers 13) exultent de bonheur tandis que les jeunes filles (παρθενικάι, vers 14) se réjouissent pleines de grâce dans les chœurs où elles dansent (παίζουσαι, vers 15), au milieu des fleurs d'une prairie<sup>36</sup>.

C'est l'usage de ce même verbe *paizein* qui domine la scène non moins fameuse marquant l'arrivée d'Ulysse, à l'issue de son long périple, sur la terre des Phéaciens. On se souvient qu'au début du chant VI, Athéna intervient auprès de la jeune Nausicaa, dans le palais de son père Alcinoos. La déesse invite la gracieuse jeune fille à laver à la rivière les beaux vêtements qui éveilleront l'intérêt de prétendants pour la conduire au mariage. Nausicaa approche son père sous prétexte de laver en particulier les vêtements que portent ses trois plus jeunes fils, constamment désireux de fréquenter l'aire chorale (ἐς χορόν, vers 65). Le père comprend les enjeux de la demande de sa fille et, le corps dûment oint et accompagnée de ses suivantes (ἀμφίπολοι, vers 84), Nausicaa dirige vers les eaux d'un fleuve le char chargé des vêtements destinés à une lessive pleine de sens. Caché nu dans un sous-bois, Ulysse assiste à une scène très érotisée !

Après avoir dételé les mules et les avoir invitées à paître l'herbe tendre, les suivantes de Nausicaa lavent le linge à la belle eau courante de la rivière. En attendant qu'au soleil sèchent les vêtements royaux, les jeunes filles se restaurent, puis elles jouent à la balle (σφαίρηι παίζον, vers 100). Or, initié par Nausicaa, ce jeu de balle est désigné comme *molpē* (μολπή), c'est-à-dire comme chant musical (vers 101)<sup>37</sup>. Puis, avec et dans cette fonction de chorège, la belle Nausicaa est comparée à Artémis quand sur le Taygète ou sur l'Érymanthe, la déesse évolue au milieu des nymphes, les filles (κοῦραι, vers 105) de Zeus qui dansent, campagnardes : παίζουσι (vers 106) !

Létô se réjouit alors de la scène, de même que se réjouit par exemple son fils Apollon dans l'hymne homérique qui lui est consacré quand le jeune dieu se laisse charmer (vers 146) par les danses chorales des Ioniens et des Ioniennes rassemblés pour le célébrer à Délos avec le chœur des jeunes Déliades<sup>38</sup> ; ou de même que la déesse, au début de la partie délienne du même hymne, se réjouit avec Zeus de voir leur propre fils jouer de lyre et danser (παίζοντα, vers 206), accompagnant le chant de sa sœur Artémis et animant le groupe choral des dieux, parmi lesquels Aphrodite accompagnée des Grâces et des Heures, mais aussi d'Harmonie et d'Hébé.

Les jeunes nymphes de l'*Odyssée* sont toutes belles. Mais parmi elles, jeune fille indomptée (παρθένος ἀδμής, vers 109), se distingue Artémis, de même que,

36. Une autre scène chorale du même type, associant la pratique chorégraphique du παίζειν au chant et à la musique instrumentale, est offerte par le *Bouclier* attribué à Hésiode (vers 272-285) ; autres références encore chez CALAME (2019b), p. 168, n. 238. L'étude d'A. BIERL dans ce volume donne des exemples tirés de textes plus tardifs.

37. Pour le sens de ce terme, voir CALAME (2019b), p. 166-168, avec les références données note 239 pour d'autres usages homériques du verbe παίζειν pour indiquer le jeu dansé.

38. Sur cette scène fameuse voir en particulier l'étude de PEPONI (2009).

par exemple, Hagésichora, la chorège au visage d'argent du « premier » parthénée d'Alcman<sup>39</sup>, se distingue (ἐκπρεπής, vers 46) comme un beau destrier au milieu d'une troupe de cavales au pâturage. On sait la suite : une balle détournée invite Ulysse à sortir du bosquet où il se cachait<sup>40</sup>. Son apparition provoque la fuite des jeunes filles, mais, retenue par Athéna, Nausicaa échange des mots pleins de douceur avec le héros qui ne manque pas de comparer la belle jeune fille, décrite comme un rameau fleuri dans un groupe choral, à Artémis elle-même. Après un long bain, le corps à son tour dûment oint, vêtu des habits tendus par Nausicaa, rendu plus fort encore par Athéna, Ulysse resplendissant de beauté et de grâces (κάλλει καὶ χάρισι, vers 237) éveille le désir chez la jeune femme qui exprime le souhait que cet homme divin puisse devenir son époux (vers 244) !

S'il n'est pas explicitement convoqué, c'est évidemment Éros qui inspire tout le récit : il anime en particulier les pas de danse des jeunes filles et de leur jeune et belle chorège, suscitant le désir de qui les entend et de qui les regarde : le jeu d'Éros c'est la danse d'Éros ; et le poème chanté qui convoque, de manière performative l'être divin, en est la réalisation chorégraphique.

On pourra donc conclure avec la question posée par le Socrate de la *République* de Platon en prélude au développement exposé au début : « L'Éros correct ne consiste-t-il pas à aimer ce qui est ordonné et beau avec modération et sur le mode musical <sup>41</sup>? »

---

39. Alcman, fr. 1 Page-Davies = 3 Calame.

40. Sur cette scène, on verra la bonne étude proposée par BOUVIER 2021, qui se focalise sur le rôle joué par la déesse Athéna.

41. Platon, *République*, III, 403a (trad. C. Calame).



# *Sed puer est !* Le langage ludique de l'amour dans la poésie romaine

Giulia SISSA

Université de Californie, Los Angeles

## INTRODUCTION

La société romaine cultive l'effort. Entraînement militaire, *virtus*, quête de la gloire, souci perfectionniste de soi. C'est une représentation sociale aspirationnelle dont nous parlent les historiens et les poètes<sup>1</sup>. En même temps, cette même société institutionnalise des pratiques du plaisir, en tant que jouissance de situations et d'objets, d'activités et de spectacles. Depuis l'espace de la maison jusqu'au cirque, au théâtre ou au Champs de Mars, les « jeux » (*ludi*) font partie intégrante de la vie romaine. C'est dans le cadre de cette expérience esthétique plus ou moins ritualisée, que nous rencontrons une constellation de termes souvent interchangeables, tels *ludus*, *ludicrum*, *ars ludicra*, *lusus*, *lusor*, *iocus*, *ludere*, *iocare*.

## 1. LUDI

### 1.1. *Ludi Romani*

D'après Tite Live, les rois romains avaient toujours organisé des jeux (*ludi*), à savoir des compétitions diverses, pour que le peuple puisse les regarder dans des moments de loisir, notamment après les guerres. Mais le roi Tarquin l'Ancien, un homme d'origine grecque et étrusque, élu roi en 616 avant notre ère, organisa ces réjouissances sur une échelle plus splendide et plus élaborée que ne l'avaient fait ses prédécesseurs. En revenant de sa première campagne contre les Latins, avec plus de butin que prévu, il souhaita en faire bénéficier ses sujets. Il délimita pour la première fois le terrain de ce qui est ensuite devenu le *Circus Maximus*. Il fit construire un dispositif surélevé pour que toute l'assistance pût jouir d'un spectacle (*ludicrum*) de

---

1. Pour une approche anthropologique de cette pensée normative, on verra DUPONT (1994). Toutes les traductions de ce chapitre ont été remaniées par l'auteure.

chevaux et des boxeurs, importés pour la plupart d'Étrurie : « Depuis lors, les Jeux ont continué d'être un événement annuel régulier, et ont été appelés indifféremment 'Jeux Romains' (*ludi romani*) et 'Grands Jeux' (*ludi magni*)<sup>2</sup>. » La première forme de jeu réunit donc trois caractéristiques : c'est un combat spectaculaire entre animaux et êtres humains. Ce spectacle ponctue le temps de la guerre, en ménageant une pause de paix et de divertissement et en offrant une récompense esthétique au peuple<sup>3</sup>. La violence n'est pas bien loin, pourtant. Les jeux déplacent le carnage du champ de bataille vers le cirque. Ils remplacent la bellicosité guerrière par la compétitivité de ce que nous appellerions « sport ». On joue à la guerre.

### 1.2. *Ludi scenici*

Le même Tite Live raconte également qu'après une peste qui dura deux années, sous le consulat de Titus Sulpicius Peticus et de Gaius Licinius Stolon, pour apaiser le courroux des dieux, les Romains organisèrent pour la première fois des jeux scéniques (*ludi quoque scenici*). « C'était là chose nouvelle chez un peuple guerrier, qui n'avait eu auparavant que le spectacle du cirque », à savoir les *ludi* du *Circus Maximus*. Ces nouveaux jeux commencèrent à une échelle modeste. Des « ludions » (*ludiones*) dansaient tout simplement au son de la flûte. On les faisait venir d'Étrurie. Ensuite, les jeunes Romains adoptèrent ces *ludi*, « en se lançant en même temps, les uns aux autres, des plaisanteries improvisées en vers grossiers, non sans accorder les gestes aux paroles. » Ces danseurs enjoués et, maintenant, parlants, prirent le nom d'« histrions » (*histriones*), d'après le mot « *ister* » qui signifie « ludion » (*ludio*) en langue étrusque. Leur jeu devint une performance de musique, de danse et, en plus, de chant sur le mode de la raillerie. Plus tard, un ludion appelé Livius introduisit une intrigue avec des personnages, qu'il interprétait lui-même. Comme ces performances usaient sa voix, il eut l'idée de distribuer les rôles : un garçon jouait de la flûte, un autre chantait, tandis que lui-même, il se bornait à jouer les parties chantées, « avec beaucoup plus de force dans le geste, libéré qu'il était de l'usage de la voix. » À partir de cette division des tâches, l'on vit émerger le métier d'acteur, car les *histriones* réservaient désormais leur voix pour les dialogues. Ce raffinement, explique Tite Live, fit en sorte que le jeu (*ludus*) se transformât petit à petit en art (*in arte paulatim verterat*), en s'éloignant du « jeu délié, sans façons » (*iocus solutus*) et du simple rire (*risus*) qu'il était. Les *histriones* devinrent des « experts dans l'art de jouer » (*expertes artis ludicrae*)<sup>4</sup>.

2. Tite Live, *Histoire romaine*, I, 1, 35.

3. Sur la ritualisation des *ludi*, depuis les jeux de gladiateurs jusqu'aux performances de poèmes chantés, on verra HABINEK (2005).

4. Sur les origines du théâtre romain, vaste question, et sur ce passage de Tite Live, on verra en dernier lieu PAILLARD (2020). En reliant le mot latin *histrion* au grec ἵστρον, PAILLARD en vient à conclure : « C'est cette dimension mimétique, plus ou moins poussée, que les premiers étrusques auraient apportée aux Romains, à l'occasion de ce qui étaient, nous dit Tite-Live, les premiers jeux scéniques. Ainsi, en remontant au sens originel d'ἵστρον, l'on comprend mieux pourquoi il fut emprunté par

Un dernier tournant se produisit lorsque les jeunes Romains inventèrent encore un nouveau jeu pour eux-mêmes. Tandis que les *histriones*, devenus désormais des acteurs professionnels, étaient exclus de leurs tribus et du service militaire, les jeunes citoyens reprirent à leur compte l'improvisation « à l'ancienne » (*more antiquo*), ce qui consistait à « se lancer des propos pour faire rire, mêlés de vers » (*ridicula intexta uersibus iactitare*). Ces jeux furent par la suite nommés « *exodia* ». Or, cette longue histoire montrerait, d'après Tite live, comment les jeux scéniques, à savoir le théâtre, commencèrent comme une toute petite chose, mais se changèrent au fil du temps en « une folie à peine tolérable, dans les royaumes les plus riches » (*uix opulentis regnis tolerabilem insaniam uenerit*)<sup>5</sup>. On joue la comédie.

### 1.3. *Ludiones, histriones*

Un champ sémantique se dégage de ce récit. *Ludus* dénote une activité qui est destinée à faire plaisir en mettant un terme à un déplaisir, qu'il s'agisse d'une pause dans l'état de guerre quasi-permanente qui est propre à la société romaine (*ludi romani*) ou d'un show d'adresse dans des performances diverses, musique, chant, danse et, surtout, des plaisanteries, dans l'espoir d'arrêter les ravages d'une maladie (*ludi scenici*). La temporalité est essentielle pour la définition même du *ludus* : il s'agit de divertir, de distraire, de soulager des individus qui ont été plongés dans une expérience de tension douloureuse et qui émergent d'un souci accablant. Ce qui s'accorde avec un discours éthique qui oppose la difficulté et la relaxation, la dureté et la mollesse. Le plaisir est une interruption de l'effort, en devenant ainsi une composante parfaitement intégrée à la culture même de l'effort. Il y aura sans aucun doute d'autres batailles. Pour l'instant, l'on prend le temps de faire une pause. L'intention d'apaiser les dieux après une peste ne modifie pas la logique de cette alternance de souffrance et de relaxation. Dans les *ludi*, le peuple s'accorde une halte, une trêve, un interlude.

L'interruption du déplaisir se fait cependant de manière paradoxalement mimétique. Les *ludi romani* placent des hommes rompus au combat en position de spectateurs, confortablement installés dans les tribunes que Tarquin l'Ancien fit construire. Ces hommes suivent des yeux un spectacle qui est censé leur plaire : une version circonscrite et pacifique de conflits agonistiques, notamment de joutes et de courses. Ainsi, tout en entrecoupant la guerre, l'on jouit d'une bellicosité jouée. Se battre sur un mode « ludique » signifie précisément moduler une interaction fondamentalement agressive dans laquelle l'un gagne et l'autre perd, mais dans un registre moins meurtrier et, surtout, dans les limites d'un cadre spatial et temporel — les règles du jeu. C'est donc l'activité même à laquelle l'assistance échappe qui se

---

les Étrusques, très tôt au contact du théâtre grec, pour désigner leurs danseurs, dont l'activité première n'était pas de réciter, chanter, ou jouer un rôle verbal, mais de faire voir par la gestuelle et la danse le contenu du message à transmettre à leur public ».

5. Tite Live, *Histoire romaine*, 7, 2, 1-11.



trouve représentée, à savoir ramenée en présence —, précisément pour égayer cette assistance. Pendant un bref moment de relâche, ceux-là mêmes qui ont survécu à la guerre contemplant une mêlée que d'autres « jouent » à leur place, ce qui transpose leur propre expérience en une jouissance visuelle. Jouer, c'est faire autrement ce que d'autres — les spectateurs eux-mêmes, à d'autres moments — font pour de bon.

Comme dans la poésie grecque archaïque, le plaisir esthétique ne consiste pas à écouter des histoires au contenu joyeux, qui n'auraient rien à voir avec la vie des auditeurs. Tout au contraire, le plaisir dérive des récits des malheurs et des angoisses qui, habituellement, affectent le public. Pour une fois, ces mêmes « tristes soucis » accablent d'autres héros. La situation même de la performance déplace le déplaisir sur d'autres malheureux, tout en rendant leur souffrance présente sous forme mimétique, comme si l'on n'avait jamais assez de ce retour vers ses blessures — pourvu que ce soit « par jeu », par l'intermédiaire de la fiction. On jouit de ce dont on souffrirait — dont on souffre tout le temps, dont on vient de souffrir — soi-même. Dans les *ludi scenici*, la raillerie elle-même est une forme d'agression verbale. Le jeu est une poursuite de la guerre par d'autres moyens.

## 2. *LUDERE*

Un des domaines de la vie où le jeu se fait essentiel est l'expérience érotique. Le discours le plus riche sur une telle expérience se trouve dans la poésie, pour des poètes qui, au premier siècle avant notre ère, écrivent dans un milieu intellectuel partagé. Virgile, Gallus et les autres élégiaques échangent des idées et des poèmes, des échos et des réponses<sup>6</sup>. L'amour est pénible, âpre, cruel, trompeur. C'est une forme d'esclavage, c'est une lutte. C'est ainsi que le discours élégiaque — c'est-à-dire « plaintif » — donne voix à l'amour, qui est tout sauf drôle. Pire encore, la personne qui se trouve dans la position avantageuse de faire l'objet du désir, se joue de l'amoureux, se moque du mari, mène en bateau ses gardiens. Dans l'expérience amoureuse telle que les élégiaques l'interprètent, *ludere* acquiert une signification cruelle : « se jouer de ». Tout en étant parfois l'initiateur de ce *ludus*, un jeu de cache-cache, l'amant souffre. Le jeu rattrape le joueur. Voici Tibulle :

Toujours, pour m'attirer, Amour, tu m'offres un doux visage, mais après tu es triste et rude pour moi, le malheureux ! (*Post tamen es misero tristis et asper, Amor*). Qu'est-ce que cette cruauté (*saevitia*) avec moi ? La grande gloire pour un Dieu que de dresser des embûches à un homme ! Déjà on me tend des pièges ; déjà Délie la rusée, en cachette, réchauffe je ne sais qui dans la nuit silencieuse. Elle nie tout, il est vrai ; mais il est dur de croire : de la même façon, elle nie nos amours à

6. Parmi les innombrables études consacrées à la poésie amoureuse romaine, je signale les contributions devenues classiques de Gian Biagio Conte et de Jacqueline Fabre-Serris, notamment CONTE (1991), et FABRE-SERRIS (2004), qui mettent en évidence les dynamiques intertextuelles.

son mari. C'est moi-même qui, pour mon malheur, lui ai appris comment *se jouer de ses gardiens...* (*ipse miser docui quo posset ludere pacto custodes*)...<sup>7</sup>

C'est bien vrai : à Rome, on ne badine pas avec l'amour. Ainsi un poète qui expérimente avec l'art d'aimer, Properce, avertit les amants : qu'ils se détournent de l'amour puisqu'il n'y a que douleur, amertume, cruauté, fureur, tourment, insomnie, feu et blessures :

L'amour souille les liens du sang, détruit ceux de l'amitié, chasse la concorde, et provoque à des combats funestes<sup>8</sup>.

Amour, un dieu cruel (*improbus*), a courbé sa tête sous ses pieds<sup>9</sup>. Vénus tourmente ses nuits amères (*noctes exercet amaras*), et l'Amour ne lui accorde jamais un instant de repos. « Je vous préviens », avertit le poète, « évitez ce mal ! (*hoc moneo : vitate malum !*)<sup>10</sup>. »

Que chacun de vous, retenu dans ce qui l'occupe, ne change pas de lit par rapport à un amour habituel. S'il en est un seul qui détournera ses oreilles paresseuses de mes avis (*monitis*), hélas ! avec quelle douleur (*dolore*) se rappellera-t-il mes paroles (*mea verba*)<sup>11</sup> !

Dans un poème à Ponticus, l'admonestation se fait comminatoire :

Va donc, Ponticus, va brûler ces tristes ouvrages... Maintenant, insensé, tu cherches de l'eau au milieu des fleuves (*nunc tu insanus medio flumine quaeris aquam*). Ton visage n'est point encore pâle, et l'incendie ne dévore point ton cœur ; tu ne sens que la première étincelle du mal qui va venir (*venturi prima favilla mali*). Alors tu affronterais les tigres d'Arménie et les liens qui enchaînent à la roue infernale, plutôt que de sentir à chaque instant les flèches de l'enfant dans la moelle (*quam pueri totiens arcum sentire medullis*) et une maîtresse en colère t'arracher ce que tu voudrais lui refuser. Qui que tu sois, fuit les douceurs assidues ! (*quisquis es, assiduas tu fuge blanditias !*) Le chêne et la pierre céderaient à leur action<sup>12</sup>.

Pour comprendre le langage du jeu dans le contexte érotique, il faut prendre appui sur ce blâme de l'amour. Tout d'abord, ce discours est assorti d'un dressage didactique visant à en détourner les jeunes. Sérieusement, exhortent ces poètes, il faut se tenir à distance de ce dieu effrayant. Il faut même le fuir. Les élégiaques rejoignent ainsi un autre éducateur qui met en garde contre les peines de l'amour, Lucrèce. Dans son poème épique *La Nature des choses*, Lucrèce reconnaît la valeur naturelle du sexe,

7. Tibulle, *Élégies*, 1, 6, 1-9.

8. Properce, *Élégies*, 2, 34, 5-6. Pour une histoire sémantique de *ludere*, *lusus* et *iocus*, on verra NUTI (1998).

9. Properce, *Élégies*, 1, 1, 4.

10. Properce, *Élégies*, 1, 1, 33-35.

11. Properce, *Élégies*, 1, 1, 35-38.

12. Properce, *Élégies*, 1, 9, 18.

mais ramène l'amour à une gangrène de la blessure amoureuse ; le désir devient une illusion d'optique, car nous poursuivons des simulacres dont l'apparence n'a rien à voir avec la réalité ; l'érotisme même n'est qu'une erreur de catégorie, puisque l'on confond une image que l'on voudrait saisir, incorporer et pénétrer et un corps qui reste impénétrable ; le plaisir se réduit à un soulagement éphémère, dans l'expérience d'un désir insatiable qui ne mène à rien. *La Nature des choses* déploie un véritable programme érotodidactique, mais tout en négatif : il faut démasquer l'amour, dans ses causes et dans sa nature. Il faut démontrer les raisons de ses effets désagréables — souffrance, dépendance et déception. Il faut soumettre l'expérience érotique à l'épreuve de la raison<sup>13</sup>. Il faut, pour finir, éviter l'amour. Et celui qui *amorem vitat* en est bien aise, puisqu'il se rend disponible aux plaisirs de la Venus vagabonde<sup>14</sup>.

Les poètes élégiaques et Lucrèce sont donc bien d'accord sur un blâme radical de l'amour. Voyons quelques-uns de leurs points de contact, car c'est dans ce rapport, non seulement intertextuel mais aussi culturel et théorique, que nous pouvons apprécier les redéfinitions du jeu dans la situation amoureuse. D'abord, nous l'avons vu, l'amour cause une blessure, une flamme, un attachement maladif, une obsession, une folie furieuse (*furor*). Or, le temps aggrave le mal : la *favilla* initiale n'est rien par rapport aux supplices infernaux auxquels il faut s'attendre — « tu ne sens que la première étincelle du mal qui va venir (*venturi prima favilla mali*) », écrit Properce —, de même que la blessure, effet de la collision sensorielle entre l'image d'un beau corps et notre âme, ne peut qu'évoluer de mal en pis (*ulcus enim vivescit et inveterascit*), pour Lucrèce<sup>15</sup>. L'amour, ai-je dit, est une gangrène du sexe.

Ensuite, la jalousie guette à chaque instant, car Delia, Cynthia et Marathus sont des « êtres de fuite ». « Moi-même, quand je suis seul, je suis jaloux de mon ombre, ce qui n'est rien » (*quod nil est*), avoue Properce. « Stupide, je tremble souvent de ma stupide frayeur (*stultus, quod stulto saepe timore tremo*)<sup>16</sup>. » Ces bienaimés volages connaissent au quotidien précisément ce que Lucrèce identifie comme la mobilité atomique du désir. Leurs amants vivent dans l'inquiétude. Les simulacres flottent dans l'air. L'amoureux se fixe sur l'un d'entre eux, mais il se tient toujours aux aguets. Un regard en coin, la trace d'un sourire pourraient signifier le désir de l'autre pour un autre que lui. Tous ces riens entretiennent son angoisse, car, dans ses subterfuges continus, l'autre est perçu comme étant virtuellement infidèle<sup>17</sup>. Le mensonge, de surcroît, accompagne tous les aspects de l'amour. Les infidèles mentent et nient l'évidence. On ne saurait croire leurs mots. Ainsi Tibulle gémit, nous l'avons déjà entendu. On lui tend des pièges. Délie la rusée, en cachette, réchauffe

13. Lucrèce, *De la nature*, 4, 1054-1120.

14. Lucrèce, *De la nature*, 4, 1073-74.

15. Properce, *Élégies*, 1, 9, 18 : *favilla mali* ; Lucrèce, *De la nature*, 4, 1068-69 : *ulcus enim vivescit et inveterascit*.

16. Properce, *Élégies*, 2, 34, 19-20.

17. Lucrèce, *De la nature*, 4, 1137-40.

un inconnu dans la nuit silencieuse. « Elle nie tout, il est vrai ; mais il est dur de la croire ». Le poète est bien placé pour le savoir, car c'est lui qui lui a appris les petits manèges qu'il lui fallait pour tromper son mari<sup>18</sup>. Davantage, le langage même de la galanterie ne fait que déformer les perceptions. Dans l'admiration, l'on est aveugle donc l'on parle faux<sup>19</sup>.

Enfin, la passion monopolise la vie. Tibulle tâche de se distraire : en vain !<sup>20</sup> Une jeune femme qui est à toi est encore plus rêche (*acrior*), Ponticus, puisqu'elle t'empêche de promener ailleurs tes petits yeux, et Amour ne te laisse pas passer la nuit sur un autre seuil. Amour ne se manifeste pas avant que sa main touche à tes os (*qui non ante patet, donec manus attingit ossa*)<sup>21</sup>. Et, une fois que l'on ressent les flèches d'Amour dans la moelle, sa main dans les os, et ses pieds qui vous marchent sur la tête, l'on est désormais réduit en esclavage, au service de la maîtresse qui exerce son empire sur vous (*imperat*)<sup>22</sup>. Voilà donc ce à quoi se réduit l'attachement amoureux, dans la vie de Properce. Quant à Lucrèce, il le présente comme un phénomène naturel qui se mue en maladie chronique — une blessure qui pourrit. On ne fait plus rien d'autre que poursuivre un simulacre dont la présence, affirme Lucrèce, hante l'amoureux<sup>23</sup>. L'on perd tout son temps, on s'abîme dans des tourments inutiles, source d'amertume et de regrets. Car, encore une fois, la vie entière de l'amant se passe de bout en bout aux ordres de l'autre (*alterius sub nutu degitur aetas*). Les devoirs et la réputation sont négligés. Les richesses se dissolvent (*labitur*) en tapis de Babylone, en parfums, en belles chaussures, en d'énormes émeraudes, en tapis de pourpre :

Les biens hérités des pères se convertissent (*vertunt*) en bandeaux, en diadèmes, en robes, en tissus d'Alindes et de Céos. Tout s'en va en étoffes rares, en festins, en jeux ; ce ne sont que coupes pleines, parfums, couronnes (*eximia ueste et uictu conuiuia, ludi, pocula crebra, unguenta, coronae*)<sup>24</sup>.

Tout cela « pour rien » (*nequicquam*)<sup>25</sup>. Même dans des instants de bonheur, un petit quelque chose d'amer affleure et jaillit (*surgit amari aliquid*). Comme la Vénus de Properce « tourmente ses nuits amères (*noctes exercet amaras*) », ainsi un arrière-goût désagréable fait surface dans la conscience malheureuse de l'amant lucrétien<sup>26</sup>. Davantage :

---

18. Tibulle, *Élégies*, 1, 6, 5-7.

19. Lucrèce, *De la nature*, 4, 1153-70.

20. Tibulle, *Élégies*, 1, 5, 37-42. Le poète met en pratique, sans succès, les conseils de Lucrèce, *De la nature*, 4, 1069-72. Sur l'amour incurable CASALI (1992).

21. Properce, *Élégies*, 1, 9, 26-29.

22. Properce, *Élégies*, 1, 1, 4 : les pieds sur la tête ; Properce, 1, 9, 4.

23. Lucrèce, *De la nature*, 4, 1061-64.

24. Lucrèce, *De la nature*, 4, 1121-1139.

25. Lucrèce, *De la nature*, 4, 1110.

26. Properce, *Élégies*, 1, 1, 33.

L'âme consciente éprouve le remords de conduire une existence dans l'oisiveté et de se perdre dans des bourbiers (*aut cum conscius ipse animus se forte remordet desidiose agere aetatem lustrisque perire*)<sup>27</sup>.

Le *servitium amoris* se mue en un spectaculaire tableau baroque, une *vanitas* débordante d'objets luxueux, superflus et finalement décevants. Au centre de ce tableau, s'affiche l'activité la plus futile qui soit, le jeu. Dans les *ludi* s'achève le néant de l'existence amoureuse.

Surtout, et c'est pourquoi l'amour est voué à ce néant, le désir est insatiable. *Insanus*, nous dit Properce, l'amant est un assoiffé qui convoiterait l'eau au milieu d'un fleuve (*nunc tu insanus medio flumine quaeris aquam*), en faisant ainsi écho à Lucrèce<sup>28</sup>. Car l'amoureux lucrétien vit à la manière d'un homme qui, tout en se trouvant immergé dans une rivière, serait néanmoins incapable de se désaltérer. Au moment même où ils font l'amour, les amants ne sont pas en état (*nec queunt*) de se rassasier en regardant le corps de l'autre, « leurs mains sont incapables (*nec possunt*) de détacher une parcelle des membres délicats et elles errent incertaines sur tout le corps »<sup>29</sup>. Comme un homme endormi s'élance en rêve vers des simulacres de sources, mais fait de vains efforts (*frustra que laborat*) et « demeure assoiffé au milieu même du fleuve torrentiel où il est en train de boire », ainsi Vénus « se joue des amants par les simulacres » (*simulacris ludit amantes*)<sup>30</sup>.

*Ludere*, au sens de « se jouer de » vient donc révéler le comble de l'inanité érotique. D'abord, le caractère astucieux du jeu d'adresse, le défi sportif de gagner, la performance à succès se muent en impuissance. Joujou d'une Vénus cruelle, l'amant n'a aucune maîtrise de la situation érotique. Il échoue systématiquement. Rien ne lui réussit. Ensuite, la même déesse qui régit l'accouplement de tous les vivants, un phénomène bien réel, s'amuse à entraîner les amants dans le trompe-l'œil. Nous poursuivons des simulacres, mais il n'y a rien dans ces images. L'amour, ce n'est rien. Le *ludere* de Vénus, par conséquent, a partie liée avec le néant. De même, les *ludi* auxquels on s'adonne dans la luxure ne mènent à rien d'autre qu'aux regrets et au dégoût de soi — tout s'écoule, tout se dissout, tout est gâché. Il n'y a par conséquent qu'une chose à faire : éviter l'amour. Ainsi Properce — « Je vous préviens : évitez ce mal ! (*hoc moneo : vitate malum !*) »<sup>31</sup> —, rejoint encore une fois Lucrèce : que l'on évite l'amour, que l'on fuie à tout prix les simulacres<sup>32</sup>!

27. Lucrèce, *De la nature*, 4, 1121-1139.

28. Properce, *Élégies*, 1, 9, 16.

29. Lucrèce, *De la nature*, 4, 1100-1104.

30. Lucrèce, *De la nature*, 4, 1100-1104.

31. Properce, *Élégies*, 1, 1, 35.

32. Lucrèce, *De la nature*, 1056-1065. Voir LANDOLFI (2013).

### 3. SED PUER EST !

Il y a un poète élégiaque, Ovide (Publius Ovidius Naso), qui renverse tout cela<sup>33</sup>. En prenant des risques dont on connaît les résultats, dans une culture érotique où s'imposent les *leges Iuliae* augustéennes sur le mariage, la procréation et l'adultère, ce philosophe de l'amour casse le paradigme du blâme<sup>34</sup>. C'est une véritable rupture théorique, dont la quête de résonances intertextuelles nous aide à prendre la mesure<sup>35</sup>. Ovide ne cesse de répondre à Lucrèce, à Gallus, à Properce, à Tibulle et à Virgile, mais ses réponses donnent une inflexion radicalement novatrice à la pensée élégiaque de l'amour. Ovide se livre à une provocation éhontée. L'amour est un *ludus*, un *iocus* : trêve à la plainte<sup>36</sup> !

Dans ses poèmes érotiques, les *Amours*, et dans son *Art d'aimer*, le discours amoureux passe à autre chose, en invitant l'audience à penser tout autrement. Il ne s'agit pas, dans cet *ars*, d'une prouesse épictétique, comme si l'intérêt du poème était de faire l'éloge d'un sujet que d'autres ne cessent de blâmer. Il s'agit encore moins d'utiliser le prétexte du sujet amoureux pour parler d'autre chose, la rhétorique<sup>37</sup>. Il s'agit plutôt de relever le défi de l'amour, ce moteur de la vie sociale et individuelle, de le reconnaître pour ce qu'il est, en tant qu'expérience à vivre, mais aussi pour *qui* il est, ce dieu qui, d'après les élégiaques, serait tellement redoutable. Il s'agit de se rendre à l'évidence iconographique et mythologique : du coup, l'on s'avise que ce dieu prétendument féroce et surpuissant n'est qu'un gamin. *Sed puer est* !<sup>38</sup> La palinodie ovidienne de l'amour se déploie à partir de cette petite phrase — « mais c'est un enfant » ! — placée au tout début de l'*Art d'aimer*. Jouez, il n'y a rien à craindre.

33. SISSA (2010), (2011). Pour une lecture de l'*Art d'aimer* en clé « ludique », on verra MYEROWITZ (1985) ; ROMANO (1972) ; GIROD (2017) ; GRAY (2018).

34. LANGLANDS (2006).

35. Dans l'immense travail sur les intertextes ovidiens, je signalerai VIARRE (2000), comme un exemple de lecture dans la « solidarité » entre amis et dans une continuité littérale, d'une part, et FABRE-SERRIS (2004), qui, d'autre part, place l'ingéniosité ovidienne dans la suite de l'art d'aimer de Tibulle, mais en reconnaissant la stratégie argumentative de ces poètes ironiques en réponse à Virgile. Voir aussi CONTE (1991).

36. Sur le contraste entre la *querela* élégiaque et le « *gleeful play* » de l'amant ovidien, voir JAMES (2003), p. 110. Ce contraste est plus systématique et plus normatif qu'une simple complication de la plainte, ainsi que Sharon James l'affirme dans ce chapitre. Tout le discours ovidien sur l'amour, dans son ensemble, oppose une fin de non-recevoir aux interminables doléances des élégiaques, fussent-elles comiques. Et l'*Art d'aimer* et les *Remèdes à l'amour* font un pied de nez à des propos comme ceux que l'on retrouve, par exemple, chez Properce, *Élégies*, 2, 4 sur l'amour pour les femmes : un mal d'origine inconnue, une maladie incurable, un tourment que l'on souhaiterait à un ennemi. CASALI (1992).

37. GIUSTI (2019). Voir aussi FRÉCHET (2006).

38. Ovide, *Art d'aimer*, 1, 10 : « Mais c'est un enfant, à un âge tendre et susceptible d'être dirigé » (*Sed puer est, aetas mollis et apta regi*). Cf. PARK (2009), pp. 230-232, sur les résonances entre la personnification de l'amour comme un enfant malléable dans l'*Art d'aimer* et dans le discours d'Agathon dans le *Banquet* de Platon.

L'Art d'aimer revient vers l'amour. D'abord, le poème ramène à sa juste mesure une divinité enfantine dont on aurait exagéré les pouvoirs en le disant tyrannique, toujours victorieux et même invincible<sup>39</sup>. Certes, ainsi que nous l'avons vu dans la poésie élégiaque, Amor a toujours été reconnu comme étant un *puer*<sup>40</sup>. Ovide s'engage ainsi dans une joute non seulement avec les poètes élégiaques que nous avons cités, mais aussi avec Virgile, dont la poésie pastorale ne cesse de déplorer la dureté de l'amour. « Maintenant je sais ce que c'est qu'Amour » (*Nunc scio quid sit Amor*), se flatte le berger Damon<sup>41</sup>. C'est un enfant. Mais quel genre d'enfant ? Il est *saevus, crudelis, improbatus*<sup>42</sup>. Pour l'expert virgilien, la cruauté du dieu est parfaitement compatible avec son état de puérité prolongé, car ce sont les montagnes les plus inaccessibles, les plus inébranlables et les moins hospitalières qui ont dû donner naissance, sur la pierre nue, à cet « enfant qui n'appartient ni à notre genre ni à notre sang » (*nec generis nostri puerum nec sanguinis*)<sup>43</sup>. Tout *puer* qu'il est, Amor est dur. Il est né comme cela, de la roche même. Connaître son origine signifie donc, pour Damon, comprendre son caractère. Au contraire, Ovide fait valoir sa propre expertise pour attribuer au dieu une identité toute différente. Ovide innocente un *puer* qui, pour n'avoir jamais grandi, est resté figé à un « âge tendre » (*aetas mollis*), donc « docile au dressage » (*apta regi*)<sup>44</sup>. Dans ce renversement de la dureté en tendresse, s'esquisse la possibilité même d'un art d'aimer, qui s'empare d'une pâte à modeler, au lieu de s'attaquer à une pierre. En même temps, s'ouvre la perspective de l'activité joyeuse par excellence, le jeu.

Si Amor est un enfant, en somme, la vie amoureuse est un enfantillage : un *ludus*, un *iocus*. Le poème va donc révéler la vraie nature du vécu érotique qui est plaisir (et non pas souffrance, insatisfaction et insatiabilité), stratégie (et non pas esclavage, soumission, dépendance et hasard) et, à sa manière, vérité (et non pas mensonge). Certes, l'attrait érotique commence bel et bien par une blessure, car le petit est armé d'arc et de flèches, mais cette lésion n'évolue pas dans une plaie pourrissante et invétérée. Et cela, à condition que l'on apprenne une technique de l'amour (et non pas une *ratio*, une « raison » qui se dresserait *contre* l'amour), ce

---

39. Ainsi se plaint le poète Gallus, d'après Virgile, *Bucoliques*, 10, 69 : « *Omnia vincit amor. Et nos cedamus Amori* » (L'amour triomphe sur toute chose. Et nous aussi : cédon à l'amour !). *Ibidem*, 10, 29 : L'amour est cruel (*crudelis Amor*).

40. Properce, *Élégies*, 1, 9, 18. Cf. *ibid.*, 2, 29, 1-12 : une meute de petits (*turba minuta*) assiège le poète infidèle, pour le ramener chez Cynthia. Ce sont des Amours, aussi minuscules qu'ils sont redoutables. Voir aussi plus haut, note 10.

41. Virgile, *Bucoliques*, 8, 43.

42. Virgile, *Bucoliques*, 8, 47-50.

43. Virgile, *Bucoliques*, 8, 43-45 : « Maintenant je sais ce que c'est que l'amour ; c'est sur les durs rochers que le Mont Tomaros, le massif des Rhodopes, les Garamantes aux extrémités de la terre engendrent un enfant qui n'appartient ni à notre genre ni à notre sang (*nec generis nostri puerum nec sanguinis edunt*) ».

44. Ovide, *Art d'aimer*, 1, 10 : *Sed puer est, aetas mollis et apta regi*.



qui demande que l'on fasse confiance à son potentiel voluptueux. *L'ars amatoria* s'étaye sur une théorie confiante du désir : il est possible d'aboutir à des moments de véritable jouissance.

D'abord, alors que le désir s'impose à nous soudainement, lorsqu'un détail nous surprend et nous frappe, ce même désir nous oriente vers cet objet intentionnel qui en est la cause. Or, l'objet de notre désir est un sujet. C'est une personne libre de nous rejeter et dont il nous faut captiver le penchant. Cette orientation de soi est susceptible d'être maîtrisée et, surtout, façonnée au fil du temps. Le désir advient dans la durée de la séduction et peut être maintenu dans une relation d'amabilité, car il s'agit de susciter l'intérêt érotique de l'autre à notre endroit et, ce qui n'est pas moins difficile, d'entretenir cette nouvelle liaison dans la gaité. Ensuite, la vérité érotique est également affectée par le temps. Dans le régime particulier de cette vérité mouvante, ce qui était faux *devient vrai*<sup>45</sup>. Ainsi, l'art nous apprend à naviguer entre incertitudes et soupçons, avec une manière de scepticisme. Enfin, la possibilité même d'un art d'aimer réside dans la plasticité de l'expérience amoureuse. Le désir de l'autre est malléable. Le nôtre aussi. C'est pourquoi nous pouvons apprendre à bien désirer et à faire désirer autrui. Le désir de l'autre, à savoir l'objectif de notre quête, c'est à nous de le créer et de le cultiver.

L'art d'aimer est une métamorphose mimétique maîtrisée. C'est moi qui transforme l'autre, tout en me transformant. Homme, c'est moi qui, sachant m'adapter aux goûts de l'autre, imite Protée et Zeus, des dieux en métamorphose continue<sup>46</sup>. C'est moi qui profite du hasard, tout en faisant avancer mes projets. Femme, c'est moi qui chante, qui danse, qui me maquille<sup>47</sup>. C'est moi qui sais attendre. C'est moi qui mène le jeu ; c'est encore moi qui s'y prête volontiers. Métaphoriquement, mais aussi dans bien des jeux d'adresse et de société, ou dans un théâtre de salon, je me livre aux plaisirs du *ludus* et du *iocus*.

Pour commencer, comme nous l'avons remarqué, si le poème lui-même est possible en tant que *ars amatoria*, c'est que l'amour est un enfant. *Sed puer est !* Ce qui signifie que le dieu, en vertu de son âge tendre, se prête à être « régi » : *aetas mollis et apta regi*<sup>48</sup>. Ce petit garçon peut et, plus précisément, *doit* être gouverné par l'*ars* : *arte regendus amor*<sup>49</sup>. Apprenez l'*ars*, et vous saurez comment vous placer en position de maîtrise vis-à-vis de ce garçonnet. Et c'est ici, bien sûr, que le jeu devient essentiel. Si l'amour n'est qu'un enfant, l'amour devient un jeu d'enfant — sous les yeux d'un *praeceptor amoris*, d'un *magister* qui forme, à son tour, des amants compétents, *docti*. L'amour, c'est mon jeu. C'est *moi* qui fais précisément ce que je dois faire pour

45. Ovide, *Art d'aimer*, 1, 616 : « Il deviendra vrai, l'amour qui tout à l'heure était faux » (*Fiet amor verus qui modo falsus erat*).

46. Ovide, *Art d'aimer*, 1, 753-768.

47. Ovide, *Art d'aimer*, 3 *passim*.

48. Ovide, *Art d'aimer*, 1, 10.

49. Ovide, *Art d'aimer*, 1, 4.

réussir. Moi, qui au juste ? Tout d'abord moi, le *praeceptor* qui vous apprend à « régir » l'expérience amoureuse ; ensuite, moi, le bon élève (ou la bonne élève) qui a appris à ne pas trembler devant ce gosse qui est *saevus* et *ferus* sans doute — et, pour les élégiaques, *tristis*, *asper*, *improbis*, petit tyran macabre qui vous rentre dedans et vous marche dessus — *mais* qui n'est qu'un tendre bambin, tout de même<sup>50</sup>.

L'accent qu'Ovide place sur l'enfance est tout un programme. Les enfants aiment jouer. Le but de l'*ars* n'est pas de faire grandir le petit et de le détourner de ses passe-temps favoris mais, tout au contraire, de lui apprendre les règles du jeu. Le poème cependant ne s'adresse pas à Amor. C'est à vous, jeunes hommes et jeunes femmes de Rome, que le *praeceptor* souhaite apprendre à jouer à l'amour. Une fois que l'enfant terrible aura été éduqué, vous-mêmes, vous pourrez vous livrer à un jeu pour adultes. Ce tour de passe-passe se déroule dans le texte. Car le thème du jeu — *ludere*, *lusus*, *iocus* — traverse l'*Ars Amatoria*. L'art d'aimer, c'est un art de jouer, de *bien* jouer. Le poème, d'ailleurs, c'est un jeu.

Voyons comment.

Tout d'abord, le *ludus* est une pratique sociale. Le théâtre et le cirque sont des *ludi*, ainsi que nous l'avons dit, mais ils sont aussi les endroits le plus favorables aux rencontres. Comme les fourmis cherchent leur nourriture et comme les abeilles « voltigent sur la cime du thym et des fleurs », de la même manière « une femme brillamment parée se rue aux spectacles célèbres » (*sic ruit ad celebres cultissima femina ludos*). Les femmes viennent pour voir, et pour être vues. Les *ludi* sont propices aux coïncidences heureuses, mais ils permettent aussi aux hommes de *ludere*. « Tu y trouveras telle beauté qui te séduira, telle autre dont tu pourras prendre jeu (*quod ludere possis*), telle que tu ne feras que toucher, telle enfin que tu voudras garder<sup>51</sup> ». Ce n'est pas Vénus qui fera de toi un jouet, comme pour Lucrèce : c'est toi, jeune homme, qui va mener le jeu, en l'occurrence un jeu cruel, si seulement tu sauras profiter du hasard.

Ensuite, toujours comme « jeu de société », *ludere* est une activité essentielle dans la relation amoureuse, qui doit être une relation d'amabilité. Pour se rendre agréable, il faut entretenir, divertir, amuser. L'amour se cultive non pas dans la frustration, la plainte ou la récrimination comme chez les élégiaques, mais dans la complicité, dans la gaité, dans l'allégresse. Le *praeceptor amoris* s'attarde ainsi sur l'apprentissage de jeux

50. Virgile, *Bucoliques*, 8, 47-50 ; Tibulle, *Élégies*, 1, 6, 1-3 : « Toujours, pour m'attirer, Amour, tu m'offres un doux visage, mais après tu es triste et rude pour moi, le malheureux ! (*Post tamen es misero tristis et asper, Amor*). Qu'est-ce que cette cruauté (*saevitia*) avec moi ? » ; Properce, *Élégies*, 1, 1, 4-6 : « L'Amour a courbé ma tête sous ses pieds. Le cruel (*improbis*) m'apprit à dédaigner les jeunes filles chastes, et à vivre sans sagesse » ; Properce, *Élégies*, 1, 9, 19-22 : « Alors tu affronterais les tigres d'Arménie et les liens qui enchainent à la roue infernale, plutôt que de sentir à chaque instant les flèches de l'enfant dans la moelle (*quam pueri totiens arcum sentire medullis*) et une maîtresse en colère t'arracher ce que tu voudrais lui refuser. Qui que tu sois, fuit les douceurs assidues ! (*quisquis es, assiduas tu fuge blanditias!*) Le chêne et la pierre céderaient à leur action ».

51. Ovide, *Art d'aimer*, 1, 90-95. Sur le théâtre comme lieu propice à la rencontre galante, on verra GAVOILLE (2009) ; KENNEDY (2012).

divers, qu'il recommande vivement aux femmes. Une *docta puella* doit savoir danser. « Qui douterait que je souhaite qu'une femme sache danser ? », demande le poète<sup>52</sup>. Et de suggérer qu'elle puisse, quand le vin est servi, bouger les bras. Sur la scène, les artistes obtiennent un franc succès lorsqu'ils font balancer les anches, tel est le charme de ce mouvement (*mobilitas*) si facile<sup>53</sup>. Que la *puella* s'exhibe ainsi devant son amant. Qu'elle fasse de la musique comme Orphée, qu'elle chante comme les Sirènes, qu'elle fasse étalage de sa culture littéraire, qu'elle lise des poèmes<sup>54</sup>. Voilà un petit théâtre intime qui, comme les *ludi scenici* pour le grand public, offre un spectacle de variété. De même, une femme savante doit manier adroitement les dés et les jeux de plateau. « J'ai honte de recommander de si petites choses » (*parva monere pudet*), s'escrime le précepteur :

Mais je veux que mon élève sache (*sciat*) jeter les dés avec adresse, et qu'elle sache quelle est leur force ; qu'elle sache tantôt amener le nombre trois, tantôt réfléchir (*cogitet*) au côté qu'il faut adopter et qu'il faut demander. Je veux qu'elle joue aux latroncules (*latronum*)<sup>55</sup>.

Une jeune femme doit être rusée (*callida*), prudente (*cauta*), car il ne faut pas jouer stupidement (*non stulte*). Elle doit apprendre à calculer ses mouvements<sup>56</sup>.

De son côté, un jeune homme doit s'adapter aux intérieurs douillets. Il doit savoir parler aux femmes, et tout doucement pour que son amie se réjouisse de son arrivée (*adventu laeta sit illa tuo*)<sup>57</sup>. Il doit se joindre à sa bien-aimée dans une mimesis continue : blâmer ce qu'elle blâme, louer ce qu'elle loue, répéter ce qu'elle dit, rire, pleurer et ressentir à l'unisson<sup>58</sup>. Surtout, il doit savoir jouer. Son habileté à lui sera la triche.

52. Ovide, *Art d'aimer*, 3, 349.

53. Ovide, *Art d'aimer*, 3, 349-352. L'importance de la théâtralité dans la conduite amoureuse nous amène à interroger les échos entre l'érotodidactique ovidienne et la comédie. Voir GAVOILLE (2009) qui restitue bien des aspects de la « comédie de l'amour », dont l'*Art d'aimer* recommande la mise en scène, sans pour autant réduire la créativité artistique à une « farce ». Je suis entièrement d'accord avec cette démarche interprétative. Sur la comédie (personnages, situations, langage) à l'arrière-plan de la poésie élégiaque en général, on verra surtout le travail de Sharon James qui, au fil des années, a mené une lecture systématique de cet intertexte. Voir en particulier JAMES (2012). Sur le mime et l'élégie, MCKEOWN (1979).

54. Ovide, *Art d'aimer*, 3, 250-352.

55. Ovide, *Art d'aimer*, 3, 353-60.

56. Comme DELBEY (2003), p. 141, l'affirme, par rapport à la conflictualité de l'expérience érotique dans les *Amours*, l'*Art d'aimer* développe une « étrange thématique », celle de « l'érotisme sage ». Dans ce cadre, le jeu devient stratégique. « Il est conseillé à la jeune femme qui veut se faire aimer de pratiquer les jeux de société, de savoir bien lancer les dés par exemple, mais surtout de rester maîtresse d'elle-même tout le temps que dure la partie, en ne laissant paraître aucun signe de colère, de passion du gain, en ne cédant jamais à l'esprit de querelle qui transforme le jeu en guerre dérisoirement douloureuse entre joueurs (3, 367-380). » Cette thématique paraît « étrange », seulement si nous sous-estimons le projet théorique d'Ovide.

57. Ovide, *Art d'aimer*, 2, 159-160.

58. Ovide, *Art d'aimer*, 2, 199-202.

Mais si elle joue, et que, de sa main, elle lance les dés d'ivoire, toi, tu lanceras maladroitement, et tu concèderas que c'était une mauvaise main (*Seu ludet, numerosque manu iactabit eburnos, Tu male iactato, tu male iacta dato*). Si vous jouez aux osselets, pour lui épargner le chagrin d'une défaite, tu feras en sorte d'amener souvent un malencontreux ambasas. Si un échiquier est votre champ de bataille, il faut que tes pions de verre tombent sous les coups de l'ennemi<sup>59</sup>.

Le jeu, cette joute entre adversaires qui s'acharnent à gagner, doit devenir, tout au contraire, une occasion de permettre à la femme d'avoir le dessus. *Ludere* vient compléter la flexibilité protéiforme de l'amoureux qui s'adapte à la femme. Et, pour finir, voici la chute normative :

Jouez à mille jeux divers : il est honteux pour une jeune femme de ne savoir pas jouer ; car souvent l'amour vient en jouant (*Mille facesse iocos; turpe est nescire puellam ludere: ludendo saepe paratur amor*)<sup>60</sup>.

« L'amour vient en jouant » : prenons la mesure de cette affirmation. Tout ce qui intervient dans une situation ludique — le hasard et la règle, la compétition et la complicité, l'adresse et la tricherie, le mimétisme et la créativité, la mise en scène et l'admiration, le plaisir et le pasetemps —, crée d'abord les conditions favorables à la séduction, pour ensuite contribuer à l'enjouement amoureux dans la durée. Dans une relation d'amabilité, l'on ne cesse de se recréer, de se divertir à quelque amusement, de s'occuper à un jeu quelconque tout en cultivant une humeur gaie. Davantage : l'amour lui-même est un jeu. L'aménité amoureuse doit se conformer en effet au modèle du *ludere* et du *iocus*. Si la femme résiste, jeunes hommes, surtout évitez la colère, un travers dont souffre le poète lui-même :

Faites la guerre aux Parthes, mais qu'il y ait la paix avec l'amie raffinée ; qu'il y ait du jeu (*iocus*) et n'importe quoi qui peut causer l'amour (*cum culta pax sit amica, et iocus, et causas quicquid amoris habet*)<sup>61</sup>.

Dans cet envers du décor guerrier, l'on jouera dans la quête de tout ce qui peut nourrir l'amour. *Iocus* va avec *obsequium*, la patience qui adoucit<sup>62</sup>. Les jeunes mâles Romains, habitués à leurs *ludi* athlétiques et guerriers, doivent se démilitariser, pour ainsi dire<sup>63</sup>. Encore un moment de féminisation. Le *dulces ioci* des intérieurs féminins sont ceux, charmants et paisibles, que favorise la musique, surtout le *psalterion*<sup>64</sup>.

Plus généralement, le poète appelle « jeux joyeux » (*laeti ioci*) les échanges complices entre les amants, tout en conseillant aux femmes de troubler savamment,

59. Ovide, *Art d'aimer*, 2, 203-208.

60. Ovide, *Art d'aimer*, 3, 367-68.

61. Ovide, *Art d'aimer*, 2, 175-176.

62. Ovide, *Art d'aimer*, 1, 183-197.

63. Ovide, *Art d'aimer*, 3, 380-85.

64. Ovide, *Art d'aimer*, 3, 320-29.

par un zeste d'amertume, une atmosphère excessivement mielleuse. C'est une recette de cuisine érotique :

Il faut mêler à ces jeux joyeux quelques rares refus (*Miscenda est laetis rara repulsa iocis*). Que votre amant, devant le seuil de votre chambre, s'écrie : « Porte cruelle ! » et qu'il emploie tour à tour la prière et la menace. Nous ne supportons pas les sucreries ; nous sommes réveillés par un jus amer (*Dulcia non ferimus: suco renouemur amaro*) ; plus d'une barque périt par un vent favorable. Ce qui empêche les maris d'aimer leurs femmes, c'est qu'ils peuvent les voir autant qu'il leur plaît. Fermez donc votre porte, et que votre portier me dise d'un ton ferme : « On n'entre pas ! » L'amour te touchera aussi si tu es dehors. Quittez, tout de suite, les épées émoussées : que l'on se batte avec des armes acérées (*Ponite iam gladios hebetes: pugnetur acutis*)<sup>65</sup>.

Hommes et femmes doivent donc se rencontrer dans une réciprocité genrée. Que les hommes cèdent les armes ; que les femmes les prennent. Jeunes hommes, découvrez la douceur. Jeunes femmes, de votre côté, corsez vos jeux.

Si un couple sans mariage mène une vie agrémentée de toutes sortes de jeux, dans l'intermittence de rendez-vous et de parties fines, l'on ne sera pas surpris de découvrir que l'activité la plus voluptueuse et la plus érotique qui soit — faire l'amour — n'est rien d'autre qu'un *iocus*<sup>66</sup>. Mais un jeu très particulier, dont les règles s'inversent. Au lieu de devancer l'autre, l'on recherche le plaisir d'être vaincu l'une et l'autre, de concert. D'abord, il revient à l'homme de régler la vitesse de sa jouissance, en remplaçant le goût de gagner par le plaisir de jouir en même temps que sa maîtresse.

Tu verras alors ses yeux briller d'une tremblante clarté, semblable aux rayons du soleil reflétés dans l'eau liquide. Puis viendront les plaintes mêlées d'un tendre murmure, les doux gémissements, et ses paroles, adaptées au jeu (*Et dulces gemitus aptaque uerba ioco*). Mais, ne vas pas, déployant trop de voiles, laisser la maîtresse en arrière ; ne souffre pas non plus qu'elle te devance : voguez de concert vers le port. Il y a une volupté pleine, lorsque, vaincus l'un et l'autre (*pariter victi*), l'amante et l'amant succombent en même temps. Telle doit être la règle de ta conduite...<sup>67</sup>

Ensuite, les conseils offerts aux femmes résonnent avec cette leçon. Que les douces voix et les joyeux chuchotements ne cessent jamais, que les mots audacieux ne tarissent pas au milieu des jeux (*Nec blandae uoces iucundaque murmura cessent, Nec taceant mediis improba uerba iocis*)<sup>68</sup>. Faire l'amour, donc, c'est un *iocus*, un jeu de parole, sinon un jeu de mots. Que la femme n'arrête pas de parler, tandis que l'homme, de son côté, s'inquiète du tempo. Que la femme fasse parfois semblant

65. Ovide, *Art d'aimer*, 3, 580-589.

66. Ce qui s'accorde avec la pensée ludique dans le contexte grec ancien, d'après KIDD (2019). Le jeu est, tout, d'abord, plaisir.

67. Ovide, *Art d'aimer*, 2, 720-729.

68. Ovide, *Art d'aimer*, 3, 795.

de ressentir un doux plaisir, par un bruit mensonger ! (*Dulcia mendaci gaudia finge sono*)<sup>69</sup>. Que l'une et l'autre jouissent d'un plaisir plein (*plena voluptas*), qui culmine dans une défaite partagée. Les amants ne se battent pas l'une avec l'autre. Ils jouent.

Jouer, c'est jouer. C'est toute la différence avec les discours qui blâment l'érotique.

Or, pour reprendre le fil de notre triangulation — Lucrèce, poètes élégiaques, *L'Art d'aimer* —, il nous faut constater que Lucrèce n'a pas le moindre intérêt pour le paradigme du jeu, sauf à prendre « *ludus* » et « *ludere* » dans un sens péjoratif. Dans le contexte amoureux, *ludere* signifie « se jouer de ». Vénus « se joue des amants par les simulacres » (*simulacris ludit amantes*)<sup>70</sup>. Le langage de Lucrèce, ainsi que nous l'avons vu, encadre l'amour dans une négativité nihiliste. On a soif, mais on ne parvient pas à se désaltérer ; on enlace, on embrasse, on mord, mais on n'incorpore rien du tout ; on est blessé, on brûle, on est en manque<sup>71</sup>. Au moment même où ils font l'amour, les amants ne sont pas en état (*nec queunt*) de se rassasier en regardant le corps de l'autre, « leurs mains sont incapables (*nec possunt*) de détacher une parcelle des membres délicats et elles errent incertaines sur tout le corps<sup>72</sup>. » Les amants ne sauraient compter sur une petite touche d'amertume bien dosée, qui viendrait revigorer l'amour, ainsi qu'Ovide le recommande, mais en revanche « quelque chose d'amer fait surface » (*surgit amari aliquid*) tout simplement parce que le plaisir est toujours gâché, corrompu, impossible<sup>73</sup>. On poursuit un simulacre qui ne fait que se soustraire à notre prise. À l'opposé d'Ovide qui préconise une « volupté pleine » (*plena voluptas*), Lucrèce nous avertit que tout est en pure perte, car on ne désire que des *simulacra*. *Nequicquam*, tout n'est que pour rien<sup>74</sup>. C'est bien cela, le *ludere* de Vénus. Vénus se moque de son monde par l'illusion. Qui plus est, les *ludi* auxquels s'adonnent les amants dans *La Nature des choses* sont des passe-temps qui, avec le luxe et l'oisiveté, détruisent le patrimoine et l'existence même d'un amoureux. Toute une vie s'engouffre dans ces frivolités. Rien à voir avec le *dulces ioci* et les *laeti ioci* de *L'Art d'aimer*, depuis le salon de musique jusqu'au lit. Lorsqu'Ovide se répand sur l'importance de savoir jouer, car « souvent l'amour vient en jouant (*ludendo saepe paratur amor*) », cela nous donne la mesure du scandale de son *ars*<sup>75</sup>. L'amour est ludique, de bout en bout.

Chez Lucrèce, on ne badine jamais avec l'amour. Il faut raisonner. Tibulle et Propertius, à leur tour, font quelques brèves allusions au *ludere*, mais on ne sera pas surpris de découvrir que la signification en est très différente par rapport au champ sémantique ovidien.

69. Ovide, *Art d'aimer*, 3, 798.

70. Ovide, *Art d'aimer*, 4, 1102.

71. Lucrèce, *De la Nature*, 4, 1099-1113.

72. Lucrèce, *Sur la Nature*, 4, 1100-1104.

73. Lucrèce, *Sur la Nature*, 4, 1134. Cf. Ovide, *Art d'aimer*, 3, 580-589.

74. Lucrèce, *Sur la Nature*, 4, 1110.

75. Ovide, *Art d'aimer*, 3, 367-68.

#### 4. TIBULLE

*Ludere*, jouer, c'est « se jouer de » quelqu'un. Marathus, écrit Tibulle d'un de ses bien aimés, jadis se jouait de ses malheureux amants (*hic Marathus quondam miseris ludebat amantes*), ignorant qu'un Dieu vengeur le menaçait lui-même. Souvent même, dit-on, il riait des larmes de celui qui souffrait (*saepe etiam lacrimas fertur risisse dolentis*). Abusant du temps de la séduction, il entretenait le désir par une attente fictive (*et cupidum ficta detinuisse mora*). Le *ludere* de Marathus n'était rien d'autre que moquerie et cruauté. Mais maintenant le jeune homme se heurte à une porte verrouillée (*quaecumque obposita est ianua dura sera*). Ce qui amène le poète à mettre en garde sa destinataire : « Et toi aussi, le châtement t'attend (*at te poena manet*), si tu ne mets un terme à ta superbe ; combien tu souhaiteras rappeler ce jour-ci<sup>76</sup> ! » La porte claquée au nez de Marathus n'est pas une plaisanterie piquante, qui viendrait tempérer la douceur excessive du jeu érotique par une touche d'amertume bien dosée, comme nous l'avons vu dans l'art d'aimer ovidien. C'est, tout au contraire, un véritable refus, l'œuvre d'un dieu vengeur. Marathus, le joueur, ne savait pas que l'arbitre du jeu, c'est Amor. Ainsi le *ludere* se retourne contre lui.

Encore plus ironique est le *ludere* dont le poète lui-même fait les frais. Le malheureux a appris à Délia, sa maîtresse, comment se jouer de son mari (*ipse miser docui, quo posset ludere pacto custodes*), par la ruse<sup>77</sup>. Maintenant c'est à son endroit que Délia met en œuvre ces mêmes subterfuges. *Ludere* relève du trompe-l'œil, de l'illusion. *Ludere* rattrape le *lusor*.

Cette version méchante du *ludere* s'accorde avec l'érotodidactique des élégiaques. Il y a bel et bien, dans la poésie amoureuse de Tibulle et, surtout, de Propertius, un discours technique sur le savoir-faire et l'apprentissage érotiques. Ovide lui-même y fait allusion dans les *Tristes*<sup>78</sup>. Mais de quelle manière d'enseignement s'agit-il ? Est-ce que l'art de ces poètes vient prêter secours à un enfant inoffensif et malléable, afin de seconder ses jeux, tout en lui imposant des règles ? Qui instruit qui ?

Marathus a connu la souffrance amoureuse à ses dépens ; maintenant, son exemple sert de menace. Toi aussi, fais bien attention, ça t'apprendra<sup>79</sup> ! Tibulle a appris un art (*ars*) à Délia. L'art en question n'était qu'un répertoire de dissimulations : comment faire tourner sans bruit une porte sur ses gonds ; comment effacer les traces des dents sur la peau<sup>80</sup>. Ce sont des roueries sans envergure, des fourberies presque comiques. Voilà donc comment déjouer un rival, comment abuser de sa confiance ou de sa naïveté, comment le rendre ridicule. Bref : le poète a révélé à sa maîtresse l'art de se jouer (*ludere*) de son époux. Maintenant, ce même piège se referme sur lui :

76. Tibulle, *Élégies*, 1, 8, 71-78.

77. Tibulle, *Élégies*, 1, 6, 9-10.

78. Ovide, *Tristes*, 2, 465 : *blandi praecepta Properti*. Sur cet intertexte, l'on verra VIARRE (2000)

79. Tibulle, *Élégies*, 1, 8 77-78.

80. Tibulle, *Élégies*, 1, 6, 9-15.



C'est moi-même qui, pour mon malheur, lui ai appris le moyen de se jouer (*ludere*) de ses gardiens. Hélas ! Hélas ! Je suis aujourd'hui la victime de mon art (*heu heu nunc premor arte mea*)<sup>81</sup>.

Si le poète professe un art d'aimer, par conséquent, ce sera à ce niveau — dévoiler les dessous de la manigance amoureuse. Puisque ce savoir-faire se retourne contre lui, le poète s'en plaint, tout en essayant d'en détourner ses élèves.

Davantage encore, la compétence didactique devient un « magistère inutile », qui prête à la risée. Dans une autre élégie de Tibulle, Priape, le dieu phallique gardien des jardins, joue le rôle d'un précepteur dans l'amour pour les garçons. Pourvu que tu plaises (*dum placeas*), exhorte le dieu, il te faut te prêter à toute sorte de soumissions et de douceurs. Il te faut également jouer et tricher : quelles que soient les façons dont un garçon aime te tenter, cède-lui : « l'amour triomphera de bien des obstacles par la complaisance » (*cedas obsequio plurima uincet amor*)<sup>82</sup>. S'il veut s'essayer aux armes :

Tu tâcheras de jouer d'une main légère (*leui temptabis ludere dextra*) ; souvent tu offriras ton flanc à découvert, pour qu'il puisse remporter la victoire.

Ainsi, le jeune homme s'adoucirait, et tu pourrais lui voler des baisers ; il se défendra, mais finira bien par t'en accorder d'autres, et même par se jeter à ton cou. Et la réprobation, encore une fois, se fait entendre :

Mais aujourd'hui, hélas ! notre époque perverse se livre à des arts (*artes*) misérables ! Maintenant, le charmant garçon a appris à vouloir des cadeaux. Qui que tu sois, toi qui as enseigné le premier à vendre l'amour (*qui venerem docuisti vendere primus*), qu'une pierre non taillée pèse sur tes os<sup>83</sup>.

Ces préceptes semblent bien conduire au succès. Lorsque de jeunes mâles se joutent à un jeu d'escrime, et que l'amoureux triche comme il faut — en faisant semblant de perdre, pour que l'autre gagne —, le séducteur va parvenir à ses fins.

S'il veut faire de l'escrime, tu t'essaieras à ce sport d'une main légère (*leui temptabis ludere dextra*), et tu laisseras souvent ton flanc sans défense, pour qu'il gagne<sup>84</sup>.

Les baisers volés se changeront en étreintes spontanées. L'art de Priape résonne avec l'art ovidien de jouer perdant avec la *puella*<sup>85</sup>. Le jeu permet de faire croire à l'adversaire qu'elle est la plus habile, qu'il est plus fort. C'est une manœuvre de flatterie. Puisque l'on s'attend à ce que chaque joueur mette toutes les chances de

81. Tibulle, *Élégies*, 1, 6, 9-10.

82. Tibulle, *Élégies*, 1, 4, 39-40.

83. Tibulle, *Élégies*, 1, 4, 57-60.

84. Tibulle, *Élégies*, 1, 4, 51-52. Sur la triangulation intertextuelle de Virgile, Propertius et Ovide, on verra FABRE-SERRIS (2004).

85. Ovide, *Art d'aimer*, 2, 203-208.

son côté, l'amoureux profite de cet esprit compétitif pour en détourner les règles à sa « défaveur » — et pour donner le change. Ainsi, l'on trompe l'objet d'amour, en lui faisant adroitement prendre une chose pour une autre. Le jeu truqué devient séduction par excellence. Voilà donc un art d'aimer. Mais ce n'est qu'un vain magistère.

Le jour viendra où une foule empressée de jeunes gens s'attachera à mes pas pour m'entendre donner les leçons de Vénus (*me Veneris praecepta ferentem*). Hélas ! Hélas ! Que Marathus me torture par la lenteur de son amour ! Les arts me manquent, et me manquent les ruses (*deficient artes, deficiunt doli*). Épargne-moi, enfant, je t'en supplie ; que je ne devienne pas la fable honteuse de ceux qui se riront de mon vain magistère (*cum mea ridebunt uana magisteria*)<sup>86</sup>.

Nous sommes, chez Tibulle, dans l'esprit de Lucrece. Les jeux, et l'art qui les apprend, sont voués à l'échec. L'enfant est terrible.

## 5. PROPERCE

C'est dans une des élégies de Propertius à Gallus, que nous entendons une voix plus complexe. Le poète évoque une nuit d'amour entre son ami, Gallus, et la maîtresse de celui-ci. « Je n'ai pu détourner mes regards de votre jeu (*non tamen a uestro potui secedere lusu*) », avoue-t-il<sup>87</sup>. Ce *lusus* est un spectacle. Il vante ensuite ses talents d'entremetteur et ses pouvoirs de conseiller. Ce savoir, il l'a appris auprès de sa propre maîtresse.

Je suis capable (*possum ego*) de réconcilier deux amants, d'ouvrir à l'amant la porte tardive d'une maîtresse, de guérir dans autrui une blessure récente, et il y a dans mes mots un remède qui n'est pas inefficace. Cynthia m'a appris ce qu'il faut demander ou éviter ; l'Amour n'est pas resté sans rien faire (*Cynthia me docuit, semper quae cuique petenda quaeque cauenda forent: non nihil egit Amor*)<sup>88</sup>.

Enfin, le poète enchaîne par des mises en garde contre des erreurs de stratégie. Conclusion : « Sois humble, et sois assujetti à l'amour (*sis humilis magis et subiectus amori*), et tu obtiendras souvent un bon résultat ». L'art consiste à inculquer le paradoxe de l'humilité. Pour prendre le dessus, il faut savoir se baisser. Pour gagner, il faut perdre.

Ici, l'expérience érotodidactique offre des variations contradictoires. Le poème de Propertius à Gallus résonne, à première vue, avec la pensée ludique d'Ovide.

86. Tibulle, *Élégies*, 1, 4, 79-84. Sur l'art d'Amor, en l'occurrence un art belliqueux, ravi à Apollon, voir aussi Tibulle, *Élégies*, 2, 5, 105-112 : « Avec ta permission, Phébus, puissent périr les arcs et les flèches périr ; puisse l'Amour seulement errer désarmé sur la terre. Ton art était inutile : mais depuis que Cupidon s'est emparé de tes armes, hélas ! hélas ! de combien cet art n'a-t-il pas fait le malheur ! Il a fait le mien surtout. Depuis un an je languis blessé, et je nourris mon mal : tant je me complais dans ma douleur même. Incessamment je chante Némésis, sans laquelle mon vers ne peut trouver ni parole ni juste mesure. »

87. Propertius, *Élégies*, 1, 10, 9.

88. Propertius, *Élégies*, 1, 10, 15-18.

L'amour est un jeu (*lusus*). Ce qui s'accorde, encore une fois, avec l'idée qu'il doit y avoir des règles du jeu. Le poète a appris, et désormais enseigne à son ami comment cultiver l'amabilité. Ne te fâche pas, ne réponds jamais sur un ton bourru, ne reste pas muet. Mais la source de la maestria érotique, ce sont sa maîtresse et Amor lui-même. Amor, par conséquent, n'est pas l'enfant célébré dans l'*Art d'aimer*, un môme malléable et inoffensif, qu'un *praeceptor amoris* sait diriger aisément. Au même titre que la redoutable maîtresse (*domina*), Amor garde un pouvoir absolu. Il ne reste au poète qu'une obédience sans conditions. Properce ne sort pas du masochisme élégiaque. Tant et si bien que, lorsqu'il plaisante sur l'âge tendre d'Amor, c'est pour en déplorer la sottise :

Quel que soit l'homme qui ait dépeint l'Amour sous les traits d'un enfant, qui n'admirerait point ses mains merveilleuses ? Le premier, il vit que les amants vivent en insensés (*is primum vidit sine sensu vivere amantis*), et que souvent de grands biens se perdent dans des soucis sans gravité<sup>89</sup>.

En écho à Lucrèce, le poète dénonce l'irrationalité de l'amour et le gâchis de l'existence amoureuse. L'aspect enfantin de l'amour dit sa puérité, ce qui se manifeste dans d'amusements frivoles.

Ainsi, d'autres poèmes de Properce vantent l'effacement de l'amant devant un Amour tout-puissant. J'ai souffert et je suis perdu (*quis ego nunc pereo*), admet le poète, mais je peux me rendre utile aux autres qui souffrent comme moi.

En étant leur semblable, je vais avertir les amants crédules qu'il n'est pas sûr de croire de trompeuses caresses (*similis moniturus amantes non ullis tutum credere blanditiis*)<sup>90</sup>.

Il semble donc faire son miel de l'apprentissage amoureux. Mais ni l'Amour, ni Cynthia, après tout, ne font leur travail. « Chez moi », se plaint-il, « Amour paresseux ne devise aucun art (*in me tardus Amor non ullas cogita artes*)<sup>91</sup>. » Voici donc l'aveu d'impuissance d'un homme incapable de parvenir à ses fins — encore moins d'aider un ami :

Et moi, qui n'ai aucun remède à mes propres maux, je ne pourrais te consoler, malgré tes prières (*non ego tum potero solacia ferre roganti, cum mihi nulla mei sit medicina mali*).

Le poète devient un malade qui n'a ni de remède pour lui-même (*medicina mali*), ni de soulagement (*solacia*) à offrir à d'autres. Il ne peut se déprendre de cette débâcle. Il s'enfonce dans son malheur, tout en ne cessant d'écrire. Que son ami, Gallus, écrive comme lui : qu'il arrête la tragédie, qu'il se laisse aller à l'élégie<sup>92</sup>. Genre

89. Properce, *Élégies*, 2, 12, 3-4. KLEIN (2010).

90. Properce, *Élégies*, 1, 15, 41-2.

91. Properce, *Élégies*, 1, 1, 17.

92. Properce, *Élégies*, 1, 5, 25-6.

poétique et genre de vie se rejoignent. L'écriture élégiaque est bel et bien le mode d'existence d'un esprit gémissant, qui se désole, tout en en prêchant la contagion. Souffrons/jouissons ensemble de la même addiction !

## CONCLUSION

Nous sommes partis de phénomènes sociaux macroscopiques, les *ludi romani* et les *ludi scenici*, dont Tite Live reconstruit l'histoire. Les significations qui émergent de ces récits s'organisent autour de définitions cohérentes. Les jeux sont des performances agonistiques, spectaculaires, qui viennent interrompre des formes de vie ardues, pénibles, dangereuses pour un public qui y prend du plaisir. Les compétitions « sportives » du cirque ménagent une pause dans des activités autrement pugnaces, notamment les travaux de la guerre. Les mimes, les danses et les chants d'où se développe le théâtre contiennent aussi un élément d'antagonisme, en l'occurrence une raillerie verbale. Le jeu est une joute.

Nous avons ensuite examiné le vocabulaire du jeu dans le contexte amoureux. Cette exploration nous a permis de mener une double réflexion : dégager la complexité sémantique de *ludere*, *ludus*, *lusus*, *iocus*; apprécier l'importance paradigmatique du jeu dans l'expérience amoureuse. Métaphore vive, mais aussi loisir vécu, le jeu est omniprésent dans la poésie érotique. La dimension ludique de l'amour est solidaire d'un « art » d'aimer, à savoir d'une manière réglée, tactique et stratégique d'être ensemble agréablement que l'on peut apprendre, cultiver et transmettre à d'autres. Là où l'amour devient pensable comme une technique du désir et du plaisir, et non pas comme une passion aveugle, le jeu est bienvenu. L'art d'aimer, y compris le poème ovidien, est un jeu.

Les poètes cependant ne sauraient s'accorder sur sa valeur. D'une part, l'élégie fait un constat d'échec. Dans une relation qui ne saurait aboutir, le but du *ludus* est de faire « illusion », de leurrer autrui. Ce trompe-l'œil se retourne contre l'amant. Car celui qui se joue des autres va être amené, à son insu, à devoir subir ce que, primitivement, il ne faisait que par jeu. Ainsi, pour les élégiaques, l'auto-commisération prévaut sur la fierté didactique. Pour le philosophe qui théorise l'impossible érotique, Lucrèce, *ludere* dit soit la vanité de l'amour, une frivolité en pure perte, soit la cruauté de Vénus. Tout amoureux devient la dupe d'un théâtre de simulacres. L'amour n'est pas drôle, c'est pourquoi il faut l'éviter.

Si nous interrogeons la résonance du *ludere* amoureux et des *ludi* du théâtre et du cirque, nous découvrons une ligne de pensée : ce que l'on met en scène « par jeu » est une hostilité secrète. Séduire, c'est s'affronter à l'autre, le faire entrer dans son propre jeu, se moquer d'elle ou de lui (*ludere*), mais aussi s'amuser à guerroyer aimablement, s'adonner à des jeux d'adresse et de hasard dans lesquels l'un tâche de gagner et l'autre doit accepter de perdre la partie. Davantage encore, fût-ce dans la complicité, le jeu n'est jamais franc. Afin de gagner, l'on pourra faire semblant de perdre. L'amour est une joute.

À tous ces précepteurs sinistres — aux ennemis de l'amour, aux amants incompetents dans leur propre gouverne, aux victimes de l'art même qu'ils prêchent, bref : aux joueurs devenus jouets, Ovide répond, par un très grand écart. Prenons la mesure de cette distance.

D'abord, il y a l'envergure du projet : l'*ars amandi* (« art d'aimer ») sort la situation didactique du jardinier priapique ainsi que de l'épistolaire en vers, entre Tibulle, Properce et leurs amis. L'*Art d'aimer* est un poème qui s'adresse publiquement aux *iuvenes* et aux *puellae* de Rome toute entière. C'est une mission civilisatrice. Ensuite, ce grand projet se soutient d'une remise d'Amor à la place qui est la sienne : « Mais c'est un enfant ! » (*sed puer est !*). *Sed* est le mot clé car, dans cette conjonction de coordination, nous entendons déjà tout ce qu'Ovide va objecter au blâme de l'amour. Ce blâme, nous l'avons vu, présuppose la surestimation des pouvoirs d'un dieu qu'il faudrait plutôt traiter comme un petit être « mou », *mollis*, qu'il est possible et même nécessaire de diriger — *arte regendus amor*. L'art d'aimer est un art de gouverner un bout de chou. Ce qui renverse la perspective du *servitium amoris* — condition d'esclavage, domination par la maîtresse toute-puissante ou le garçon tyrannique —, mais aussi le vécu impuissant de la passion — blessure pourrie incurable, étincelle dont on ignore la suite incendiaire, feu à la moelle, saisie des os, pieds sur la tête, soif de Tantale, roue d'Ixion, jalousie de chaque instant, aveuglement ridicule, insatiabilité, néant. Tout cet impossible tragique qui fait le drame élégiaque et Lucrétien suppose qu'on n'a pas vu qu'on a affaire à un gamin. Dès qu'Ovide infantilise l'amour — pour en dire la souplesse, et non pas le caractère insensé — tout devient possible. À commencer par une *ars* digne de ce nom : une technique érotique qui marche, au lieu de préceptes et admonestations qui ne mènent à rien, ou à si peu. Enfin, le déploiement de l'*ars* comme un cours magistral révèle comment *regere*, précisément, le bambin. Avec ses rudiments et ses raffinements, l'art s'adresse aux femmes et aux hommes qui doivent apprendre à aimer — c'est-à-dire à diriger, mener, se mettre à la tête du petit malfrat. Comme les autres élégiaques, Ovide a appris l'amour à ses frais, parfois par la *laesio* (surtout dans la jalousie), mais sa propre blessure sera convertie en savoir utile. Il faut tout faire valoir dans la séduction, y compris sa souffrance. Tout devient bon.

Le couronnement de ce projet et de ce déploiement sera, bien sûr, une érotique poétique du *lusus*, contre une érotique poétique du ressentiment. Le jeu contre le blâme. Le jeu comme paradigme de la relation d'amabilité et d'un rapport sexuel réussi. Le jeu comme une expérience de l'amour qui obéit à des contraintes, qui connaît des accidents, mais qui peut *devenir* plaisante. Car le *iocus* est perfectible. D'où la possibilité de l'*ars*. Si l'amour est un jeu d'enfant pour adultes, l'*ars amatoria* nous apprend la règle du jeu. Par rapport à Lucrèce et aux élégiaques, Ovide offre une théorie enjouée, joyeuse de l'*ars* contre une *ratio* nihiliste qui n'apprend qu'une chose : éviter l'amour.

Le mot de la fin dans le langage de l'élégie sera donc : « Je vous préviens : évitez ce mal ! (*hoc moneo : vitate malum*)<sup>93</sup>. » Ou encore : « Qui que tu sois, fuit les douceurs continues ! (*quisquis es, assiduas tu fuge blanditias !*)<sup>94</sup>. Ou, de nouveau :

Voilà ce qui m'a perdu. Mais étant leur semblable, j'avertirai les amants crédules, qu'il n'est pas sûr de croire aux douceurs (*quis ego nunc pereo, similis moniturus amantes non ullis tutum credere blanditiis*)<sup>95</sup>.

Et :

C'est moi-même qui, pour mon malheur, lui ai appris le moyen de tromper ses gardiens (*ipse miser docui quo posset ludere pacto custodes*). Hélas ! hélas ! je suis aujourd'hui la victime de mon art (*heu heu nunc premor arte mea*)<sup>96</sup>.

Dans les derniers vers de l'*Art d'aimer* tout est dit. *Lusus habet finem*<sup>97</sup>. Le jeu parvient à son terme. Le poème tout entier, étant un *ars*, était donc un *lusus*. Et le poète en est bien aise. Mais depuis les hivers de Tomi, Ovide aura à regretter son grand jeu : « Je gis ici, moi le joueur des amours tendres (*hic ego qui iaceo tenerorum lusor amorum*)<sup>98</sup>. »

Le jeu de l'*ars*, après tout, aura été impardonnable.

93. Properce, *Élégies*, 1, 1, 35-38 : *hoc, moneo, vitate malum: sua quemque moretur / cura, neque assuetum mutet amore torum. / quod si quis monitis tardas aduerterit aures, / heu referet quanto uerba dolore mea!*

94. Properce, *Élégies*, 1, 9, 18.

95. Properce, *Élégies*, 1, 15, 41-2.

96. Tibulle, *Élégies*, 1, 6, 8-10 : *Ipse miser docui, quo posset ludere pacto custodes: heu heu nunc premor arte mea.*

97. Ovide, *L'Art d'aimer*, 3, 809.

98. Ovide, *Tristes*, 3, 3, 73-76. PIERINI (2019) p. 38, a mis en évidence l'importance de ce point de vue rétrospectif, celui d'un poète qui espère amadouer le prince. Dans son autodéfense, Ovide tient à souligner que son poème relève d'une littérature technique, comme les manuels pour enseigner les jeux de table ou les jeux en plein air — rien de plus ! : « *Partendo proprio da quest'ultima fase della sua autodifesa, ai vv. 471 ss. si sofferma a trattare quella che considera una tipologia di opere vicine alla sua: un'ars ampiamente descritta è quella dedicata ad un gioco vero e proprio, come i dadi, oppure le altre attività ludiche intraprese solo per perdere tempus (v. 484) quali il gioco della palla, l'arte del nuoto o del cerchio, l'arte di truccarsi così come quella dedicata ai banchetti, o alla ceramica di uso conviviale. Opere tecniche dunque e di pratico utilizzo, che, conclude Ovidio, luduntur fumonso mense decembri, sono composte (notiamo l'uso di ludere) nell'ambito e nella cornice disimpegnata dei Saturnali, e che per questa loro esplicita natura non hanno mai costituito un damnum per i loro autori (vv. 491-492): così avvicinando la sua opera a quella di oscuri artigiani al servizio dell'arte ludica Ovidio tende a derubricare, certo un po' pretestuosamente, l'impatto ottenuto dai suoi tre libri dell'Ars e nello stesso tempo allude, forse, alla sua opera sui Medicamina faciei femineae, opera anch'essa in distici elegiaci.* »





# When School Means Play. Greek and Latin Lexicography and Socio-Cultural History\*

Christian LAES

University of Manchester

## INTRODUCTION

When browsing with beginning students through the first vocabulary lists of the textbook, almost any teacher of classical languages nowadays makes a jocular remark about the double meaning of the very frequent words σχολή (*scholē*) and *ludus*, which both point to leisure/ free time as well as to school. And after the undoubtedly rather amazed or even ironic reactions of the classroom, the teacher will proceed by explaining the etymology, demonstrating that in ancient times the privileged who disposed of free time were indeed those who had the luxury of going to school and spending their time on study.

Thanks to a tradition that goes back to over hundred years, classicists are equipped with learned and voluminous standard works on Greek and Latin etymology/ lexicography. In such works, authors have confessed to a slight form of amazement when it comes to the meaning of the words σχολή and *ludus*.<sup>1</sup> In this chapter, I study this double meaning both from an etymological and a socio-cultural point

---

\* This publication took shape during a Visiting Professorship at the University of Fribourg (Switzerland) by a grant of the Fonds National Suisse, program Scientific Exchange. I am very grateful to Véronique Dasen and the wonderful team of her ERC Advanced Grant project ‘Locus Ludi: The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity’ (N°. 741520) for a most inspiring research environment. This paper was partly presented at the conference “Jeu et apprentissage” (University of Fribourg, 26-27 October 2017). The other part appeared as LAES (2019). I thank the participants for several valuable suggestions, which induced me to rethink or nuance some of my statements. Many thanks also go to Mark Golden† (University of Winnipeg), who kindly corrected my English text. All translations are from Loeb Classical Library, unless indicated otherwise.

1. CHANTRAINE (2009), p. 1082-1083 mentions “une évolution remarquable”; ERNOUT and MEILLET (2001), p. 368 point to “une litote ou une antiphrase comparable à celle du grec σχολή”. See also BEEKES (2009), p. 1438-1439.

of view. A first section will be dedicated to the question whether Ancient Greek and Latin are unique in attributing both significances to the respective terms and how the different meanings interferred or concurred. The second section studies whether the Greek and Roman authors themselves — mostly though not exclusively lexicographers— regarded the meanings of “school” and “play” as a contradiction. The answers to both question will contribute to the question of whether and to what extent Graeco-Roman culture might be regarded as ludic.

## 1. THE MEANING OF THE WORDS *σχολή* AND *LUDUS*: THEIR ORIGIN AND EVOLUTION

### 1.1. *Etymology of Greek σχολή*

The etymology of the Greek *σχολή* is unclear. It has been explained by the infinitive aorist *σχεῖν* (referring to similar evolutions in nouns as *βολή* and *στολή*), while also the verb *ἀσχάλλω* “to be distressed, grieved” is cited.<sup>2</sup>

Historians of education have pointed to a certain logic in the evolution of the meaning of the word. While *σχολή* initially meant “leisure”, it also referred to the highest form of leisure, namely philosophical learning. From this, the word came to denote a group of students attending lectures, and the activity of learning.<sup>3</sup>

Greek lexicographers sometimes explicitly link *σχολή* or derivatives with the meaning of school and teaching.<sup>4</sup> I cite three examples:

<Σχολεῖον>· διὰ τὸ σχολάζειν τῇ διδαχῇ.

*Scholeion*: because of the fact that one is free (*scholazein*) for learning.<sup>5</sup>

Also pseudo-Zonaras points to the meaning of school, with school defined as a place for study of grammar and words:

Σχολεῖον· διὰ τὸ κατὰ σχολὴν περιτίθεσθαι πρὸς σαφεστέραν ἐρμηνείαν τῶν δυσνοήτων νοημάτων ἢ ῥημάτων.

*Scholeion*: because of the fact that one by his free time (*scholè*) is able to devote one self to the most clear explanation of difficult thoughts and words.<sup>6</sup>

2. CHANTRAINE (2009), p. 1083 mentions these possibilities as doubtful.

3. STOCKS (1936); YON (1940), p. 391; NUTI (1998), p. 97; CRIBIORE (2001), p. 20; WOLFF (2015), p. 196-197. The tradition resonates into Neo-Latin literature, as in the oration *De laude vitae scholasticae* by Philippus Melanchton from 1536: “*Ideo scholis nomen inditum est ab otio, ut res publica testetur se liberare nos a sordidis operis, ut dediti esse rebus divinis possimus.*” This speech is now easily accessible in the anthology by MINKOVA (2018), p. 138.

4. The bibliography is endless, but readers will be very well guided by JAMES (2011). A useful introduction is offered by SCHAPS (2011), p. 69-80.

5. Orion, *Etymologicum*, s.v., p. 183, line 23 (ed. Sturz; trans. C. Laes).

6. Pseudo-Zonaras, *Lexicon*, s.v., p. 1701, line 24 (ed. Tittmann; trans. C. Laes).

Free time and a meaningful purpose in life also appears in another gloss by pseudo-Zonaras:

<Διατριβή>. ἡ σχολή, ἡ καιρὸς, καθ' ὃν ἀνάστρέφομεν περὶ τι. ἡ διάλεξις φιλόσοφος. σημαίνει καὶ τὸ ἐπιτήδευμα καὶ τὸ ἀσχόλημα καὶ τὴν δίαιταν καὶ τὴν διαγωγὴν καὶ τὴν πρόφασιν, ἀφ' ἧς μέλλομεν περὶ τὰ πράγματα διατριβεῖν. διατριβὴ δὲ καὶ ἡ ἀργία. ἐγένετο δὲ αὐτῷ ἑκούσιος ἡ διατριβή.

*Diatribè*: free time, or the right time in which we turn our attention to a particular subject. Also: a philosophical argument. It also means pursuit, engagement, mode of life, way of passing time, or the motive by which we are ready to spend our time (*diatribein*) on subjects. *Diatribè* also means leisure. For him, this leisure comes out of free will.<sup>7</sup>

From at least the first century CE on, the word *σχολή* seem to have been the most current term to denote courses, classrooms and schools, even in the Latin usage of *schola*.<sup>8</sup>

## 1.2. Etymology of Latin *ludus*

The Latin equivalent of *σχολή*, denoting both play and school, is *ludus*.<sup>9</sup> Also here, the etymology is disputed. An Etruscan root, referring to a religious institution has been proposed cautiously.<sup>10</sup> However, an Indo-European origin seems much more likely. The root *\*loid-* can be traced down in the Greek *λίξει* (glossed by Hesychius as *παίζει*) or *λοίδορος* (an haplology for *\*λοῖδο-δορος*, “railing, abusive” i.e. “who utters insulting words”). Middle-Irish has the word *laidim*, denoting “to urge, to inspire”. The Gothic noun *lita* refers to insincerity, while the verb *miþlitjan* translates as “join in acting insincerely”.<sup>11</sup> For Albanese, the verbal forms *loz-* and

7. Pseudo-Zonaras, *Lexicon*, s.v. <Διατριβή>, p. 515, line 26, ed. Tittmann; *Scholia on Aristophanes' Wealth*, 924 (trans. C. Laes). The gloss comments on a fragment in Aristophanes, *Wealth*, 923-924, in which a man claims that having no apparent purpose in life would be like a sheep's life: ἀλλὰ προβατίου βίον λέγεις, εἰ μὴ φανεῖται διατριβὴ τις τῷ βίῳ. Note that *σχολή* is very much linked here with having a purpose and meaningful activity in life.

8. In Aristotle, *Politics*, VII, 1 (1323b) the word already points to “a philosophical school”/“studies”. Unambiguous examples of the meaning “school”, “lessons” and/or “classroom” in Plutarch, *On Listening to Lectures* 42a (ὡς οὐκ εἰς θέατρον οὐδ' ᾠδεῖον ἀλλ' εἰς σχολὴν καὶ διδασκαλεῖον ἀφίκται) and 43f (καὶ τῶν φιλοσόφων ἐν ταῖς σχολαῖς οἴονται δεῖν ἀκοῦειν).

9. While *otium* is an equivalent to *σχολή*, it never means “school”. See NUTI (1998), p. 115, 138 and 159. *Iocus*, connoting “jokes, pliantry” is related to a whole range of Indo-European words, from Oscan and Umbran to Lithuanian, Old German, various Celtic languages, and Sanskrit. Again, the meaning of “school” never came through. See NUTI (1998), p. 207-210, CASEVITZ (2018), p. 51.

10. ERNOUT and MEILLET (2001), p. 369: “il y a guère de termes indo-européens connus pour cette notion; et il peut s'agir d'un terme emprunté avec l'institution, sans doute religieuse, qu'il désignait; l'origine étrusque est des plus probables.”

11. Corresponding to the Greek *συνυποκρίνεσθαι* in *Galatians* 2:12-13.

*luanj* have been linked with the Indo-European root *\*leid-*: the words mean “dance, play, jump”.<sup>12</sup>

The Latin word *ludus* (and the verb *ludere*) cover a wide range of meanings to designate “entertainment, amusement, games, bodily exercise, jocular remarks, playful approaches (also in writing), deceive or ridiculise”.<sup>13</sup> At the same time, it was used for formation, training and the place where such preparations took place, namely schools.<sup>14</sup> Contrary to what is often thought, the use of *ludus* is not restricted to what we could primary schools.<sup>15</sup> In fact, the whole range of education, from primary schools up to the instruction by rhetors, can be designated by the term.<sup>16</sup> It is remarkable though that none of the school conversation books or *Colloquia* used the word *ludus*, while the term *schola* is currently in the texts of the colloquies.<sup>17</sup>

## 2. DID ANCIENT AUTHORS POINT TO THE CONTRADICTION?

Up to the Byzantine times, the tradition of Greek lexicography has preserved thousands of pages in which we hear native Greek scholars pondering about the exact meaning of words, dialectal variants, or all sorts of niceties of strange and archaic usages, which needed to be carefully explained in glosses. Although they were fond of plays on words and antitheses, not a single Greek lexicographer notes a contradiction or opposition in the two meanings of *σχολή*. It is simply stated that the word denotes both leisure and the free time to indulge in an activity, mostly a philosophical and intellectual one. The *Etymologicum Magnum* and Hesychius simply note the double meaning of non-activity and activity, and the former refers to the Attic usage:

- 
12. Convincing pleas for an Indo-European origin in NUTI (1998), p. 205-207; NUTI (2013), p. 55-56. See also HAMP (1988), p. 122: “It would appear that the archaic and obsolete *\*loid-* has been replaced in Albanian by the highly productive nasal-suffix present. Certainly the IE. status of this root is now assured.” DE VAAN (2008), p. 350-351 mentions Albanian *lind* (“gives birth”), Latvian *laist* (“let, publish, set in motion”) and Lithuanian *lėisti* (“to let”).
  13. The lemmas by KUHLMANN (1970-1979) and PLEPELITS (1970-1979) are fundamental, but have often been excluded from the discussion. NUTI (1998) aptly and extensively deals with the various meaning of *ludus* and *iocus*. For *ludus* in socio-cultural studies, see BONNER (1977), p. 57 and CORBEILL (2001), p. 277.
  14. KUHLMANN (1970-1979), c. 1792-1794: “II. *Eo quo ad seria praeparat, exercet A. significatur genus disciplinae at formandos rudes institutum vel ipse locus ubi id fit (...)* B. *spectat ad ipsam actionem exercitandi.*”
  15. CASEVITZ (2018), p. 51 only refers to the *magister ludi*.
  16. Pseudo-Asconius, *On Cicero’s Against Caecilius*, p. 199, line 19: “*omnem ... scholam ludum dixere Romani, et magistri ludi dicuntur qui primas litteras docent.*” About grammarians: Suetonius, *Grammarians*, 4, 10: “*quosdam e grammatici statim ludo transisse in forum*”; Jerome, *On the Book of Habakkuk* 3:14-16 line 1010: “*in grammaticae ludo exerceret.*” About rhetoricians: Suetonius, *Rhetoricians*, 28, 1: “*ludum dicendi aperuit*”; *Rhetoricians*, 25: “*ad quos rhetores iuventus in ludum conveniat*”; Cicero, *Orator*, 47: “*declamatorem aliquem de ludo.*”
  17. DICKEY (2012-2015), II, p. 57.

<σχολή>· οὐ μόνον τὸ μηδὲν δρᾶν, ἀλλὰ καὶ τὸ περὶ τι σχολάζειν.

*Scholè*: not only it means doing nothing, but it also means indulge in an activity.<sup>18</sup>

<Σχολή>: Ἀττικοί· οὐ μόνον δὲ τὸ μηδὲν δρᾶν, ἀλλὰ καὶ τὸ περὶ τι σχολάζειν.

*Scholè*: used by the Athenian writers. Not only it means doing nothing, but it also means indulge in an activity.<sup>19</sup>

In the Latin tradition, the double meaning of *ludus* seems to have attracted the attention of at least one lexicographer: Lucius Aelius Stilo Praeconius (fl. 100 BCE), forerunner and illustrious example to the great antiquarian Terentius Varro.<sup>20</sup> In a fragment in which he seems to have digressed on names coming from opposites, he cites the following examples:

*'Lucus' quia umbra opacus parum luceat, et 'ludus' quia sit longissime a lusu, et 'Ditis' quia minime dives.*

*Lucus* because of the fact that it shines (*luceat*) only a little, due to the shadow, and *ludus* because this has really nothing to do with play (*lusu*), and *Ditis* because he is anything but rich (*dives*).<sup>21</sup>

The example was bound to become popular with Latin grammarians.<sup>22</sup> Another reference to Aelius Stilo is found with Festus:

*Militem Aelius a molitia κατὰ ἀντίφρασιν dictum putat, eo, quod nihil molle, sed potius asperum quid gerat; sic ludum dicimus in quo minime luditur.*

Aelius thinks that the word *miles* is derived by contrast from softness (*molitia*), for the reason that a soldier carries with him nothing soft, but rather anything which is rough. In the same way, we call *ludus* ("school") a place in which there is no play at all.<sup>23</sup>

It appears in the most elaborate form in Festus. In this passage, Festus also plays on the double meaning of *schola*, obviously derived from the Greek σχολή:

*Scholae dictae sunt, non ab otio ac vacatione omni, sed quod, caeteris rebus omissis, vacare liberalibus studiis pueri debent; ut etiam ludi appellantur, in quibus minime luditur, ne tristi aliquo nomine fug[iant pueri suo frugi munere].*

18. Hesychius, *Lexicon*, s.v., entry 3049, line 1 (ed. Schmidt; trans. C. Laes).

19. *Etymologicum Magnum*, p. 741 line 26 (ed. Gaisford; trans. C. Laes).

20. LAES (2019), p. 804.

21. *Grammaticae Latinae fragmenta* 59 (ed. Funaioli; trans. C. Laes). BONNER (1977), p. 56 mentions how this derivation was still used by Sir Walter Scott, in the context of a schoolmaster.

22. See Quintilian, *The Orator's Education*, 1, 6, 34 (from which Stilo's fragment stems).

23. Festus, *On the Meaning of Words*, 109 (ed. Lindsay; trans. C. Laes).

*Scholae* are named as such not because they mean total leisure or free time, but because of the fact that the students have to be free for the liberal arts, with omission of all other things in life. In the same way, we use the term *ludi*, for institutions in which there is no play at all. We do so because the pupils, because of a sad name, would refrain from doing what they have to do.<sup>24</sup>

While the text has been restored by the humanist Scaliger (1540-1609), it seems a most likely addition. In this case, the softening word *ludus* is interpreted as a euphemistic term to accommodate the pupils to the harsh and serious reality of school life.

That such word play on *ludus* was not confined to the spheres of grammarians and lexicographers is apparent from a letter by Marcus Tullius Cicero to his brother Quintus, in which he mentions the opening of the Games. Tellingly, Cicero here also plays on another meaning of *ludus*, referring to competition in the form of gladiatorial games.<sup>25</sup>

*Haec scripsi a. d. viiii Kal. Nov., quo die ludi committebantur, in Tusculanum proficiscens ducensque mecum Ciceronem meum in ludum discendi, non lusionis.*

I am writing this on 24 October, the opening day of the Games, as I leave for Tusculum. I am taking my son with me, to work, not to play.<sup>26</sup>

## CONCLUSION

While some Indo-European languages have words with roots similar to Greek σχολή and Latin *ludus*, the double and contradictory meaning of “school” and “leisure/play” seems to be unique for both classical languages. Indeed, ancient Greek and Latin seem to be the only languages in which “school” also means “play”. Yet, this feature was only seldom noticed by ancient writers themselves. Occasionally, grammarians and lexicographers with a preference for *antithesis* point to the double meaning, thereby stressing their awareness of school being “serious business”, with no place for children’s play.

It would be rash to conclude from an inquiry of the spheres of *ludus* and σχολή that play was entirely absent from ancient schools.<sup>27</sup> As time for instruction was restricted, parents and teachers to get the best out of it in a limited period of time.

24. Festus, *On the Meaning of Words*, 470 (ed. Lindsay; trans. C. Laes).

25. In classical Latin, *lusio* seems to have referred to gladiatorial games (cf. also Varro, *Philosophical Essays Using Historical Examples (Logistorici)*, fr. 30, ed. Riese: “*Ab huiuscemodi lusionibus radices crudelitas agere solet*”), while *ludus* strictly speaking did not mean “gladiatorial game”, but rather “theater or circus games”. See KUHLMANN (1970-1979), c. 1783-1784. From the third century CE on, it also referred to gladiatorial games: KUHLMANN (1970-1979), c. 1787 (Cyprian, *Epistles to Donatus* 7: “*paratur gladiatorius ludus*”).

26. Cicero, *Letters to Quintus* 3, 4, 6.

27. Cf. DICKEY (2020).

As contemporary awareness on schoolchildren's rights to relaxation and amusement was largely absent, it would be preposterous to presume a culture of games in ancient schools.<sup>28</sup> On the other hand, the vast and multiple range of meanings of words for "play" in both Latin and Ancient Greek points to a ludic culture that could to a certain extent also have existed in schools. School exercises as rhetorical declamations could thus become a game-like display of literary allusions, improvising and dealing with the unexpected. It was "*paideia* at play", with a strong emphasis on playful language, learning, and wit.<sup>29</sup> *Nunc pueri in scholis ludunt*<sup>30</sup> possibly refers to such game-like school culture, to which more austere Romans opposed. After all, in their view, school should primarily be "serious business".

---

28. For an extended discussion on the matter, see LAES (2019) and DICKEY (2020).

29. I follow the wording by BRADLEY (2012), p. 22, who also refers to various contributions in RIESS (2008).

30. Petronius, *Satyricon*, 4.





# Au commencement était la faim. Récits sur l'origine des jeux dans l'Antiquité grecque et romaine\*

Marco VESPA

Université de Fribourg/ERC *Locus Ludi*

## DÉFINIR C'EST RACONTER. UNE INTRODUCTION

Les récits traditionnels sur les origines d'une institution ou d'une pratique sociale constituent une source d'informations très importante pour comprendre les catégories culturelles, les attentes et les pratiques mémorielles d'un groupe social. Les histoires relatives à l'introduction, ou le plus souvent l'invention des jeux, ne font pas exception.

Dans l'Antiquité grecque et gréco-romaine, les récits sur l'origine des pratiques ludiques sont rares et se bornent d'ordinaire à de brèves mentions tirées le plus souvent de catalogues d'inventions. Les ouvrages qui rapportent ces récits se résument en effet à des listes de binômes inventeur-invention. Dans le livre VII de l'*Histoire naturelle*, par exemple, Pline l'Ancien place les inventions de Palamède au moment de la guerre de Troie. Elles comprennent la disposition ordonnée de l'armée, les dés ou encore les tessères servant de pièces d'identités pour entrer et sortir du campement. Ces inventions sont placées entre celle du quadriges par le roi athénien Érichthonios et l'introduction de la communication à distance à l'aide de la lumière réfléchiée par un miroir par le soldat grec Sinon<sup>1</sup>.

---

\* Cette recherche a été réalisée dans le cadre du projet financé par le Conseil Européen de la Recherche (ERC) *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* basé à l'Université de Fribourg dans le cadre du programme de recherche et d'innovation de l'Union Européenne Horizon 2020 (contrat de financement n° 741520). Site du projet : <locusludi.ch>. Je tiens à remercier de tout cœur Véronique Dasen, Élodie Paillard et Salvatore Tufano pour la relecture attentive et les conseils qu'ils m'ont accordés avec une grande générosité. Un remerciement spécial aussi à Elodie Bauer pour son aide précieuse.

1. Pline l'Ancien, *Histoire naturelle*, VII, 202.

À côté de ces catalogues, quelques récits se rapportent à l'origine des activités ludiques. Notre contribution va s'attacher à analyser les constantes narratives qui ont marqué l'imaginaire antique sur les circonstances entourant le début du « jouer ». Plus précisément, notre recherche entend éclairer d'une manière nouvelle l'association constante de l'invention des *paidiai*, les « jeux », mais aussi des moments de divertissement, avec des circonstances très précises de crise dans la vie sociale. Le thème de l'origine des jeux sera donc analysé par le biais de leurs différentes présentations narratives et rhétoriques dans le but de mieux cerner les éléments essentiels de la notion antique de « jeu ».

### 1. LA FAMINE, LES JEUX ET L'EXIL : ENJEUX CULTURELS D'UNE INVENTION LYDIENNE

De nombreuses traditions narratives grecques ont situé dans les régions du Proche-Orient, en particulier dans le royaume séculaire de Lydie en Asie Mineure, le lieu d'origine de nouvelles pratiques sociales et d'innovations techniques qui se seraient étendues ensuite au reste de la Méditerranée, principalement en Grèce<sup>2</sup>. La région lydienne, notamment, est au centre de représentations culturelles transmises en Grèce par des textes de genre discursifs différents, de la lyrique monodique à la comédie, qui ont construit l'image d'un pays très prospère dont les habitudes, cependant, auraient souvent dégénéré en une débauche causée par un manque de maîtrise du bon usage de ses richesses<sup>3</sup>. Le raffinement synonyme de bien-être qui caractérisait les habitudes orientales des Lydiens, *habrosunê*, est devenu au fil du temps, surtout à partir de l'époque grecque classique, l'emblème d'un manque de modération fixé dans le cliché de l'oisiveté orientale, appelée *truphê*.

L'un des textes grecs les plus célèbres dans l'Antiquité déjà est le récit, *logos*, des *Histoires* d'Hérodote qui présente la Lydie comme la terre par excellence des découvertes et des origines. L'anecdote se situe à la fin de la longue enquête sur les dynasties lydiennes, notamment sur les derniers rois mermnades. L'historien décrit les grandes richesses du pays, associées à l'invention du commerce et à l'introduction de la monnaie, ainsi que des mœurs inconcevables aux yeux des Grecs, telle que la prostitution féminine avant le mariage<sup>4</sup>. Hérodote poursuit en attribuant une autre invention majeure aux Lydiens, celle des « jeux que l'on pratique (litt. « qui sont bien établis et enracinés ») en Grèce de nos jours » (τὰς παιγνίας τὰς νῦν σφίσι τε καὶ Ἑλλησι

2. D'ANGOUR (2011), en particulier p. 129-133.

3. DORATI (2003) avec discussion bibliographique ; FEDERICO (2003). Sur le lien possible entre le traditionnel luxe lydien et certaines inventions venant du règne de Lydie, voir plus récemment la mise au point chez PARADISO (2012).

4. Hérodote, *Histoires*, I, 93. Les derniers paragraphes dédiés à l'histoire lydienne sont consacrés aux mœurs de la Lydie et devaient clore la section narrative qui ne prévoyait pas de division d'auteur en livres, cf. CAGNAZZI (1975), p. 389-391. Sur Hérodote et l'histoire lydienne voir aussi LOMBARDO (1990). Sur l'invention de la monnaie par les Lydiens voir aussi Pollux, *Onomastique*, IX, 83 (= Xénophane, fr. 4 DK).

κατεστεώσας). Si pour la prostitution féminine Hérodote ne précise pas l'identité de l'instance énonciative, comme s'il s'agissait d'une information communément acceptée et connue de tous, dans le cas de l'invention des jeux, le récit, en style indirect typique de la prose d'Hérodote, est attribué aux Lydiens eux-mêmes<sup>5</sup>.

Les jeux, désignés par le terme grec *paigniai*, auraient été inventés dans un temps lointain et révolu, plusieurs siècles avant la fin du règne de Lydie sous Crésus (c. 560-547 av. J.-C.), le dernier roi de la dynastie des Mermnades :

Ἐπὶ Ἄτυος τοῦ Μάνεω βασιλέος σιτοδείην ἰσχυρὴν ἀνὰ τὴν Λυδίην πᾶσαν γενέσθαι· καὶ τοὺς Λυδοὺς τέως μὲν διάγειν λιπαρέοντας, μετὰ δέ, ὡς οὐ παύεσθαι, ἄκεα δίζησθαι, ἄλλον δὲ ἄλλο ἐπιμηχανᾶσθαι αὐτῶν. Ἐξευρεθῆναι δὴ ὧν τότε καὶ τῶν κύβων καὶ τῶν ἀστραγάλων καὶ τῆς σφαιρῆς καὶ τῶν ἄλλων πασέων παιγνιέων τὰ εἶδεα, πλὴν πεσσῶν· τούτων γὰρ ὧν τὴν ἐξεύρεσιν οὐκ οἰκιοῦνται Λυδοί. (4) Ποιέειν δὲ ὧδε πρὸς τὸν λιμὸν ἐξευρόντας· τὴν μὲν ἐτέρην τῶν ἡμερέων παιζειν πᾶσαν, ἵνα δὴ μὴ ζητέοιεν σιτία, τὴν δὲ ἐτέρην σιτέεσθαι παυομένους τῶν παιγνιέων. Τοιοῦτῳ τρόπῳ διάγειν ἐπ' ἕτεα δυῶν δέοντα εἴκοσι. (5) Ἐπεὶ τε δὲ οὐκ ἀνίεναι τὸ κακόν, ἀλλ' ἔτι ἐπὶ μᾶλλον βιάζεσθαι, οὕτω δὴ τὸν βασιλέα αὐτῶν δύο μοίρας διελόντα Λυδῶν πάντων κληρώσαι τὴν μὲν ἐπὶ μονῆ, τὴνδ' ἐπὶ ἐξόδῳ ἐκ τῆς χώρας, καὶ ἐπὶ μὲν τῇ μένειν αὐτοῦ λαγανοῦση τῶν μοιρέων ἑωυτὸν τὸν βασιλέα προστάσσειν, ἐπὶ δὲ τῇ ἀπαλλασσομένη τὸν ἑωυτοῦ παῖδα, τῷ οὖνομα εἶναι Τυρρηόν.

Sous le règne d'Atys fils de Manès, une forte disette se serait produite dans toute la Lydie. Pendant un certain temps, les Lydiens persistèrent à mener leur vie ; puis, comme la disette ne cessait pas, ils cherchèrent des remèdes, et imaginèrent les uns une chose les autres une autre. C'est alors qu'on aurait inventé les dés, les osselets, la balle, et les autres espèces de jeux, sauf les pions, dont les Lydiens ne s'attribuent pas l'invention. Et voici comment ils faisaient servir contre la faim ce qu'ils avaient inventé. De deux jours l'un, ils jouaient toute la journée, pour se distraire de chercher à manger ; le lendemain, ils cessaient de jouer, et mangeaient. Ils vécurent de la sorte pendant dix-huit années. Mais comme le mal, au lieu de faire relâche, devenait encore plus violent, alors le roi partagea l'ensemble des Lydiens en deux groupes, dont il tira au sort l'un pour rester, l'autre pour quitter le pays ; il se mit lui-même à la tête du groupe désigné pour demeurer sur place, et à la tête du groupe qui partait il mit son fils, appelé Tyrrhéno<sup>6</sup>.

Ainsi, au début de l'histoire des Lydiens, avant même la dynastie des Héraclides — à l'époque du fils du roi Manès (ou Masnes), Atys, fondateur de la dynastie des Atyades —, une terrible famine avait frappé le royaume<sup>7</sup>. La disette cause une crise sociale et politique qui n'est pas freinée par une courte période de résistance

5. Voir en particulier DARBO-PESCHANSKI (1987), p. 113-126. Sur les enjeux énonciatifs de la narration hérodotéenne, CALAME (2000), p. 145-168.

6. Hérodote, *Histoires*, I, 94, 3-5 (trad. Ph.-E. Legrand, CUF, légèrement modifiée).

7. Pour la reconstruction des dynasties lydiennes, voir surtout Hérodote, *Histoires*, I, 6-7, cf. *ibid.*, IV, 45 ; voir aussi Denys d'Halicarnasse, *Antiquités romaines*, I, 27. Sur les questions onomastiques concernant le roi Manès en rapport aux langues anatoliennes, voir GUSMANI (1960).

à la famine. La communauté des Lydiens tente alors d'échapper aux difficultés en cherchant un remède (*akos*) contre la faim (*limos*), peut-être en le débattant en assemblée. Les Lydiens trouvent comme solution l'invention d'instruments de loisirs, les dés, les osselets et la balle, qui vont constituer le principal et unique moyen de leur communauté pour supporter la famine pendant plus de dix-huit ans.

Le passage hérodoteén est relativement isolé parmi les autres textes anciens sur l'introduction des jeux. Seule une brève mention de Pline l'Ancien attribue au roi lydien Gygès (c. 680-645 av. J.-C.), premier roi des Mermnades, l'introduction de la balle de jeu, *pila lusoria*. La référence se trouve dans le catalogue que dresse Pline des inventions qui ont marqué l'évolution de l'humanité<sup>8</sup>. À la différence du texte hérodoteén, l'origine de la balle de jeu est située ici à l'époque de Gygès, non des Attyades. Le contexte dans lequel Pline place l'invention de la *pila* constitue une autre différence : l'invention de la balle fait partie du passage concernant l'institution des grands jeux panhelléniques à Corinthe par Thésée, à Olympie par Héraclès et très probablement à Delphes par Apollon Pythien<sup>9</sup>. Le contexte énonciatif semble donc inviter à considérer l'invention de la balle comme un instrument essentiel au déroulement d'une pratique agonistique et athlétique<sup>10</sup>. Dans le contexte de l'œuvre de Pline — qui s'adresse au public romain de l'époque de Néron — l'invention de la balle fait système avec d'autres inventions que l'auteur attribue aux Lydiens et qui sont toutes caractérisées par une relation étroite avec la richesse et le luxe, de la mélodie dite lydienne aux procédés de coloration de la laine en passant par la technique de fonte des métaux pour produire des objets en bronze ou des monnaies<sup>11</sup>.

Les recherches en linguistique historique jettent aussi une lumière inattendue sur les liens particuliers entre l'ancien royaume de Lydie, l'invention des jeux et leur introduction dans le monde grec ancien. En effet, de nombreuses activités ludiques sont morphologiquement caractérisées comme des adverbes construits avec le suffixe

- 
8. Pline l'Ancien, *Histoire naturelle*, VII, 205 (trad. R. Schilling, CUF) : *ludos gymnicos in Arcadia Lycaon, funebres Acastus <in> Iol<c>o, post eum Theseus in Isthmo, Hercules Olympiae; athleticam Pythius, pilam lusoriam Gyges Lydus; picturam Aegypti<i> et in Graecia Euchir, Daedali cognatus, ut Aristoteli placet, ut Theophrasto, Polygnotus Atheniensis* (« Les jeux gymniques ont été fondés en Arcadie par Lycaon ; les jeux funèbres, par Acaste à Iolcos, et, après lui, par Thésée dans l'Isthme de Corinthe et par Hercule à Olympie ; les concours athlétiques, par le dieu Pythien ; le jeu de balle, par le Lydien Gygès ; la peinture par les Égyptiens : en Grèce elle remontait à Euchir qui est parent de Dédale, selon la version d'Aristote, à l'Athénien Polygnote, selon la version de Théophraste ».) Sur d'autres récits d'origine des jeux de balle et en particulier sur leur rapport à la gymnastique, voir la mise au point dans TAILLARDAT (1967), p. 162-163.
  9. Le texte plinien pose problème car la leçon *Pythius* est une correction de SCHILLING (1977), alors que les manuscrits ont *pitus* (ou *picus*) ; d'autres philologues ont adopté la conjecture *Pittheus*, ancien roi de Trézène ; cf. BEAGON (2005), p. 450-451.
  10. Sur les jeux de balle, voir en particulier Athénée, *Deipnosophistes*, I, 25-26 (14e – 15c) ; cf. Homère, *Odyssée*, VIII, 370-376 pour le passage homérique de la performance agonistique des fils d'Alkinoos où le jeu de balle est accompagné de la danse.
  11. Sur la présence de l'histoire lydienne chez Pline l'Ancien au travers de la citation, entre autres, de Xanthos de Lydie, voir récemment GAZZANO (2018).

-(n)da. Ces jeux constituent des activités souvent associées au monde de l'enfance et de la jeunesse, impliquant presque toujours une certaine dépense d'énergie physique sous la forme de jeux de groupe dans lesquels la poursuite de l'adversaire joue un rôle prédominant, comme dans la *muinda*, une variante de « cache-cache », ou dans de la *drapetinda* une variante de jeu de poursuite<sup>12</sup>. Pierre Chantraine a le premier rattaché les variantes métriques du suffixe *-don* ou *-dên* à une origine non grecque, relevant d'un « substrat méditerranéen » de la langue lié étroitement aux dialectes d'Asie mineure, notamment de la région lydienne<sup>13</sup>.

Le passage d'Hérodote a été beaucoup commenté dans la perspective de l'histoire culturelle des pratiques ludiques anciennes. Leslie Kurke, en particulier, a mis l'accent sur le fait que les récits lydiens transmis par le discours d'Hérodote ne s'attribuaient pas l'invention des pions de jeu, *pestoi*. Selon la spécialiste américaine, les jeux de pions seraient fortement liés à l'idéologie politique athénienne. Avec l'avènement de la démocratie, le jeu dit de la « Ville », *polis*, qui se pratique entre deux adversaires à forces égales, sans générateur de chance, l'aurait ainsi emporté sur les jeux de pions comme le *pente grammai* ou jeu des cinq lignes qui se joue avec un ou plusieurs dés en se plaçant sous le contrôle de la volonté divine. Pour L. Kurke, l'exclusion des jeux de pions, sans dés, de l'univers des Lydiens les connoterait comme une société éloignée de l'Athènes démocratique du temps d'Hérodote<sup>14</sup>. Ce raisonnement omet toutefois que le terme *petteia* désigne aussi des jeux qui se jouent avec des dés ou des osselets. La distinction qu'Hérodote opère touche probablement plutôt la référence à Palamède et à l'identité grecque des jeux de plateaux en général<sup>15</sup>.

Sur le plan syntagmatique, l'histoire de l'invention de tous les jeux, *panta paignia*, est étroitement liée au déclenchement d'une grave crise sociale due à une famine, *sitodeiê* ou *limos*. Il ne s'agit pas de l'unique mention dans l'œuvre d'Hérodote d'une catastrophe naturelle entraînant la pénurie alimentaire d'une communauté<sup>16</sup>. Dans d'autres épisodes des *Histoires* d'Hérodote, bien souvent la cité s'interroge sur les causes possibles de la famine en la reliant presque toujours au désordre des rapports que la communauté entretient avec les dieux. La ville d'Épidaure, frappée par un

12. Pollux, *Onomastique*, IX, 113 (pour la *muinda*) ; Photius, *Lexique*, δ 742 Theodoridis (pour la *drapetinda*).

13. Pour cette hypothèse, voir CHANTRAINE (1933b) qui cite la correspondance entre le groupe *-nt- -nth-* des dialectes grecs et le groupe *-nd-* de la langue lydienne, déjà témoignée par Paul Kretschmer et confirmée dans la Pauly-Wissowa au sujet de la Lydie. Sur les suffixes *-don* et *-dên* dans la langue grecque voir dernièrement MATHYS (2016). En ce qui concerne en particulier le jeu de la « coquille », l'*ostrakinda*, voir TAILLARDAT (1956), qui formulait l'hypothèse d'un lien entre le suffixe *-inda* et le thème *kind-*, rapproché du grec *kinein* « bouger ».

14. KURKE (1999b), p. 254-274. Sur l'idéal aristocratique contenu dans le jeu des cinq lignes, DASEN (2015).

15. Sur la tradition grecque rattachant l'invention de la *petteia* au héros Palamède, voir VESPA (2020a).

16. POWELL (1938), p. 209, signale au moins une dizaine de passages pour le seul *limos*.

manque soudain de récoltes, envoie ainsi une délégation au sanctuaire de Delphes pour interroger l'oracle sur les causes et demander comment gérer la calamité, *sumphoré*<sup>17</sup>. Des cas similaires se retrouvent, entre autres, à propos de l'île de Crète<sup>18</sup> et dans le deuxième livre dédié à l'Égypte<sup>19</sup>.

Chez Hérodote, le malheur de la famine à la fin du discours sur la Lydie est inséparable du début du récit lydien où Solon expose au roi Crésus ses réflexions sur le pouvoir destructeur des dieux quand ils sont mûs par l'envie<sup>20</sup>. L'invention des jeux apparaît comme un artifice inefficace, *mêchanê*, que la communauté des hommes tente d'opposer à une calamité causée par une action puissante de nature surhumaine<sup>21</sup>. Dans la dernière partie du récit, le roi de Lydie s'en remet à un tirage au sort, *klêroun*, pour résoudre la crise sociale provoquée par la famine. Le roi divise la population en deux groupes et donne à chacun un *klêros*, un morceau de pierre ou de bois, qui permettra de tirer au sort qui restera et qui s'exilera<sup>22</sup>. Ce type de tirage au sort en tant que pratique politique est fortement associé au désir de connaître la volonté divine<sup>23</sup>.

- 
17. Hérodote, *Histoires*, V, 82, 1-2. Sur l'épisode qui engendrera des conflits entre la ville d'Athènes et l'île d'Égine à cause de l'emplacement de certaines statues de culte, voir MIKALSON (2003), p. 19-22.
  18. Hérodote, *Histoires*, VII, 170-171. L'épisode raconte la disette frappant l'île crétoise suite aux malédictions lancées par le roi Minos contre son propre peuple. Pour un commentaire détaillé de l'épisode, surtout en relation avec l'*excursus* sur la présence crétoise en Occident, voir VANNICELLI (2017), p. 510-515. L'épisode a été interprété comme un récit relevant d'une prétendue « mentalité archaïque » qu'Hérodote se limiterait à reporter (sans y souscrire) et qui expliquerait les calamités naturelles selon un paradigme « irrationnel », pour une telle interprétation — qui ne trouve aucune confirmation dans les catégories explicatives hérodotéennes — voir JOUANNA (2006).
  19. Hérodote, *Histoires*, II, 13, 3. Les prêtres égyptiens entendus par Hérodote parlent de la vulnérabilité de la Grèce toujours soumise à la famine par le manque de pluie voulu par les dieux. À l'occasion d'une discussion stratégique avec Xerxès avant de traverser l'Hellespont, Artabane souligne le risque de famine et évoque une des phrases prononcées par Solon dans son célèbre dialogue avec Crésus (Hérodote, *Histoires*, I, 30-33) sur la nature envieuse des dieux et les calamités, *sumphorai*, qui touchent les hommes osant dépasser les limites imposées par les dieux, Hérodote, *Histoires*, VII, 49, 3-5.
  20. Hérodote, *Histoires*, I, 29-33. Sur le dialogue entre Solon et Crésus, voir SHAPIRO (1996), surtout p. 352-355 pour la question de l'envie, *phthonos*, des dieux. Plus généralement sur le traitement de l'élément religieux dans le discours savant de l'historiographie antique d'époque classique, voir la synthèse de FOWLER (2013) avec discussion bibliographique.
  21. Sur la *mêchanê* comme ruse humaine, preuve d'intelligence, presque toujours connotée de manière positive dans l'ouvrage d'Hérodote, voir surtout CAMERER (1965).
  22. Les *Ludiaka* de Xanthos, un ouvrage historiographique sur l'Asie mineure antérieur à Hérodote (FGrHist 765 T 8), ne font aucune mention de famine ravageant le pays de Lydie ni de nécessité de départ de la moitié de la population.
  23. Homère, *Iliade*, III, 318-320 ; VII, 177-180. À plusieurs reprises les tirages au sort des chefs achéens de l'*Iliade* sont associés à la manifestation de la volonté divine exprimée par le tesson sortant de l'urne et accompagnés des prières du peuple en armes. Sur l'intervention des divinités dans le tirage au sort, voir aussi Platon, *Lois*, VI, 757e-758a. Pour une étude de la notion complexe de tirage au sort dans les projets politiques de Platon, voir MACÉ (2019), qui nuance les critiques que Platon aurait formulées à propos du tirage au sort en soi.



Son caractère religieux semble s'être maintenu dans les procédures de tirage au sort politique d'Athènes à l'époque classique<sup>24</sup>.

L'histoire qu'Hérodote attribue au peuple des Lydiens semble ainsi exprimer l'incapacité du peuple du roi Atys à reconnaître l'avertissement des dieux manifesté par la violente famine. La communauté humaine, en effet, persiste à mener sa vie normale avec entêtement, *lipareontes*, sans se soucier du signal divin que la famine pouvait signifier. L'invention même des jeux semble s'inscrire dans cette stratégie, obstinée, sinon démesurée, de s'opposer au danger en recourant à des artifices humains capables, dans la perspective humaine, de tromper les longues attentes du temps et les dieux<sup>25</sup>. Les activités choisies par les Lydiens n'apportent pas de réponse appropriée pour faire cesser la famine et se rapprochent de ces mauvais jeux, en premier lieu la guerre, dont parlera l'Athénien des *Lois* de Platon : les hommes, véritables créatures-jouets fabriqués par les dieux, doivent assurer la paix et la bienveillance des dieux en leur dédiant les plus beaux et les meilleurs jeux, *kallistai paidiai*, que représentent le sacrifice, la danse rituelle, la prière et les chants adressés aux divinités. La condition précaire des hommes les empêche souvent de reconnaître la voie directe vers la paix que les dieux assurent et ils se mettent donc à préparer la guerre et s'engagent dans des activités futiles et impies, des véritables « mauvais jeux », alors qu'ils devraient plutôt honorer les divinités<sup>26</sup>. Les Lydiens qui s'acharnent à chercher une solution dans les jeux d'osselets et de balle pour vaincre la calamité qui les opprime se trompent sur les véritables causes de leur ruine ; leur erreur repose sur l'incapacité à reconnaître leurs obligations envers les dieux. Ils agissent de manière déplacée, en pratiquant de mauvais « jeux », comme la guerre dans le cas du discours de l'Athénien de Platon.

Ce n'est ainsi qu'à la fin de cette longue période de résistance, face à une communauté épuisée par dix-huit ans de famine, que le roi Atys renonce à une solution uniquement humaine à la crise et choisit d'aller au-delà de la *mêchanê*

24. Sur le caractère religieux des tirages au sort dans l'épopée homérique et dans *Les Sept contre Thèbes* d'Eschyle, voir DEMONT (2000). Sur la dimension rituelle du tirage au sort comme moyen décisionnel de la démocratie athénienne, voir BERS (2000) ; les tirages au sort pour le choix des bouleutes avaient d'ailleurs lieu dans le sanctuaire de Thésée sur l'Agora d'Athènes au moyen des *klêrotéria* ; cf. DEMONT (2003). Sur le *Theseion* comme lieu du tirage au sort, voir aussi Eschine, III (*Contre Ctésiphon*), 13 ; MUSTI (1995), p. 158-162.

25. La tragédie grecque fait souvent référence aux malheurs des hommes que les dieux engendrent et se plaisent à regarder tel un véritable spectacle, *theama*, alors que les hommes font tout pour s'en libérer ; cf. Eschyle, *Prométhée enchaîné*, 298-314 ; Sophocle, *Antigone*, 795-800. Cf. le célèbre prologue de l'*Ajax* de Sophocle, 1-133 où Athéna donne à voir à Ulysse les malheurs d'un homme devenu fou par la volonté de la déesse.

26. Platon, *Lois*, VII, 803c-d (trad. A. Diès, CUF) : « Vivre en jouant, et jouant des jeux tels que les sacrifices, les chants, les danses, qui nous feront capables et de gagner la faveur des dieux et de repousser les attaques des ennemies et de les vaincre dans le combat. » Sur ces passages et plus en général sur les jeux dans les *Lois* de Platon, voir JOUËT-PASTRÉ (2006), p. 48-54.

dont relèvent les jeux en confiant la destinée de la communauté de Lydie au tirage au sort, c'est-à-dire à l'agentivité divine.

## 2. LES *LUDI* ET LA PESTILENCE À ROME

Suite au tirage aux sorts, la population lydienne exilée change de nom en s'installant en Italie. Elle prend celui de Tyrrhéniens d'après celui de leur prince et chef politique Tyrrhénos. Ce changement de nom pourrait traduire la volonté de couper tout lien avec une terre ravagée par la famine et le mauvais sort. Ce lien semble toutefois persister au moins en partie dans la tradition savante de la période romaine. En effet, la tradition narrative qui fait des Lydiens les inventeurs de certaines formes ludiques ne s'arrête pas au monde grec de l'époque classique, mais trouve des échos dans les textes romains entre la fin de la République et le début de l'Empire. Deux passages sur l'origine des *ludi scaenici*, les performances théâtrales, l'un de Tite-Live, l'autre de Valère Maxime, sont particulièrement importants à ce sujet. Ces récits étologiques dépendent très probablement en grande partie de l'œuvre perdue de Varron *Sur les origines du théâtre (De scaenicis originibus)*<sup>27</sup>.

Le texte de Tite-Live présente la description la plus ancienne et la plus longue sur l'introduction des spectacles de scène à Rome :

*Et hoc et insequenti anno C. Sulpicio Petico C. Licini Stolone consulibus pestilentia fuit. Eo nihil dignum memoria actum, nisi quod pacis deum exposcendae causa tertio tum post conditam urbem lectisternium fuit; et cum uis morbi nec humanis consiliis nec ope diuina leuaretur, uictis superstitione animis ludi quoque scenici—noua res bellicoso populo, nam circi modo spectaculum fuerat—inter alia caelestis irae placamina instituti dicuntur; ceteru parua quoque, ut ferme principia omnia, et ea ipsa peregrina res fuit. Sine carmine ullo, sine imitandorum carminum actu ludiones ex Etruria acciti, ad tibicinis modos saltantes, haud indecoros motus more Tusco dabant. Imitari deinde eos iuuentus, simul inconditis inter se iocularia fundentes uersibus, coepere; nec absoni a uoce motus erant. Accepta itaque res saepiusque usurpando excitata. Vernaculis artificibus, quia ister Tusco uerbo ludio uocabatur, nomen histrionibus inditum (...).*

La peste dura cette année-là et la suivante, sous le consulat de Titus Sulpicius Péticus et de Gaius Licinius Stolon. Aussi rien ne fut accompli qui méritât qu'on s'en souvienne, si ce n'est que, pour obtenir la paix des dieux, on tint un lectisterne, le troisième depuis la fondation de la Ville. Mais ni les expédients des hommes ni le secours des dieux n'arrivaient à vaincre la violence du mal. L'esprit dominé par la superstition, les Romains organisèrent, dit-on, aussi des jeux scéniques, entre autres cérémonies destinées à apaiser le courroux divin. C'était là chose nouvelle chez un peuple guerrier, qui n'avait eu auparavant que le spectacle du cirque. Du reste, l'institution eut peu d'ampleur, comme d'ordinaire tout début, et tira de plus son origine de l'étranger. Sans paroles versifiées, sans mimique imitant l'action

27. Sur l'autorité de Varron derrière les textes de Live et Valère Maxime, voir OAKLEY (1998), p. 43-47. Cf. WEINREICH (1916) sur les sources de Tite-Live dans ce passage.

d'un poème, des *ludiones* appelés d'Étrurie dansaient au son de la flûte et, à la façon étrusque, faisaient des pas gracieux. Les jeunes se mirent alors à les imiter, mais en se lançant en même temps, les uns aux autres, des plaisanteries improvisées en vers grossiers, non sans accorder les gestes aux paroles. On accueillit donc le jeu, qu'une pratique assez fréquente mit en vogue. Les acteurs indigènes reçurent le nom d'histrions, *histrion* désignant en étrusque le *ludio* [...] <sup>28</sup>.

Le récit de Tite-Live concerne les années 364 et 363 av. J.-C. lorsqu'une terrible peste frappa la ville de Rome, provoquant une véritable crise sanitaire et sociopolitique <sup>29</sup>. Pour la troisième fois dans l'histoire de la ville, les autorités religieuses demandèrent et obtinrent la célébration d'un *lectisternium*, une forme de commensalité rituelle avec les dieux invités au banquet <sup>30</sup>. Les thèmes traités par Tite-Live dans ce passage sont complexes, et ils ont suscité de nombreux débats. Premièrement, Tite-Live semble vouloir marquer une différence capitale entre les différentes périodes de l'institution des *ludi* : aux spectacles de cirque, *ludi circenses*, originels s'ajoutent plus tard des *ludi scaenici*, ou « jeux de la scène ». Il distingue ensuite l'apport de la culture étrusque dans l'émergence des premières formes dramatiques du théâtre romain, enfin cherche à articuler les divers développements de l'art dramatique, de la danse à la pantomime <sup>31</sup>.

Deux aspects en particulier retiennent notre attention dans ce texte. Tout d'abord, Tite-Live souligne à plusieurs reprises les conditions dramatiques que traverse la communauté romaine suite à la *pestilentia* et la recherche d'une solution au travers d'une forme particulière de divertissement ludique introduite à Rome. Les jeux scéniques sont présentés comme des « remèdes » (*placamina*) capables d'exercer une action efficace sur l'origine du mal identifiée comme issue de la colère des dieux <sup>32</sup>. Les formes ludiques des *ludi* paraissent chargées, au moins dans l'intention

28. Tite-Live, *Histoire romaine*, VII, 2, 1-5 (trad. R. Bloch, CUF).

29. Sur le terme *pestilentia* en contexte religieux, voir notamment ANDRÉ (1980). Le terme *pestilentia* n'a rien à voir avec la peste bubonique moderne mais il indique une catastrophe sanitaire touchant l'ensemble de la population. Chez Tite-Live il est très souvent lié à une crise alimentaire selon la formulation en endyade *fames pestilentiaque* ; cf. Tite-Live, *Histoire romaine*, III, 32 ; IV, 25 ; IV, 52 ; V, 31 ; VI, 21.

30. Pour le premier *lectisternium* en 399 av. J.-C. et la liste de pestilences et calamités naturelles de la première période de la ville de Rome, voir DELCOURT (1938), p. 45-46. Pour le recensement de 31 références à des maladies pestilentielles (*pestilentia*, *pestis*, *clades*, *morbus*, *malum*) chez Tite-Live, voir RUIZ-MOIRET (2019).

31. Un aperçu de l'immense bibliographie se trouve chez OAKLEY (1998), p. 40. Voir JORY (1981) pour la possibilité de voir dans ce passage une allusion de Tite-Live à l'origine des spectacles de danse imitative accompagnée de la musique et de parties récitées, à savoir une référence à la pantomime, genre qui se serait affirmé seulement à la moitié du I<sup>er</sup> s. av. J.-C. Cf. DUPONT (1993), qui voit dans le rituel des *ludi* l'occasion de construire une image du spectacle romain foncièrement distincte de la pratique théâtrale grecque.

32. Sur le lien étymologique entre *placo* « apaiser » et *placet* « il plaît », voir DELL (1985) s.v. *placo*. Le suffixe instrumental qui forme *placamen* renvoie donc aux moyens qui servent à apaiser les dieux en les divertissant.

des Romains, d'une agentivité capable de rétablir la *pax deorum* aux côtés d'autres formes rituelles comme le *lectisternium*.

Relevons que les difficultés causées par la peste sont d'abord traitées par des consultations publiques à la recherche de solutions humaines (*humana consilia*) sollicitant l'aide divine (*ops divina*) grâce aux procédures cultuelles traditionnelles du sacrifice et à la célébration de processions sacrées visant à apaiser la divinité. Tite-Live qualifie, enfin, de *superstitio* le recours à des spécialistes de danses rituelles qu'il appelle *ludiones*, des danseurs venant d'Étrurie<sup>33</sup>. Le mot *ludio*, très rare et recherché, est synonyme du terme plus courant *ludius*, qui renvoient tous deux à une pratique religieuse romaine : lors de l'ouverture des *ludi*, des danseurs professionnels marquent rituellement par leurs performances l'espace-temps de la communication avec la sphère divine en se donnant en spectacle aux dieux<sup>34</sup>. Bien que Tite-Live n'en parle pas explicitement<sup>35</sup>, le rapport entre les *ludiones* et l'Étrurie a été reliée dans l'Antiquité déjà à l'histoire des Lydiens d'Hérodote et à la sphère ludique.

Tite-Live n'évoque que la relation entre le terme *ister* et l'Étrurie en affirmant que ce mot étrusque, dont le latin *histrion* dériverait, était l'équivalent du terme latin de *ludio*. Valère Maxime, une génération après Tite-Live, introduit explicitement le lien entre les *histriones*, l'Étrurie et le passé lydien du peuple étrusque :

(...) *Eaque res ludium ex Etruria arcessendi causam dedit. Cuius decora pernicitas uetusto ex more Curetum Lydorumque, a quibus Tusci originem traxerunt, nouitate grata Romanorum oculos permulsit et quia ludius apud eos histrion appellabatur, scenico nomen histrionis inditum est.*

[...] Et cet apport donna l'occasion de faire venir d'Étrurie un meneur de jeu. Le charme de la souplesse, qu'il tirait de la tradition antique des Curètes et des Lydiens dont les Toscans sont issus, flatta les Romains par l'agréable nouveauté du spectacle et comme le meneur de jeu s'appelait chez eux *histrion*, on a donné à l'acteur le nom d'*histrion*<sup>36</sup>.

33. Sur la sémantique complexe du terme *superstitio*, sujet à des variations linguistiques diachroniques multiples, voir BELARDI (1976). La connotation négative que Tite-Live donne au mot dans ce passage ne semble faire aucun doute. Un texte important qui témoigne de la même attitude critique envers certaines pratiques relevant de la *superstitio* se trouve en général chez Cicéron, *Sur la divination*, en particulier II, 72.

34. Sur le rapport entre *ludius* et *ludio*, *-onis*, voir surtout TAGLIAFICO (1994). L'utilisation du mot *ludio* chez Tite-Live pourrait exprimer la volonté de distinguer cette figure comme spécialiste rituel de la figure du *ludius* en tant que professionnel de la scène, acteur et artiste.

35. En effet, dans *Histoire romaine*, VII, 2, 1-5 Tite-Live présente l'introduction des *ludiones* à Rome en tant que danseurs de provenance étrusque à l'origine des *ludi scenici* et il rappelle l'institution précédente des « jeux du cirque », les *ludi circenses*, mais il n'utilise pas ce mot en lui préférant celui de *spectaculum*. Il n'est pas exclu qu'à la base de ce choix linguistique privilégiant l'association du mot *ludi* seulement au genre de danse de type étrusque il y ait eu de la part de Tite-Live la volonté de suggérer un lien implicite aux questions (par-)étymologiques concernant les *ludiones*, les *ludi* et le peuple des Lydiens ancêtres des Étrusques.

36. Valère Maxime, *Fait et dits mémorables*, II, 4, 4 (trad. R. Combès, CUF).

L'introduction de l'*ars ludicra*, avec les danses rituelles aux gestes et pas rythmés destinés à distraire et apaiser les dieux pour éloigner la calamité de la peste, pouvaient rappeler les circonstances dramatiques de l'invention lydienne des jeux par le peuple même dont les *Tusci*, à savoir les Étrusques, seraient originaires<sup>37</sup>.

L'existence d'un lien entre Lydiens, *ludi* et *ludii*, est explicitement confirmé par Denys d'Halicarnasse dans les *Antiquités romaines* écrit au même moment que Tite-Live. L'auteur analyse la danse des *Salii* et propose la digression suivante sur les *ludiones* :

ὡς ἐκ πολλῶν μὲν καὶ ἄλλων ἐγὼ συμβάλλομαι, μάλιστα δ' ἐκ τῶν περὶ τὰς πομπὰς τὰς τε ἐν ἵπποδρόμῳ καὶ τὰς ἐν τοῖς ἐν ἀπάσαις γὰρ ταύταις πρόσηβοι κόροι χιτωνίσκουσ ἐνδεδυκότες ἐκπρεπεῖς κράνη καὶ ξίφη καὶ πάρμας ἔχοντες στοιχηδὸν πορευόνται, καὶ εἰσὶν οὗτοι τῆς πομπῆς ἡγεμόνες καλούμενοι πρὸς αὐτῶν ἐπὶ τῆς παιδιᾶς τῆς ὑπὸ Λυδῶν ἐξευρηθῆσαι δοκούσης λυδίωνας, εἰκόνες ὡς ἐμοὶ δοκεῖ τῶν σαλίων, ἐπεὶ τῶν γε Κουρητικῶν οὐδὲν ὥσπερ οἱ σάλιοι δρῶσιν οὔτ' ἐν ὕμνοις οὔτ' ἐν ὀρχήσει.

Je le déduis de nombreux indices, et en particulier des caractéristiques des spectacles qui se déroulent au cirque et dans les théâtres ; dans toutes ces manifestations, on voit défiler des adolescents vêtus de courtes tuniques fort distingués et équipés d'un casque, d'une épée et d'un bouclier léger. Ce sont eux qui mènent la procession. Les Romains les appellent ludions, du nom des jeux dont les Lydiens passent pour avoir été les inventeurs. Or ces ludions ne font, à mon avis, que ressembler aux Saliens, puisque, contrairement à ces derniers, ils ne pratiquent aucun des rites propres aux Courètes, que ce soit dans les chants ou dans les danses<sup>38</sup>.

Denys rappelle clairement l'origine lydienne du mot *ludio* latin et *ludiôn* grec en attribuant l'invention des activités ludiques, *epi tês paidias*, aux Lydiens<sup>39</sup>. Le participe présent du verbe *dokeô*, « paraître, sembler », pourrait renvoyer à une stratégie de modalisation énonciative par laquelle Denys attribue à d'autres auteurs — non identifiés — les récits sur l'origine lydienne des jeux, et très probablement ses suites, à savoir l'exil et la colonisation des côtes italiques à laquelle serait liée l'origine des Étrusques, hypothèse face à laquelle Denys était fermement opposé<sup>40</sup>.

37. Sur l'*ars ludicra* comme l'ensemble des activités des professionnels du spectacle, voir JORY (1995).

38. Denys d'Halicarnasse, *Antiquités romaines*, II, 71, 4 (trad. V. Fromentin, J. Schnäbele, « La roue à livres »). Ici le discours de Denys porte sur le rapprochement entre la danse des Saliens et celle grecque des Courètes par rapport auxquels il discute d'autres figures de danseurs tels les *ludiones*. Ailleurs, Denys d'Halicarnasse, *Antiquités romaines*, VII, 72, 5-6, ne mentionne pas les *ludiones* lorsqu'il aborde le thème de l'origine de la danse armée à Rome en la liant à une introduction grecque et en niant tout rapport avec les Étrusques qu'il considérerait comme autochtones, cf. BRIQUEL (1990), p. 369-379 avec discussion bibliographique. Sur la parétymologie ancienne reliant les *ludi* aux Lydiens, voir MALTBY (1991), p. 350.

39. Il semble moins probable la référence à un jeu — *paidia* — spécifique qui aurait été inventé par les Lydiens, comme dans GUZZI (2010), p. 134 : « (...) *sono costoro a guidare il corteo e sono chiamati dai Romani ludiones in virtù di un gioco che sembra essere stato inventato dai Lidi* ».

40. Denys soutenait en effet l'origine autochtone et italique du peuple étrusque, voir Denys d'Halicarnasse, *Antiquités romaines*, I, 28.

Les incertitudes des auteurs anciens concernant l'origine lointaine des *ludi scaenici* et leur lien avec les figures des *ludiones* venant d'Étrurie, avec un possible passé lydien, s'explique par l'absence de textes sacrés ou d'une véritable orthodoxie fixée par écrit dans le système religieux romain<sup>41</sup>.

La quasi-homophonie entre les deux termes ne semble pas être justifiée par une dérivation étymologique. Elle apparaît plutôt comme un jeu rhétorique produisant une tension sémantique entre deux termes distincts. Les études de linguistique historique ont réfuté tout lien entre les termes *ludio* ou *ludius* et la Lydie, mais nous pouvons toutefois déceler l'existence d'une pratique savante de l'étymologie ancienne qui a probablement permis de diffuser un lien entre le monde lydien et la catégorie d'acteur rituel et les *ludiones* dont la performance était en rapport direct avec le « jeu », *ludus*<sup>42</sup>. Plaute joue, par exemple, sur les homophonies en rappelant de manière humoristique que le divertissement érotique (*ludus*) était interdit au vieux pédagogue Lydus<sup>43</sup>.

La représentation culturelle romaine de l'origine des jeux et des spectacles repose ainsi sur la tension créée par l'homophonie des mots, causant aussi un conflit exégétique. La mémoire d'un tel débat est également préservée dans les premiers paragraphes du traité de Tertullien sur *Les spectacles*. Une référence indirecte à Varron y témoigne de l'ancienneté de la question du lien entre Lydie et jeux :

*Extant auctores multi, qui super ista re commentarios ediderunt. Ab his ludorum origo sic traditur : Lydos ex Asia transvenas in Etruria consedisse Timaeus refert duce Tyrreno, qui fratri suo cesserat regni contentione. Igitur in Etruria inter ceteros ritus superstitionum suarum spectacula quoque religionis nomine instituunt. Inde Romani arcessitos artifices mutuuntur, tempus, enuntiationem, ut ludii a Lydis vocarentur. Sed etsi Varro ludios a ludo id est a lusu interpretatur, sicut et Lupercos ludios appellabant, quod ludendo discurrant, tamen eum lusum iuvenum et diebus festis et templis et religionibus reputat. Nihil iam de caussa vocabuli, cum rei caussa idololatria sit.*

Nombreux sont les auteurs qui ont publié des recueils sur cette question. Voici comment ils rapportent l'origine des jeux. Selon Timée, après s'être installé en Étrurie sous la conduite de Tyrrhenus qui avait cédé à son frère dans la lutte

41. Sur l'activité exégétique qui accompagne les instituts religieux dans le monde romain, voir DUPONT (1993), p. 191-193.

42. Cf. SZEMERÉNYI (1975) qui rattache le terme *ludio* au grec, en niant donc un lien avec l'étrusque, *aulōidos* (αὐλωδός), interprété comme un danseur accompagné de la flûte. Voir aussi PAILLARD (2020) sur la question de la sémantique du *ludio* et de l'*histrion* surtout.

43. Plaute, *Bacchides*, 127. Sur ce passage et en particulier sur l'exploitation poétique, notamment chez Horace, *Satires*, III, 11, 8-10, du couple *Lydus-ludus* voir récemment LÓPEZ-CAÑETE QUILES (2013) avec discussion bibliographique. Voir aussi Hézychius, λ 1354 Latte (trad. M. Vespa) : Λυδοί· οὔτοι τὰς θεὰς εὐρεῖν λέγονται. Ὅθεν καὶ Ῥωμαῖοι λούδους φασί (« Lydiens : on racontait qu'ils avaient inventé les spectacles. Pour cette raison les Romains les appellent *ludi* »). Une information similaire rattachant l'origine étymologique des *ludi* aux Lydiens, ancêtres des Tyrrhéniens, se retrouve déjà chez Appien, *Histoire romaine*, VIII, 295.



pour le pouvoir, des Lydiens émigrés d'Asie établissent donc là, parmi les autres rites de leurs superstitions et à titre d'acte culturel, les spectacles : les Romains leur empruntent non seulement les artistes qu'ils font venir, mais encore la dénomination de jeux en tirant des *Lydiens* l'appellation *ludi*<sup>44</sup>. Varron, lui, tout en faisant venir les *spécialistes du jeu* (*ludii*) du *jeu* au sens de divertissement, de même qu'on appelait *joueurs* les Luperques parce qu'ils courent de tous côtés en se jouant, n'en rapporte pas moins ce divertissement des jeunes gens à des jours de fête, à des temples et à des pratiques religieuses. Inutile donc de s'étendre sur l'origine du mot, puisqu'à l'origine de la chose, il y a l'idolâtrie<sup>45</sup>.

Dans la reconstruction étymologique de Varron, la nécessité de motiver autrement l'origine du terme *ludus* crée une connexion entre le jeu comme activité ludique et performance émotionnelle, *lusus*, et l'expérience particulièrement intense suscitée par la vue des *ludii*<sup>46</sup>. Un aspect linguistique fondamental, avec d'importantes implications culturelles, est ainsi à l'œuvre dans la discussion sur l'origine des jeux et sa relation avec la région de la Lydie : contrairement à certaines langues modernes comme l'anglais qui distingue entre *play* et *game*, dans le monde romain, au moins jusqu'au début de la période impériale, le terme *ludus* présente une polysémie étendue avec de nombreuses significations potentielles, du jeu « agonistique » entre deux personnes ou plus, comme dans le jeu de balle ou une partie de jeu de dés<sup>47</sup>, à la performance mimétique d'un spectacle lui aussi « ludique » en tant que *ludicer*, à savoir à jouer sur scène, à la danse rituelle des *ludiones*<sup>48</sup>.

Au-delà des nombreuses différences entre les textes de Tite-Live et de Tertullien sur l'origine linguistique (et culturelle) du *ludus*, il ressort une critique des activités du *ludus* en tant que pratique religieuse négativement connotée et associée à une crédulité, comme le montre la récurrence du mot *superstitio* chez les deux auteurs. Tertullien fait apparaître à quel point ces activités « ludiques » pouvaient être considérées comme relevant de l'idolâtrie. En passant par l'Étrurie, les pratiques lydiennes rituelles visaient à établir un contact et un échange avec la sphère suprahumaine (*inter ceteros ritus superstitutionum suarum*). Derrière la condamnation de ces rites ludiques, Tertullien

44. Le texte suivi dans cet article est celui édité par Marie Turcan dans la collection des *Sources chrétiennes*, qui garde la leçon des manuscrits *ludi*, les 'jeux', alors que d'autres éditeurs et commentateurs préfèrent la correction *ludii* avec référence aux artistes des spectacles, TURCAN (1986), p. 124-126, aussi pour un commentaire du passage.

45. Tertullien, *Les spectacles*, V, 2-4. Le texte d'Isidore de Séville reprend de très près celui de Tertullien, Isidore, *Étymologies*, XVIII, 16, 2-3. La source de Tertullien à propos du lien entre Lydiens-*ludi-ludii* est sans doute l'*Histoire des spectacles romains* (*Historia ludicra*) de Suétone dont parle la Souda τ 895 Adler ; cf. Tertullien *Les spectacles*, V, 8.

46. Sur ce passage de Tertullien en rapport avec le terme *lusus* indiquant le « *divertimento* », voir NUTI (1998), p. 143-145.

47. Cf. Térence, *Andria*, 739 ; Cicéron, *L'orateur*, III, 58.

48. Sur la sémantique de *ludus* et *ludere* le travail de NUTI (1998) reste incontournable, en particulier p. 196-201 pour une synthèse des changements sémantiques liés au « dynamisme » lexical de *ludus*.



semble vouloir stigmatiser la croyance que ces activités performatives puissent avoir une action sur les dieux et les pacifier comme des *placamina*.

Dans cette perspective, le texte de Tertullien rejoint celui de Tite-Live qui avait placé l'introduction des *ludi* lors d'une crise causée par une épidémie : les dieux semblent refuser les *lectisternia*, un partage convivial avec les hommes, mais d'autres tentatives d'entrer en contact avec la communauté des dieux s'enchaînent. La danse rituelle étrusque en tant que forme de performance gratifiant la communauté des hommes et des dieux ne pouvait s'appeler en latin que *ludus*<sup>49</sup>. En effet, la sphère émotionnelle de la jouissance, *lusus*, face à un spectacle d'art dramatique, est, pour la langue et la culture latines, étroitement liée à l'activité qui donne lieu à un tel état d'esprit, à savoir l'action de *ludere*.

La comparaison des textes de Tite-Live et d'Hérodote montre que les raisons de l'introduction des activités ludiques peuvent être rapprochées, avec des différences importantes toutefois. Dans les deux cas, la mise en œuvre d'un état émotif mêlant joie et plaisir est jugé capable soit de faire oublier la faim, soit de rendre à nouveau alliés les dieux. Mais si les jeux venant d'Étrurie sont présentés comme des offrandes aux dieux en tant que prémices des *ludi scaenici*, ou spectacles publics en l'honneur des divinités, les jeux de balle ou d'osselets des Lydiens semblent au contraire concerner ce que Tite-Live appelle *consilium*, et qu'Hérodote qualifie de *mèchanê*, une opération inventive n'impliquant que les humains pour écarter la ruine.

### 3. AVEC L'AIDE DES DIEUX : L'AGENTIVITÉ DES JEUX ET LE MODE D'ACTION DE PALAMÈDE

À la tradition des légendes lydiennes, pour lesquelles la totalité des jeux, à l'exception des jeux de plateau, trouvent leur origine dans les temps anciens du roi Atys, s'ajoutent les récits traditionnels sur le héros épique Palamède. Fils de Nauplius et neveu de Poséidon, Palamède apparaît à plusieurs reprises dans le rôle du héros capable de trouver une solution pour surmonter les impasses en temps de crise lors de la Guerre de Troie, du fameux épisode de la folie simulée par Ulysse à la mission diplomatique pour éviter la guerre auprès du roi Priam<sup>50</sup>.

Comme nous l'avons relevé plus haut, les Lydiens auraient raconté avoir inventé toutes les formes de jeu sauf ceux impliquant des pions, appelés *petteia* en grec ancien, peut-être parce que seul le héros grec Palamède aurait eu le mérite de les inventer. Quelques récits racontent les circonstances de cette invention « palamédique ».

49. Sur la gratification et le plaisir comme éléments fondamentaux de la sphère sémantique de *ludus*, voir encore NUTI (1998), p. 119-125. Cet élément est très présent aussi dans la sémantique du mot grec *paidia* qui a beaucoup plus à faire avec la sphère du plaisir et de l'émotivité déchaînée qu'avec l'action enfantine, comme mis en valeur tout récemment par KIDD (2019), notamment p. 47-48. Sur la danse comme *paizein* et sa charge émotionnelle, voir A. BIERL dans ce volume.

50. Sur les épisodes saillants d'une hypothétique « Palamédie », voir VELLAY (1956). Sur Palamède comme héros « sémiotique », voir VESPA (2020a).

Parmi les témoignages les plus anciens se trouve un fragment de la tragédie *Palamède* de Sophocle transmis par Eustathe de Thessalonique qui l'avait très probablement tiré de l'ouvrage perdu de Suétone *Sur les jeux des Grecs* :

οὐ λιμὸν οὗτος τῶνδ' ἔπαυσε, σὺν θεῶ  
εἰπεῖν, χρόνου τε διατριβὰς σοφωτάτας  
ἐφηῦρε φλοίσβου μετὰ κόπον καθημένοις,  
πεσσοὺς κύβους τε, τερπνὸν ἀργίας ἄκος;

N'est-ce pas lui qui les a libérés de la faim, au nom des dieux, celui qui a conçu les formes les plus sages pour occuper le temps, pour ceux qui sont assis après le bruit de la bataille, les pions, les dés, une douce cure d'inactivité<sup>51</sup>?

D'un point de vue exégétique, deux questions sont posées par le fragment de Sophocle : la première concerne le lien entre l'invention des jeux et la fin de la famine, tandis que la seconde touche davantage aux lieux et au moment précis de l'introduction des jeux dans le développement du récit. Sur la base des scholies à Euripide et Virgile, il est possible de penser que les mesures qui ont mis fin à la famine (*limon epause*), remontent à une mission diplomatique que Palamède aurait menée en faisant venir de denrées alimentaires de terres lointaines, peut-être de Thrace<sup>52</sup>.

Le deuxième aspect à prendre en compte concerne le lieu où Palamède mettrait fin à la souffrance des Achéens. D'un côté une tradition mythique situe l'invention des jeux de *petteia*, non pas en Troade, pendant la guerre contre les Troyens, mais avant le départ dans le port d'Aulis en Béotie. Cette tradition serait suggérée par l'entrée du chœur (*parodos*) d'*Iphigénie à Aulis* d'Euripide où les femmes protagonistes du chœur décrivent Protésilas et Palamède en train de jouer à la *petteia*<sup>53</sup>. Il est possible de penser que la *persona loquens* du fragment de Sophocle se réfère à deux épisodes distincts, situés à différents moments de l'expédition troyenne, le premier concernant la mission diplomatique pour chercher de la nourriture, la seconde l'effective invention des jeux. Pourtant, dans les contextes énonciatifs qui transmettent le fragment associant la famine et le jeu, l'instance

51. Sophocle, fr. 479 (*Palamedes*) TrGrF vol. 4 Radt (trad. M. Vespa). Pour un commentaire au mythe de Palamède et en particulier aux récits tragiques de la probable trilogie sophocléenne, voir SOMMERSTEIN et TALBOY (2012), p. 110-141.

52. Scholies à Euripide, *Oreste*, 432 Dindorf ; Servius, *Commentaire à l'Énéide de Virgile*, II, 81 Thilo » ( trad. M. Vespa) : *postea cum Ulixes frumentatum missus ad Thraciam nihil advexisset, a Palamede est vehementer increpitus. Et cum diceret adeo non esse negligentiam suam, ut ne ipse quidem si pergeret quicquam posset advehere, profectus Palamedes infinita frumenta devexit* (« Par la suite, Ulysse, qui, bien qu'envoyé en mission pour trouver du blé, n'avait rien ramené avec lui, fut sévèrement réprimandé par Palamède. Malgré le fait qu'Ulysse ait dit que ce n'était pas une légèreté de sa part, au point que personne, même s'il avait essayé à nouveau, n'aurait rien rapporté, Palamède, une fois parti, apporta des denrées alimentaires très abondantes. »

53. Euripide, *Iphigénie à Aulis*, 194-198.

narrative énonce toujours un lien causal où l'invention du plateau de jeu met fin à la famine<sup>54</sup>.

Nous relèverons que dans le texte de Sophocle l'expression *sun theōi eipein* (σὺν θεῷ εἰπεῖν), « au nom des dieux » ou « en accord avec (la volonté des) dieux » semble articuler l'imbrication entre la lutte contre la faim et l'invention de l'activité ludique. L'expression n'est pas très répandue chez les auteurs attiques de l'époque classique, mais elle est attestée dans certains passages platoniciens où les énonciateurs invoquent pour eux-mêmes la protection de la divinité pour éviter d'éventuels dangers futurs ou rappellent la faveur des dieux envers eux à l'occasion de l'accomplissement de certaines tâches particulièrement difficiles<sup>55</sup>. L'expression semble renvoyer de manière explicite à une forme de protection divine demandée par le locuteur comme si elle était une formule propitiatoire. Par une telle formule, Nauplius invoque les dieux pour légitimer ses mots qui pourraient sembler impies, mais le fils de Poséidon explique aussi rétrospectivement le succès de l'action de Palamède qui a agi en accord avec la volonté divine.

Le témoignage le plus explicite concernant le lien entre invention des jeux et fin de la famine se trouve dans la tradition mythographique rapportée par le périégète Polémon d'Ilion (II<sup>e</sup> s. av. J. C.), dans son ouvrage en trois livres *Périégèse d'Ilion* :

Καινὸν δὲ οὐδὲν καὶ τοιοῦτον ἀνατεθεῖσθαι λίθον ἐν τοῖς ἐκεῖ· ἐπεὶ τοὶ καὶ Παλαμῆδους ἐπινοησαμένου κυβείαν καὶ πεττεῖαν ἐν Ἰλίῳ εἰς παραμύθιον λιμοῦ κατασχόντος τὴν στρατιὰν λίθος ἐκεῖ ἐδείκνυτο, καθὰ Πολέμων ἱστορεῖ, ἐφ' οὗ ἐπέσσευον.

Il n'est pas surprenant qu'une telle pierre ait été consacrée dans ces endroits ; comme le raconte Polémon, c'est là-bas que l'on montre la pierre où l'on jouait avec les pions après que Palamède avait inventé les jeux de dés et de pions à Troie comme allègement de la famine qui s'emparait de l'armée<sup>56</sup>.

54. Cf. les textes qui établissent un tel lien : Polémon d'Ilion, fr. 32 ; Eustathe de Thessalonique, *Commentaire à l'Iliade d'Homère*, vol. 1, p. 346 van der Valk (liant explicitement le fragment de Sophocle au texte de Polémon).

55. Voir surtout Platon, *Protagoras*, 317b (le philosophe Protagoras affirme n'avoir rien à craindre à se présenter en tant que sophiste) ; Platon, *Théétète*, 151b (Socrate déclare savoir bien reconnaître avec l'aide des dieux la nature de ses disciples) ; cf. Euripide, *Médée*, 623-626 » (trad. L. Méridier, CUF) : ἴσως γάρ, σὺν θεῷ δ'εἰρήσεται, / γαμεῖς τοιοῦτον ὥστε θρηνεῖσθαι γάμον (« peut-être, — et les dieux écouteront ma voix — tel sera ton hymen que tu le désavoueras), où Médée affirme que le nouveau mariage de Jason débouchera dans une tuerie. À Jason ayant invoqué les dieux comme témoins, Médée répond par un acte de langage de type désidératif (« que les dieux veuillent bien... ») mais sans utiliser l'optatif, au contraire le futur indicatif *eirsêsetai* (« et il aura été dit ») semble exprimer le destin d'un événement déjà en voie de réalisation avec le concours favorable des dieux.

56. Polémon, fr. 32 Preller (trad. M. Vespa). Pour un commentaire du fragment, voir TRACHSEL (2007), p. 225-229.

Le texte de Polémon confirme le pouvoir du plateau de jeu introduit par Palamède : le plateau est en apparence une simple pierre, un *lithos*, mais il agit sur le cours des événements en annulant les effets de la famine sur l'armée achéenne. L'activité ludique constitue un remède dans la mesure où elle permet de gérer les pulsions les plus incontrôlables sur le plan émotionnel causées par l'inconfort et la frustration de l'absence de nourriture. La comparaison du passage de Polémon avec le fragment de Sophocle permet de dégager quelques traits communs. Bien que le terme *paramuthion* ne fasse pas partie du vocabulaire technique de la médecine hippocratique, à l'instar du cas du mot *akos* « remède » utilisé par Sophocle, il désigne ici la fonction salvatrice de l'activité ludique qui rend un phénomène potentiellement dangereux incapable de nuire en le tournant à l'avantage des « victimes »<sup>57</sup>. Le champ lexical du verbe *paramutheomai*, et en particulier son dérivé *paramuthia* (παραμυθία), peut expliquer la complexité sémantique du terme *paramuthion* utilisé aussi bien pour exprimer le « remède » que l'« encouragement »<sup>58</sup>. En fait, ces termes expriment l'idée d'une forme d'apaisement contre un état de malaise obtenu au moyen d'une sorte d'enchantement provoqué par les mots ou par une activité agréable capable de faire oublier ses difficultés : l'expérience de la *paidia*, du jeu et du plaisir, rejoint ainsi pleinement celle du *paramuthion*<sup>59</sup>.

L'articulation de la dimension religieuse et sacrée avec l'introduction de l'activité ludique de la *petteia* constitue un deuxième élément commun au fragment de Sophocle et de Polémon.

En effet, dans son itinéraire géo-historique, Polémon s'appuie sur la matérialité des objets et des traditions qui accompagnent leur présence pour identifier l'ancien site de Troie à Ilion. C'est donc précisément la pierre sur laquelle les héros achéens auraient joué à un jeu de plateau, qui, encore au milieu de l'époque alexandrine, était vénérée comme un lieu-objet consacré aux dieux. Polémon utilise le verbe *anatithêmi*, « j'attribue, je consacre », à l'infinitif du parfait médio-passif pour indiquer que le plateau de jeu est une forme d'*anathêma*, une « offrande » aux dieux. Comme David Bouvier le rappelle :

57. La seule attestation d'un terme du champ sémantique de *paramutheomai* dans le *Corpus* hippocratique se trouve chez le Pseudo-Hippocrate, *Sur le comportement à tenir*, 16.

58. LSJ<sup>9</sup> s.v. παραμυθεόμαι. De réflexions sur le terme *paramuthion* se trouvent aussi dans MOSCONI (2009), p. 343-344.

59. Le rapprochement sémantique du terme *paramuthia* de la sphère de la *paidia*, du plaisir généré par un spectacle ou par une performance ludique, se trouve dans le *Sophiste* de Platon : parmi ces activités qui engagent l'âme, il y en a de sérieuses, mais aussi de moins sérieuses, du point de vue de l'Étranger, protagoniste du dialogue. Elles seraient orientées vers le divertissement et les loisirs, à savoir les activités de la *paramuthia*. Platon, *Sophiste*, 224a (trad. A. Diès, CUF) : « [...] que la peinture, l'art des faiseurs de prodiges, et maints autres articles destinés à l'âme, soit à titre d'agrément (τὰ μὲν παραμυθίας), soit comme objets d'étude sérieuse, donnent, à celui qui les transporte et qui les vend, non moins que la vente du manger et du boire, le droit au titre de négociant. ») Sur le lien entre sophistique et spectacle divertissant, voir DETIENNE (1967).

L'intention première est d'adresser un témoignage de reconnaissance ou une supplique à un dieu (...) l'*anathêma* est investi d'une valeur sacrée par le geste de l'offrande et le lieu où il est déposé : le *leipsanon* s'oppose ici à l'*anathêma* comme l'objet *honoré* à l'objet *honorant*<sup>60</sup>.

La consécration d'un objet à une divinité, et son passage d'objet précieux, *agalma*, à propriété de la divinité, *anathêma*, l'établit *de facto* à la fois comme possession de la divinité elle-même, et comme moyen d'intercession et de reconnaissance de la divinité honorée. En consacrant le plateau de jeu aux dieux, les hommes reconnaissent à la fois la responsabilité divine et la valeur décisive de l'invention de Palamède, prophète des dieux et inspiré par leur volonté<sup>61</sup>.

Quelques récits postérieurs présentent Palamède lui-même comme l'auteur de gestes rituels de consécration de ces objets ludiques. Ainsi, plusieurs siècles après Polémon, Pausanias (II<sup>e</sup> s. apr. J.-C.), le grand périégète du monde antique, signale l'existence d'un temple ancien de *Tuchê* dans la ville d'Argos. Selon Pausanias, le temple de la déesse existerait depuis les temps les plus reculés de l'humanité car Palamède lui-même aurait consacré (*anethêken*) des dés dans le temple sitôt après les avoir inventés<sup>62</sup>. Il n'est pas facile d'établir le degré d'adhésion de Pausanias envers les énonciateurs d'une telle tradition ; très souvent en effet le Périégète critique ouvertement l'improbabilité de certaines histoires<sup>63</sup>. Étant donné son intérêt manifeste pour la déesse *Tuchê* dans le but de démontrer une diffusion panhellénique de son culte bien avant l'époque impériale romaine, il est possible que les recherches du Périégète aient porté sur les archives locales de la ville d'Argos et les traditions mémorielles de l'élite locale de l'époque antonine concernant l'ancienneté du site<sup>64</sup>. La mémoire culturelle de la présence de Palamède dans la ville d'Argos semble se figer

60. BOUVIER (2005), p. 80.

61. Sur Palamède héros-prophète, voir VESPA (2020a).

62. Pausanias, *Description de la Grèce*, II, 20, 3-4 (trad. M. Vespa) : [...] πέραν δὲ τοῦ Νεμείου Διὸς Τύχης ἐστὶν ἐκ παλαιστάτου ναός, εἰ δὴ Παλαμίδης (4) κύβους εὐρῶν ἀνέθηκεν ἐς τοῦτον τὸν ναόν (« Au-delà de celui de Zeus, il y a le temple de *Tuchê*, de date très ancienne, si Palamède effectivement consacra les dés dans ce temple après les avoir inventés. »). Les témoignages archéologiques semblent confirmer l'ancien culte de *Tuchê* à Argos grâce à quelques trouvailles monétaires qui en montrent la statue ; cf. TORELLI (1986), p. 257-258. Sur le vocabulaire des lieux de culte chez Pausanias, voir surtout PIRENNE-DELFORGE (2008).

63. Un tel exemple d'approche critique aux traditions locales se retrouve dans la suite du passage sur le temple de *Tuchê* lorsque Pausanias, *Description de la Grèce*, II, 20, 5, décrit les sept statues des guerriers qui avaient combattu aux côtés de Polynice contre Thèbes et qui auraient été beaucoup plus nombreux.

64. Pour l'enquête de Pausanias sur *Tuchê*, voir HUTTON (2005), p. 311-317. En ce qui concerne la complexe question du rapport entre sources écrites et traditions orales dans la construction du discours savant de Pausanias, voir surtout PRETZLER (2005). Sur le contexte pragmatique de compétition entre les élites des villes grecques face au pouvoir politique romain pour acquérir une position de prestige et reconnaissance par le biais de la « manipulation » de leur mémoire culturelle, voir surtout FRANCHI (2012) pour le monde argien, avec discussion bibliographique détaillée.

principalement autour d'objets et de monuments, non seulement les dés du temple de *Tuchê*, mais aussi un pion, un *pessos* (πεσσός), ou peut-être un plateau de jeu tout entier, qui se serait trouvé à Argos sous le nom de « pion (ou plateau) de Palamède », du moins selon les témoignages que rapporte Eustathe de Thessalonique qui les aurait eue directement des traditions locales d'Argos, *emartouroun hoï Argeioi*<sup>65</sup>. De plus, une partie importante du savoir mythographique et érudit ancien situait la patrie de Palamède à Argos. En Argolide se trouvait aussi la ville qui portait le nom de son père, Nauplie<sup>66</sup>. Il est donc plus que probable que de telles histoires sur l'invention des jeux pendant la Guerre de Troie et la consécration des objets ludiques dans des sanctuaires de la ville d'Argos faisaient partie de la mémoire culturelle de la communauté.

La forte présence des dieux dans ces récits, voire la possibilité même que Palamède ait agi au nom des dieux, permet peut-être de comprendre encore mieux la spécificité de cette tradition de l'origine : l'efficacité des jeux face à une catastrophe naturelle, qu'il s'agisse d'une famine (*limos*) ou d'une peste (*loimos*), est à condition d'être attribuée à l'action divine qui rétablit en un mouvement circulaire le désordre qu'elle avait elle-même engendré pour punir les hommes.

## CONCLUSION

La question de l'origine, de la découverte et plus largement de la diffusion des connaissances, *mathêmata*, et des techniques, *technai*, a donné naissance dans l'Antiquité grecque mais aussi romaine à une enquête sur les origines des découvertes, l'« heurématologie », qui constitue une véritable pratique savante. De ce débat multiforme sur les commencements de la « race » des hommes, il ne nous reste aujourd'hui que quelques listes d'inventeurs et d'inventions, dont la plus célèbre est certainement celle dressée par Plin l'Ancien dans la dernière partie du livre VII de son *Histoire naturelle*<sup>67</sup>. La large sélection opérée par Plin sur des textes plus anciens qui étaient souvent connus sous le nom de traités « Sur les découvertes » (*Peri tôn heurêmatôn*) n'a pas laissé nombreux témoignages sur les jeux et leur introduction

65. Eustathe de Thessalonique, *Commentaire à l'Iliade d'Homère*, II, 308-320 (vol. 1, p. 346 van der Valk) (trad. M. Vespa) : ἐμαρτύρουν δὲ καὶ Ἀργεῖοι, παρ' οἷς ἦν, φασίην, ὁ λεγόμενος Παλαμῆδους πεσσός (« Mais les Argiens affirmaient que c'était chez eux que se trouvait — disent-ils — le ainsi dit pion de Palamède »). Un passage similaire se retrouve aussi dans le commentaire qu'Eustathe consacre à l'Odyssée et que Jean Taillardat considère tiré directement du traité perdu de Suétone *Sur les jeux des Grecs*, fr. 1, 2 Taillardat (= Eustathe, *Commentaire à l'Odyssée d'Homère*, vol. 1, p. 28 Stallbaum).

66. Voir surtout la *Souda* π 44 Adler, pour qui Palamède est explicitement d'Argos (Ἀργεῖος) ; cf. Tacite, *Annales*, XI, 14, qui plusieurs siècles avant le lexique de la *Souda* qualifiait déjà Palamède d'Argien (...*temporibus Troianis Palamedem Argivum memorant...*).

67. Cf. BEAGON (2005), p. 416-420 ; D'ANGOUR (2011).

dans l'histoire humaine<sup>68</sup>. Pourtant, l'expérience ludique était omniprésente dans la constitution même de la vie en communauté des hommes. C'est pourquoi, dans une discussion intellectuelle sur la vie heureuse de l'âge d'or, quand le travail n'existait pas et que les objets s'offraient spontanément à l'usage, les convives du banquet savant d'Athénée discutent des premières générations humaines et affirment en citant un poète comique que déjà à l'aube de l'humanité les jeux d'osselets étaient pratiqués, bien qu'avec des outils inhabituels tels des petits pains (*tois artois êstragalizon*)<sup>69</sup>.

Les trois récits que nous avons examinés sont les seuls parvenus de l'Antiquité grecque et gréco-romaine sur l'invention et l'introduction des activités ludiques<sup>70</sup>. Malgré la diversité de leurs contextes d'énonciation, ils semblent articuler la cause originaire, l'*aition*, des jeux à des scénarios culturels très spécifiques et partageant des traits communs. Le premier consiste dans le lien entre l'introduction des jeux et le déclenchement d'une crise potentielle de la communauté sociale suite à un désastre naturel telle une famine ou encore une peste. Les jeux représentent un dernier secours, une tentative ultime de contourner le problème et éviter le chaos. Le deuxième scénario qui ressort de l'analyse des récits est plutôt de l'ordre de la régulation des rapports de communication avec la sphère suprahumaine : les activités ludiques peuvent être introduites dans la communauté humaine comme une reconnaissance de l'aide divine et de la faveur des dieux, ou au contraire elles peuvent constituer le refuge extrême, la *mêchanê*, face à une catastrophe dont on ne veut pas ou ne peut pas reconnaître une origine divine. Quels que soient les résultats, salvateurs ou inopérants, que l'introduction des jeux produit, les histoires qui perpétuent leur mémoire rendent pertinent le thème du pouvoir de l'activité ludique — de son « agentivité » — pour intervenir sur la réalité en en construisant tout simplement une autre, faite de divertissement et de nouveaux liens sociaux afin de rétablir un équilibre social qui semblait être compromis par la famine ou la peste. Ces témoignages sur l'origine des jeux articulent une réflexion sur le pouvoir social du jeu, sur sa capacité à agir comme un remède efficace aux crises sociales en légitimant le *status quo* des sociétés et des groupes humains qui les utilisent, quel que soit le résultat final.

Les jeux qui marquent une culture en profondeur et d'une certaine façon arrivent à la rendre immédiatement reconnaissable par un mécanisme complexe de connotation par lequel tel ou tel jeu est « grec » ou « japonais » ou encore

---

68. Sur la tradition péripatéticienne, cf. Straton de Lampsaque (III<sup>e</sup> s. av. J.-C.) qui avait été critique d'une des premières enquêtes de ce genre, en particulier de celle d'Éphore de Cumes ; cf. Diogène Laërce, 5, 47.

69. Cratinos, fr. 176 K.-A., *Ploutoi* (ap. Athénée, *Deipnosophistes*, VI, 267e). Je remercie Arnaud Zucker pour avoir attiré mon attention sur ce passage.

70. Nous avons volontairement choisi de ne pas traiter le passage isolé de l'invention des jeux attribuée à Thot par Platon dans son *Phèdre* (274-275). Nous reviendrons ailleurs sur ce passage qui impliquerait une étude large et spécifique sur la relation entre le monde égyptien et la philosophie platonicienne.



« indien » sont fortement imbriqués dans les histoires qui en relatent l'origine. Les récits concernant le monde lydien ou la figure de Palamède véhiculent les valeurs culturelles que certaines traditions du monde antique attribuent aux activités ludiques. Il semble en être de même pour certains jeux modernes dont les racines renvoient à un passé lointain, comme dans le cas du *weiqi* chinois, un des jeux les plus anciens au monde. Le *weiqi* est un jeu de plateau très répandu en Chine depuis au moins le I<sup>er</sup> millénaire avant J.-C., et il détient une grande importance en tant qu'activité noble, caractérisée par une tension intellectuelle extraordinaire. Le roi mythique Yao (III<sup>e</sup> millénaire av. J.-C.) aurait lui-même inventé ce jeu composé de dix-neuf lignes horizontales et dix-neuf verticales afin de faire acquérir à son fils, le futur empereur de Chine, les qualités intellectuelles et morales nécessaires pour devenir un guide plein de sagesse (*zhihui*) pour son peuple<sup>71</sup>. Une telle sagesse est toujours rappelée et en quelque sorte récréée chaque fois que le récit d'origine de ce jeu est raconté. Ainsi Ban Gu, l'historien de la dynastie Han (II<sup>e</sup> s. av.-II<sup>e</sup> s. apr. J.-C.), souligne l'importance de la pratique du *weiqi* pour le développement des bonnes qualités du futur empereur<sup>72</sup>. De multiples récits concernant l'origine de ce jeu ne cessent d'être racontés au fil des siècles pour légitimer une pratique éducative dans les écoles ou se rattacher à une tradition perçue comme authentiquement chinoise par rapport à d'autres apports culturels contemporains. Dans ce cas aussi, le sens d'un jeu passe par les histoires qui en révèlent les commencements.

---

71. PAPINEAU (2001) ; cf. MOSKOWITZ (2013), p. 37-40, pour d'autres récits sur les origines de ce jeu.

72. MOSKOWITZ (2013), p. 159, n. 21.



# L'astragale comme symbole pondéral et monétaire\*

Charles DOYEN

Chercheur qualifié du F.R.S-FNRS (UCLouvain)

*À la mémoire de  
Françoise et Philippe Valentin-Labie*

## INTRODUCTION

Osselet du tarse généralement prélevé chez les caprins (chèvres et moutons, voire bouquetins ou chamois), plus rarement chez les bovinés (bœufs), les cervidés (cerfs, daims, chevreuils) ou les porcins (porcs ou sangliers), l'astragale (gr. ἀστράγαλος, lat. *talus*) connaît de multiples usages et possède des significations variées dans l'Antiquité gréco-romaine<sup>1</sup>. Pour ajouter encore à une très riche polysémie, nous nous attacherons dans ces pages à explorer l'utilisation de l'astragale comme symbole pondéral et monétaire.

---

\* Nous remercions chaleureusement Véronique Dasen pour son invitation à participer à ce stimulant colloque, Marine Delsaute et Caroline Tôn Nu pour leurs explications ostéologiques patientes et détaillées, Barbara Carè pour sa relecture et ses suggestions, Louise Willocx pour nos discussions sur les poids athéniens, Nicolas Amoroso, Lysiane Delanaye, Damien Delvigne et Alessandra Pugliese pour nos échanges sur les poids romains, ainsi que toutes les personnes qui ont facilité nos recherches dans les collections muséales : Lucina Caramella (Museo civico archeologico di Villa Mirabello, Varèse), Sophie Descamps et Catherine Bastien (Musée du Louvre, Paris), Dominique Darde et Raffaella Gafà (Musée de la Romanité, Nîmes), Marinella Marchesi (Museo civico archeologico di Bologna), Julien Olivier (Bibliothèque nationale de France, Paris), Hazel Ozmen (Musée Pera, Istanbul), Gilles Perret, Matteo Campagnolo et Maria Campagnolo-Poithou (Musée d'art et d'histoire de Genève), Maurizio Sannibale et Alessandra Uncini (Musei Vaticani, Rome). Pour éviter de surcharger une bibliographie déjà abondante et de multiplier les illustrations, nous renverrons fréquemment le lecteur à la base de données collaborative *Pondera Online* <<https://pondera.uclouvain.be/>>.

1. L'ouvrage coordonné par CARÈ (sous presse) sera une synthèse bienvenue, appelée à faire autorité sur le sujet.

Les astragales sont des os pairs<sup>2</sup>, présentant quatre faces bien distinctes (dorsale, latérale, plantaire et médiale). Chaque face peut recevoir un nom et une valeur numérique, de telle sorte que toutes les combinaisons formées par le lancer de plusieurs astragales ont une signification particulière : de ce fait, les astragales ont été utilisés de longue date dans le cadre du jeu et de la divination<sup>3</sup>.

Les astragales sont également abondamment utilisés pour des pratiques religieuses, notamment comme offrandes dans les sanctuaires ou dans les sépultures<sup>4</sup> : à titre d'exemple significatif, quelque 23 000 astragales ont été mis au jour lors de fouilles de l'Antre corycien, en Phocide<sup>5</sup>, et la nécropole de Contrada Lucifero, à Locres Épizéphyrienne, en Grande Grèce, a livré près de 9000 astragales<sup>6</sup>.

Si des dizaines de milliers d'astragales naturels ont été découverts en contexte archéologique, plusieurs centaines d'astragales artificiels, de taille réaliste, se trouvent également dans les collections muséales et privées, dans les rapports de fouilles et sur le marché des antiquités<sup>7</sup>. Ces objets sont souvent en plomb ou en bronze, mais beaucoup d'autres matériaux sont également utilisés : métaux précieux (or et argent), céramique, verre, ivoire, marbre, calcédoine, etc.

Ce serait une erreur que de distinguer par principe les astragales artificiels des astragales naturels : dès lors qu'il est volontairement séparé de l'articulation du tarse et qu'il est détourné de sa fonction anatomique, l'astragale naturel devient un artefact. Régulièrement, les astragales osseux subissent d'ailleurs diverses modifications<sup>8</sup> :

2. Les os pairs sont présents en deux exemplaires symétriques dans le squelette, selon un plan sagittal. Il est possible d'établir la latéralité de ces os, c.-à-d., en l'espèce, de distinguer entre l'astragale gauche et l'astragale droit.
3. GRAF (2005) ; NOLLÉ (2007) ; DORIA (2012) ; CARÈ (2013b).
4. Voir notamment SEBESTA (1993) ; DE GROSSI MAZZORIN et MINNITI (2012) et (2013).
5. AMANDRY (1984) ; POPLIN (1984).
6. ELIA et CARÈ (2004) ; CARÈ (2010), (2012), (2013a).
7. Pour une première approche sur ces objets, voir CARÈ (2019).
8. Voir en particulier AMANDRY (1984) ; ELIA et CARÈ (2004) ; CARÈ (2013a). Les sources littéraires antiques décrivent divers usages pour ces astragales transformés. Ainsi, un astragale coupé en deux peut servir de *symbolon* : voir Euboulos, fr. 70 (PCG V, p. 230). Ces moitiés d'astragale peuvent également être appelées λίσπαι ou λίσποι : comparer Platon, *Banquet*, 191d (σύμβολον) et 193a (λίσπαι), avec le témoignage des lexicographes (Pausanias, s.v. λίσπαι ; Phrynichos, s.v. ὑπόλισπος πυγῆν ; Timée le Sophiste, s.v. λίσπαι ; Photius, s.v. λίσπαι ; Hésychius, s.v. λίσποι ; Souda, s.v. λίσποι) et des scholiastes à Aristophane, *Grenouilles*, v. 826, et à Platon, *Banquet*, 193a. Ainsi, chez Pausanias, s.v. λίσπαι : οἱ μέσοι διαπεπρισμένοι ἀστράγαλοι καὶ ἐκτετριμμένοι — « λίσπαι : les astragales entièrement sciés en leur milieu et polis ». Parmi plusieurs autres usages [voir AMANDRY (1984), p. 354-356], les astragales percés peuvent servir à fabriquer un fouet (ἀστράγαλωτὴ μᾶστιξ) : voir Cratès, *Tόλμαι*, fr. 40 (PCG IV, p. 105, avec d'autres références). Les astragales percés de 24 trous permettent également de coder des messages, selon le procédé décrit par Énée le Tacticien, *Poliorcétique*, 31, 17-19. D'autre part, Eschine (*Contre Timarque*, 59) parle d'« astragales secoués » (ἀστράγαλοι διάσειστοι) qui, selon le scholiaste, pourraient être des osselets préalablement percés et équipés d'une sonnette en argent ou en bronze ; toutefois, ce pourrait aussi être une allusion à la pratique de secouer les osselets avant le lancer, pour prévenir tout trugace (voir Ménandre, *Πωλούμενοι*, fr.

ils peuvent être découpés, aplanis, tranchés, creusés, forés, marqués de signes ou de lettres, teints, peints ou dorés ; ils peuvent également être plombés, soit par ajout de métal à l'intérieur d'un astragale percé ou évidé au préalable, soit par l'intégration d'un astragale dans une plaque de plomb. Dans certains cas, les astragales naturels intacts, les astragales naturels transformés et les astragales artificiels se retrouvent dans les mêmes contextes archéologiques. On observe donc un *continuum* typologique et fonctionnel entre ces trois catégories d'objets.

La présente étude ne saurait embrasser un si vaste matériel, même en se limitant aux seuls astragales métalliques. En effet, aucun critère objectif ne permet de disjoindre du reste du corpus les astragales naturels plombés ou les astragales métalliques de taille réaliste et de les considérer comme des poids. Nous nous concentrerons donc sur les astragales métalliques plus grands que nature, qui présentent par conséquent une masse relativement élevée. Ces objets sont souvent dotés de dispositifs de préhension (poignée) ou de suspension (anneau), portent régulièrement des symboles, légendes ou contremarques, et s'inscrivent parfois dans une série (ensemble d'objets identiques ou set de dénominations complémentaires). Dans bon nombre de cas, le contexte archéologique ou, du moins, la provenance des objets sont connus. Tous ces indices permettent d'identifier ces astragales métalliques de grande taille tantôt comme des lingots plus ou moins standardisés, tantôt comme des poids à part entière.

En outre, nous étudierons les objets métalliques qui utilisent l'astragale comme symbole pondéral ou monétaire : d'une part, des poids en bronze ou en plomb, qui se présentent généralement comme des plaques carrées avec un astragale en relief, éventuellement accompagné d'une légende ; d'autre part, des monnaies en argent ou en bronze, qui portent un astragale comme symbole principal ou secondaire, au droit ou au revers.

## 1. PRÉSENTATION DES SOURCES ARCHÉOLOGIQUES

### 1.1. *Astragales métalliques inscrits ou marqués*

#### 1.1.1. *Astragale de Didymes*

Un imposant astragale de bronze en fonte pleine (c. 550-525 av. J.-C.) a été mis au jour en 1901 lors des fouilles de Suse menées par Jacques de Morgan (fig. 1)<sup>9</sup>. Il s'agit d'un astragale gauche, beaucoup plus grand que nature (39,0 × 24,5 × 27,5 cm), posé sur sa face latérale, qui présente deux poignées coulées dans le même métal : une sur la face plantaire, l'autre sur la face médiale. Une dédicace de cinq lignes,

---

319 [PCG VI, 2, p. 207]). Enfin, les *Problèmes* (XVI, 3, 913a ; XVI, 12, 915b) attribués à Aristote évoquent le mouvement particulier des « astragales plombés » (μεμολιβδωμένοι ἀστράγαλοι), qui semblent être une réalité banale, ne nécessitant pas d'autre explication.

9. Paris, Musée du Louvre, n° Sb 2719 [*Pondera Online*, #11255]. Voir en particulier HAUSSOULLIER (1905) ; HITZL (1996), p. 151-153, pl. 42e ; ANDRÉ-SALVINI et DESCAMPS-LEQUIME (2005) ; IGIAC 1.

gravée au ciseau et disposée en boustrophédon, figure également sur la face médiale de l'astragale, c'est-à-dire sur la partie supérieure de l'objet :

- Τάδε τὰγάλατα
- ← ἀπὸ λείῳ Ἀριστόλοχος
- [κ]αὶ Θράσων ἀνέθεσαν τ[ὴ]-
- ← πόλλωνι δεκάτην· ἔχεε
- δ' αὐτὰ Πασικλῆς ὁ Κυδιμένε[ος].

Voici les *agal mata*<sup>10</sup> qu'Aristolochos et Thrasôn ont consacrés à Apollon, dîme prélevée sur un gain inespéré ; Pasiklès fils de Kydimenês les a coulés.



Fig. 1. Astragale de Didymes (c. 550-525 av. J.-C.).

Bronze. 39,0 × 24,5 × 27,5 cm. 93,70 kg.

Paris, Musée du Louvre, n° Sb 2719 [Pondera Online, #11255].

© Musée du Louvre, Dist. RMN – Grand Palais / Étienne Revault

Comme l'indique le pluriel τὰγάλατα, cet astragale appartient à un groupe d'offrandes. On pourrait postuler l'existence d'un second astragale, symétrique, qui formerait une paire avec celui-ci, ou alors imaginer un ensemble d'objets en bronze, en forme d'astragales ou non, de taille et de masse peut-être différentes, qui constitueraient l'offrande d'Aristolochos et Thrasôn.

L'objet est en tout cas un chef d'œuvre de l'artisanat archaïque, remarquablement exécuté par le bronzier Pasiklès fils de Kydimenês — qui est par ailleurs inconnu. Selon toute probabilité, comme l'avait déjà supposé Bernard Haussoullier, cet astragale avait été offert au sanctuaire d'Apollon à Didymes, à proximité de Milet, dans le troisième quart du VI<sup>e</sup> s., avant d'être emporté comme butin à Suse, après la violente répression par Darius I<sup>er</sup> de la révolte de l'Ionie (494 av. J.-C.).

10. Sur la notion d'ἄγαλαμα, voir LANÉRÈS (2012).

La découverte de cet astragale sur l'acropole de Suse, dans un contexte peu clair mais à proximité d'un poids perse en bronze, en forme de lion, a donné à penser que l'astragale de Didymes avait également une fonction pondérale ; la présence de deux poignées semble également être un argument en ce sens. En soi, la masse de l'objet (93,70 kg, soit 215,4 mines grecques ou 3,6 talents) n'offre aucune signification métrologique évidente<sup>11</sup>, et l'absence de toute référence explicite, sur l'objet ou dans la dédicace, ne permet pas d'affirmer que cet objet a jamais servi de poids ou évoquait, par sa forme, un poids usuel ; au contraire, la tournure de la dédicace et la mention du nom de l'artisan laissent entendre que cet astragale a été fabriqué spécifiquement pour servir d'offrande. Il n'en reste pas moins que sa masse considérable est intentionnelle et qu'elle témoigne de la très grande valeur de cette offrande : en cela, l'astragale de Didymes peut être considéré comme un lingot standardisé, à défaut d'être un étalon pondéral *stricto sensu*.

### 1.1.2. Astragales en Sicile

De nombreux astragales métalliques, inscrits ou anépigraphes, ont été mis au jour en Sicile<sup>12</sup>. Ces objets ont été produits à partir du VIII<sup>e</sup> s. av. J.-C. Quelques-uns de ceux-ci sont certainement des poids : nous les présentons succinctement ci-dessous.

À Castronovo di Sicilia (province de Palerme), un dépôt votif datant des VII<sup>e</sup> s.-VI<sup>e</sup> s. av. J.-C. a livré 41 astragales naturels, 18 astragales en bronze, 64 objets astragaloïdes en bronze (dont neuf présentent un ou plusieurs astragales en relief, vingt-et-un des animaux en relief, et trois des petites protubérances), 3 quadrupèdes en bronze et 74 lingots de bronze informes<sup>13</sup>. Les 159 objets en bronze pèsent de 25,70 g à 493 g, et la masse totale du dépôt s'élève à 26,98 kg. Dans la mesure où les astragales et les objets astragaloïdes ne portent pas de marque de valeur et ne s'inscrivent dans une échelle pondérale, il est peu probable qu'ils aient servi de poids, mais il s'agit probablement de lingots de bronze plus ou moins standardisés (82 objets au total, pour une masse globale de 12,25 kg), peut-être utilisés à des fins

11. *Contra*, HAUSSOULLIER (1905), p. 161 et n. 5, suggère que l'astragale de Didymes pèse environ 200 mines milésiennes (450 g), tandis que HITZL (1996), p. 152, envisage un poids d'exactly 220 mines milésiennes (423 g), soit 3,67 talents — mais son calcul repose sur une masse erronée (93,07 kg).

12. Pour un *conspectus* récent, voir ANZALONE (2009), en part. p. 179-183.

13. TUSA CUTRONI (1963); DI STEFANO (1966) et (1975), p. 119-142, pl. XLVIII-LV. Les 18 astragales en bronze présentent les masses suivantes : 25,7 g ; 34,2 g ; 70 g ; 76 g ; 79 g ; 82 g ; 102 g ; 125,5 g ; 133,7 g ; 169 g ; 234,2 g ; 236 g ; 244,5 g ; 267,2 g ; 297 g ; 325 g ; 325 g ; 460 g. Les 64 objets astragaloïdes en bronze présentent les masses suivantes : 22,5 g ; 32,5 g ; 35 g ; 44,5 g ; 46,5 g ; 48,5 g ; 52 g ; 53,5 g ; 58,7 g ; 60 g ; 65,5 g ; 75,5 g ; 75,5 g ; 76 g ; 76,2 g ; 79,8 g ; 82,7 g ; 83,8 g ; 84,2 g ; 85,5 g ; 85,7 g ; 86,5 g ; 87,2 g ; 87,5 g ; 91,5 g ; 92,5 g ; 95 g ; 98 g ; 98,5 g ; 102,5 g ; 104 g ; 105 g ; 117,7 g ; 118,5 g ; 123,8 g ; 124 g ; 128 g ; 138,5 g ; 148 g ; 149 g ; 152,9 g ; 153 g ; 155,7 g ; 164 g ; 167,8 g ; 171,5 g ; 174 g ; 174 g ; 186 g ; 186,8 g ; 188,7 g ; 193 g ; 196 g ; 199,2 g ; 202,2 g ; 217,7 g ; 218 g ; 230,7 g ; 240,8 g ; 300,2 g ; 325 g ; 416,5 g ; 442,3 g ; 493 g.



pré-monnaies<sup>14</sup>. Le recours récurrent à l'astragale ou à un objet astragaloïde dans ce contexte est absolument remarquable.

D'autres objets astragaloïdes ont été mis au jour en Sicile, notamment à Terravecchia di Cuti (Petralia Sottana, province de Palerme)<sup>15</sup>, à Mendolito di Adrano (province de Catane)<sup>16</sup>, à Polizzello (province de Caltanissetta)<sup>17</sup>, ou encore à Agrigente (province d'Agrigente)<sup>18</sup>. Cette liste non exhaustive suffit à suggérer que les objets astragaloïdes sont répandus dans la partie centrale de la Sicile et pourraient être un format traditionnel pour les lingots en bronze épichoriques, souvent utilisés dans un contexte votif<sup>19</sup>.

À Géla (province de Caltanissetta), un astragale (120 g) et un objet astragaloïde (50 g) en bronze ont été mis au jour dans deux dépôts du *Thesmophorion* de Bitalemi<sup>20</sup>. Faute d'inscription ou de marque de valeur, ces objets ne peuvent pas être à coup sûr identifiés comme des poids. Par contre, un astragale droit en bronze (926,25 g)<sup>21</sup>, muni d'un anneau de suspension sur la face plantaire, est un poids public, comme en témoigne l'inscription incisée sur la face latérale : Τὸν Γελοῖων ἐμί, « J'appartiens aux gens de Géla » (fig. 2). Sur des arguments épigraphiques, cet objet est daté du milieu ou de la seconde moitié du v<sup>e</sup> s. av. J.-C. Ce poids semble réalisé en fonte creuse, avec remplissage en plomb. La masse de l'objet est comparable à celle d'un statère attique, dont le symbole est précisément l'astragale (selon la masse de 210 drachmes attiques, soit 913,5 g)<sup>22</sup>.

À Himère (province de Palerme), deux astragales droits en bronze (215,24 g ; 214,83 g), datés du dernier quart du v<sup>e</sup> s. av. J.-C., ont été mis au jour lors des fouilles du Quartier Nord<sup>23</sup>. L'un et l'autre présentent sur la face plantaire une contremarque figurant un jeune homme nu sur un capridé. Ils ont été interprétés comme des poids de deux *litrai* de bronze (108,7 g), équivalant à une demi-mine attique (435 g)<sup>24</sup>, ou comme des poids d'une *litra* lourde (217,5 g)<sup>25</sup>.

14. TUSA CUTRONI (1963), p. 133-135 ; TUSA CUTRONI (1971).

15. PADOVAN, SEMERARO et MAFFEIS (2011), p. 129-131.

16. TUSA CUTRONI (1963), p. 131 ; DI STEFANO (1966), p. 178-179, pl. LXV (10 objets astragaloïdes).

17. DI STEFANO (2003), p. 286, pl. II/1 (1 objet astragaloïde).

18. FIORENTINI (1969), p. 72-75, pl. XXXV/2, n<sup>os</sup> 2, 15 ; TUSA CUTRONI (1971), p. 50-52 (2 objets astragaloïdes : 875 g ; 125 g).

19. Voir DI STEFANO (2003).

20. ORLANDINI (1965-1967), p. 5 et 15, n<sup>o</sup> 4f et 28c, pl. II/3 et XV/2 ; TUSA CUTRONI (1971), p. 50-52 ; ANZALONE (2009), p. 180-181.

21. Vienne, Kunsthistorisches Museum, n<sup>o</sup> VI 3075 [*Pondera Online*, #12506]. Voir KUBITSCHKEK (1907).

22. KUBITSCHKEK (1907), p. 139-140; voir *infra*, p. 164-166.

23. ADRIANI *et alii* (1970), p. 315, 362-363, pl. LXIX/4 [*Pondera Online*, #12714] ; ANZALONE (2009) [*Pondera Online*, #12713]. Voir ANZALONE (2018), n<sup>os</sup> Br5-Br6.

24. ANZALONE (2009), p. 177-179 ; ANZALONE (2018), p. 49-50.

25. WEISS (2013), p. 314-317.



Fig. 2. Astragale de Géla (c. 450-400 av. J.-C.).

Bronze (et plomb ?). 8,1 × 7,1 cm. 926,25 g. Vienne, Kunsthistorisches Museum, n° VI 3075 [*Pondera Online*, #12506]. KUBITSCHKEK (1907), pl. VI.

Un autre astragale en bronze (215,99 g)<sup>26</sup>, d'origine inconnue, avec un anneau de suspension, est frappé d'une contremarque représentant un casque et porte la légende FEPI. Daté du v<sup>e</sup> s. av. J.-C., il pourrait s'inscrire dans la même norme métrologique que les astragales d'Himère<sup>27</sup>.

Enfin, à Morgantina (province d'Enna), un astragale droit en bronze (612 g)<sup>28</sup> présente une poignée en forme de nœud plat (« nœud d'Héraclès »), qui aurait une valeur prophylactique et, en l'occurrence, serait signe de bonne fortune<sup>29</sup>. Daté du 1<sup>er</sup> s. av. J.-C., ce poids est probablement une double livre romaine, comme le donne à penser la marque II apposée sur sa face latérale.

Les cinq astragales siciliens qui peuvent sans doute être interprétés comme des poids sont tous réalisés en bronze. Ils s'inscrivent dans des normes pondérales différentes, en fonction de la cité et de l'époque de production : étalon attique fondé sur la mine et le statère, étalon sicilien fondé sur la *litra*, et étalon romain fondé sur la livre.

26. Collection privée [*Pondera Online*, #12509].

27. En ce sens, voir WEISS (2013), p. 317.

28. Fouilles de Morgantina, n° 80-90 [*Pondera Online*, #12746] ; voir WALTHALL (sous presse).

29. Le même nœud se trouve parfois sur l'anse d'*askoi* en forme d'astragale : voir HERMARY (2019). Ce type de vase, produit à Athènes et en Italie du Sud à l'époque classique, est généralement retrouvé en contexte funéraire. Plusieurs vases en forme d'astragale sont connus [voir notamment FREYER-SCHAUENBURG (1988), p. 116, n° 6], dont les plus célèbres sont attribués à Sotadès (Londres, British Museum, n° E804) et à Syriskos (Rome, Museo nazionale etrusco di Villa Giulia, n° 866).

### 1.1.3. *Astragales d'Olympie*

Le site d'Olympie a livré un corpus de quelque 500 objets de bronze, de formes diverses, traditionnellement interprétés comme des poids<sup>30</sup>. Tous ces objets arborent la légende Διός, « appartenant à Zeus », qui prouve leur statut d'offrandes à Zeus Olympien. Ils peuvent être organisés en trois groupes distincts, sur la base de leur forme, de leurs symboles éventuels, des légendes secondaires, et surtout de leur étalon pondéral : les « poids » de la Klasse A sont construits sur une mine de 100 drachmes attiques (435,0 g) ; ceux de la Klasse B, sur une mine de 105 drachmes attiques (456,7 g) ; ceux de la Klasse C, sur une mine de 112 drachmes attiques (487,2 g)<sup>31</sup>. Des dénominations de 4 mines, 2 mines, 1 mine, ½ mine et ¼ mine existent dans chacun des groupes ; un « poids » d'un talent est également attesté dans la Klasse A, et des fractions de ⅓ mine dans la Klasse C. D'après Konrad Hitzl, les « poids » de la Klasse A datent de la première moitié du v<sup>e</sup> s. av. J.-C. ; ceux de la Klasse B, du troisième quart du v<sup>e</sup> s. av. J.-C. ; ceux de la Klasse C, du dernier quart du v<sup>e</sup> s. et de la première moitié du iv<sup>e</sup> s. av. J.-C.<sup>32</sup> ; cette chronologie absolue a paru trop haute à plusieurs commentateurs<sup>33</sup>.

La plus grande partie des « poids » d'Olympie ont une forme géométrique (cube ; pyramides de base carrée à deux, trois ou quatre degrés ; pyramide de base circulaire à six degrés ; pyramides tronquées à base carrée ; plaquettes carrées, rectangulaires ou triangulaires). Quatre d'entre eux, qui appartiennent tous à la Klasse A, ont toutefois la forme d'un astragale gauche ou droit, souvent muni d'un anneau de suspension sur la face plantaire (fig. 3)<sup>34</sup>. Ces astragales présentent régulièrement la dédicace Διός sur la face latérale ou médiale, et peuvent porter une marque de valeur, telle que τέ(ταρτον) ou ἀμ(ιμναϊον), sur la face opposée ; la masse de ces astragales équivaut à une mine (415 g), une demi-mine (213 g) et un quart de mine (105 g). Le seul astragale dépourvu de dispositif de préhension présente l'inscription Διός sur la face plantaire, sans marque de valeur, et correspond à un tiers de mine (159,6 g). La paléographie permet de dater ces astragales du troisième quart du v<sup>e</sup> siècle : il s'agirait des premiers « poids » produits à Olympie<sup>35</sup>.

30. DITTENBERGER et PURGOLD (1896), col. 801-824 ; HITZL (1996) ; SIEWERT et TAEUBER (2013), p. 233-242

31. HITZL (1996), p. 47-62 (qui envisage une mine de 110 drachmes attiques) ; DOYEN (2012), p. 38-50.

32. HITZL (1996), p. 97-101.

33. Voir en particulier SIEWERT (1996), p. 141-144, qui propose pour des raisons épigraphiques de dater la Klasse A entre 430 et 400 av. J.-C. ; la Klasse B aurait été produite à partir du dernier tiers du v<sup>e</sup> s. av. J.-C. et la Klasse C, à partir de la première moitié du iv<sup>e</sup> s. av. J.-C. ; les poids en forme d'astragales et les *Stempelgewichte* seraient les premiers de la série et remonteraient au troisième quart du v<sup>e</sup> s. av. J.-C.

34. Olympie, Musée archéologique, n<sup>os</sup> B 525 (105 g), B 5565 (213 g), B 5566 (415 g) [*Pondera Online*, #869-871] ; Varsovie, Musée national, n<sup>o</sup> 198383 (159,6 g) [*Pondera Online*, #885]. Voir HITZL (1996), p. 247-248, 251, n<sup>os</sup> 460-462, 476, pl. 38, 41f-g (Gruppe XI : Astragalgewichte).

35. SIEWERT (1996), p. 142 ; voir *supra*, n. 33.



Fig. 3. Astragale d'Olympie (c. 440 av. J.-C.).

Bronze. 5,8 × 4,0 × 6,0 cm. 415 g. Olympie, Musée archéologique, n° B 5566 [*Pondera Online*, #869]. HITZL (1996), p. 247-248, n° 460, pl. 38a.

Il est à noter que d'autres astragales en bronze ont été mis au jour à Olympie, qui ne présentent pas la dédicace Διός<sup>36</sup>. Ces objets conservent souvent un tenon de coulée et sont généralement plus légers que les astragales évoqués ci-dessous. Ils n'ont pas été inclus dans le corpus des « poids » d'Olympie<sup>37</sup>.

L'existence d'un corpus aussi abondant de « poids » en bronze dans le sanctuaire d'Olympie à l'époque classique ne laisse pas d'étonner, par comparaison avec les autres sites de Grèce continentale. Seule Athènes présente un corpus comparable, mais majoritairement composé de poids en plomb, comme dans la plupart des autres cités grecques. Or, il est peu vraisemblable que le sanctuaire d'Olympie ait joué un rôle économique qui nécessitât la production et l'utilisation d'autant de poids, malgré l'organisation périodique de panégyries. Dès lors, il est très tentant de soutenir, avec Peter Siewert<sup>38</sup>, que les « poids » d'Olympie sont en réalité des lingots votifs standardisés, qui sont fabriqués en fondant des objets en bronze — notamment des armes — dont le sanctuaire aurait désormais interdit la consécration. Il est, en effet, remarquable que les « poids » en bronze portant la dédicace uniforme Διός ont été produits à partir du moment où, vers 440 av. J.-C., cessent toutes les consécration d'armes à Olympie et disparaissent les dédicaces mentionnant le nom de cités ou de particuliers sur les objets métalliques.

36. Voir p. ex. Musée d'Olympie, n<sup>os</sup> Br. 11032β (29 g), B 707 (70 g), B 767 (18 g), B 1081 (75 g), B 1082 (70 g), B 1083 (87 g), B 1084 (543 g), B 3545 (60 g).

37. Voir HITZL (1996), p. 252-254, pl. 11-12.

38. SIEWERT (1996).

Les astragales d'Olympie n'ont donc probablement pas été utilisés comme des instruments de pesée ; ils sont, comme l'astragale de Didymes, des lingots de bronze, étalonnés sur la mine de 100 drachmes attiques (435 g), qui constituent des offrandes standardisées. Comme à Castronovo di Sicilia, l'astragale paraît être une forme particulièrement adaptée, sur un plan symbolique, pour la production de lingots de bronze, puisque, selon la chronologie de P. Siewert, les premières offrandes métalliques standardisées fabriquées à Olympie vers 440 av. J.-C. prennent la forme d'astragales, avant d'adopter des volumes géométriques plus simples à fondre.

#### 1.1.4. *Astragales de Tyr*

Trois poids de Tyr, en forme d'astragales en bronze, portent un anneau sur la trochlée distale, une inscription bilingue en grec et en phénicien à cheval sur la face plantaire et sur la face latérale ou médiale, ainsi qu'une lettre et une massue contremarquée (fig. 4)<sup>39</sup>. L'inscription bilingue donnerait l'année (*št κθ' | lsr*, « an 29 de Tyr » — soit 246/245 av. J.-C. s'il s'agit de l'ère du peuple de Tyr, ou 98/97 av. J.-C. en fonction de l'ère de la liberté de Tyr), la contremarque représente la massue d'Héraclès-Melqart (symbole de Tyr), tandis que le sens de la lettre triangulaire isolée (A ou Δ ?) n'est pas évident. Les trois poids s'inscrivent clairement dans une échelle métrologique binaire : si la référence au sheqel de 9,4 g est exacte<sup>40</sup>, le plus lourd pèse 48 sheqels (455,0 g) ; le deuxième, 12 sheqels (117,2 g) ; le plus léger, 6 sheqels (56,5 g).

Trois autres astragales en bronze, dont l'attribution à Tyr n'est pas assurée, portent un anneau sur la face latérale ou médiale, ainsi qu'une lettre phénicienne et une contremarque carrée sur la face plantaire (fig. 5)<sup>41</sup>. Deux d'entre eux, de masse analogue (67,78 g ; 74 g), portent la lettre *hēth* (= 8) ; le troisième, deux fois plus lourd (131,79 g), présente une lettre malheureusement indéchiffrée. Il pourrait s'agir, dans le premier cas, de poids de 8 sheqels et, dans le second, d'un poids de 16 sheqels.

Une cinquantaine d'autres poids d'époque hellénistique peuvent être attribués à Tyr : il s'agit toujours de plaques de plomb, souvent bordées d'un motif d'oves et dards, qui présentent en leur centre l'un des symboles de la cité : massue d'Héraclès-Melqart, pileus des Dioscures, proue de navire ou palmier-dattier<sup>42</sup>. Ces poids ne portent jamais de marque de valeur, mais semblent s'inscrire dans une échelle

39. Münz Zentrum, vente 49 (23/11/1983), n° 5072 [*Pondera Online*, #11246] ; collection privée [*Pondera Online*, #11702] ; Genève, Musée d'art et d'histoire, n° CdN 32530 bis [*Pondera Online*, #1610]. Voir FINKIELSZTEJN (2015), p. 85, 89, n<sup>os</sup> 126-127.

40. Voir FINKIELSZTEJN (2015), p. 85.

41. Münz Zentrum, vente 45 (25/11/1981), n° 86 [*Pondera Online*, #11230] ; Ancient Coins and Antiquities, vente 65 (27/09/2018), n° 152 [*Pondera Online*, #11811] ; Münz Zentrum, vente 37 (08/11/1979), n° 4067 [*Pondera Online*, #11177]. Voir FINKIELSZTEJN (2015), p. 85, 89, n° 128.

42. Voir ELAYI et ELAYI (1997), notamment p. 137-140 ; FINKIELSZTEJN (2015), p. 85-93 ; *Pondera Online*, s.v. « Tyre ».

régulière, qui pourrait être articulée autour des dénominations suivantes : 3 sheqels (c. 28,2 g), 6 sheqels (c. 56,4 g), 12 sheqels (c. 112,8 g), 24 ou 25 sheqels (c. 225,6-235,0 g), 48 ou 50 sheqels (c. 451,2-470,0 g), ainsi que 96 ou 100 sheqels (c. 902,4-940,0 g). Il n'y a pas de correspondance entre les symboles et les dénominations : la plupart des symboles se retrouvent sur toutes les dénominations, même si quelques symboles, comme le pileus ou le palmier-dattier, ne se trouvent que sur les plus petites dénominations. Ces poids en plomb couvrent le même intervalle que les astragales en bronze. Comme en Sicile et à Olympie, le recours à la forme de l'astragale paraît intimement lié au choix du bronze pour la fabrication de lingots ou de poids.



Fig. 4. Astragale de Tyr (246/245 av. J.-C. ?).  
Bronze. 8,2 × 3,7 × 4,0 cm. 455 g. Marché des antiquités  
[Pondera Online, #11246]. Münz Zentrum, Auktion 49 (23/11/1983), n° 5072.



Fig. 5. Astragale de Tyr (III<sup>e</sup> s. av. J.-C. ?).  
Bronze. 3,5 cm. 74 g. Marché des antiquités [Pondera Online, #11811].  
Ancient Coins and Antiquities, Auction 65 (27/09/2018), n° 152.



### 1.1.5. Astragales non identifiés

Six astragales en bronze, de taille remarquable, méritent d'être évoqués ici. Un premier astragale (218,5 g) présentant une légende sur les faces latérale et médiale, avec un nom d'astynome, sera présenté plus en détail ci-dessous<sup>43</sup>. Un deuxième astragale, droit, de masse comparable (222,8 g)<sup>44</sup> porte sur la face plantaire un symbole ressemblant à un caducée, avec peut-être un monogramme (fig. 6). Un troisième astragale (271,5 g)<sup>45</sup> porte un anneau sur sa face plantaire. Un quatrième astragale (337,3 g)<sup>46</sup> présente une poignée sur sa face latérale ou médiale. Un cinquième astragale, gauche, assez lourd (388,8 g)<sup>47</sup>, ne présente pas de dispositif de préhension, ni d'inscription. Enfin, un sixième astragale, très lourd (878,2 g)<sup>48</sup>, porte une légende difficile à interpréter.



Fig. 6. Astragale non identifié (époque hellénistique ?).

Bronze. 4,9 × 3,2 × 2,4 cm. 222,8 g.

Genève, Musée d'art et d'histoire, n° CdN 2017-099 [*Pondera Online*, #11254].

© Musées d'art et d'histoire, Ville de Genève / Charles Doyen

- 
43. Paris, Bibliothèque nationale de France, Bronze 2237a [*Pondera Online*, #12471]. Voir *infra*, n. 80.
44. Genève, Musée d'art et d'histoire, n° CdN 2017-099 [*Pondera Online*, #11254].
45. Dr. Busso Peus Nachfolger, Vente 421 (01-03/11/2017), n° 1269b [*Pondera Online*, #11453].
46. Londres, British Museum, n° 1975,08-05.50 [*Pondera Online*, #886] ; voir PERNICE (1894), p. 193, n° 772.
47. Vente Malter (13/02/2011), n° 34a [*Pondera Online*, #11530].
48. Paris, Bibliothèque nationale de France, Bronze 2251a [*Pondera Online*, #12492]. Voir BABELON et BLANCHET (1895), n° 2251a (notes manuscrites portées sur l'exemplaire disponible sur <http://gallica.bnf.fr/>).



### 1.1.6. Astragales d'époque impériale

Une inscription de Tégée énumère les offrandes réalisées par l'agoranome Publius Memmius Agathoklès au sortir de sa charge, probablement sous le règne de Trajan ou d'Hadrien (premier tiers du II<sup>e</sup> s. apr. J.-C.)<sup>49</sup> :

Πό(πλιος) Μέμμιος Ἀγαθοκλῆς ἀγορανομήσας ἀνέθηκεν ἕκ τῶν ιδί[?]ων τὸν οἶκον καὶ τὰ ἐν αὐτῷ σταθμὰ χαλκᾶ < σ[ὺν] καὶ ἔλαφον < λι(τρῶν) < ν' < Ἀταλάντην < λι(τρῶν) κε' < ἀστράγαλον [λί(τρας) α'] ἄλλον < λί(τρας) < α' < οὖν(κιῶν) < θ' < ἄλλον < λι(τρῶν) < β' < ἄλλον < λι(τρῶν) [ ] δ' [ ] Ἐρωτα [ - - ].

Publius Memmius Agathoklès, ancien agoranome, a consacré sur ses fonds propres (?) un édicule, ainsi que les poids en bronze qui y sont conservés : un sanglier et un cerf, 50 livres (16,31 kg) ; une Atalante, 25 livres (8,16 kg) ; un astragale, [1 ?] livre (326,25 g) ; un autre, 1 livre 9 onces (570,94 g) ; un autre, 2 livres (652,50 g) ; un autre, 4 livres (1305,00 g) ; un Éros, [- -].

La présence de quatre astragales, qui correspondent aux dénominations les plus courantes (de la livre à la quadruple livre) témoigne de l'importance de ce motif. Par ailleurs, la prégnance du champ sémantique de la chasse dans l'iconographie pondérale est remarquable : placés à la suite du sanglier et du cerf, et de l'Atalante, les astragales pourraient évoquer un prélèvement symbolique sur le gibier abattu (sanglier, cerf, daim, chevreuil, etc.) — à l'instar du « pied des honneurs » dans la vénerie française<sup>50</sup> — plutôt qu'un rebut de boucherie provenant d'animaux domestiques (bœufs, porcs, moutons ou chèvres)<sup>51</sup>. Même Éros n'est pas incongru dans ce contexte cynégétique<sup>52</sup>. Enfin, il faut noter que le nom même d'Atalante (Ἀταλάντη) évoque naturellement la pesée à la balance (τάλαντον)<sup>53</sup>.

L'inscription tégéate atteste la permanence de l'astragale comme symbole pondéral à l'époque impériale. Les exemplaires conservés confirment la diffusion de ce symbole, en Italie et dans plusieurs provinces romaines, de l'Achaïe jusqu'à

49. IG V, 2, 125. À la fin de la l. 1, HILLER VON GAERTRINGEN (IG V, 2) propose π[άντων θε]ῶν, et BÉRARD (1893), p. 4-5, n° 7, restitue [τῶν σταθμ]ῶν ; HOMOLLE [*apud* BÉRARD (1893), p. 4, n. 2] suggère [ἐκ τῶν ιδί]ων.

50. Voir POPLIN (1987).

51. Il faut noter qu'un certain nombre de poids romains d'époque impériale prennent la forme d'un sanglier (ou d'un porc) : voir par exemple Naples, Museo archeologico nazionale, n° 74390 [*Pondera Online*, #12747] ; Musées du Vatican, n° 12187 [*Pondera Online*, #12756] ; Todì, Museo Civico, n° 424 [*Pondera Online*, #12781] ; *Pondera Online*, s.v. « Pig / Boar / Sow ». La consommation de viande de sanglier est attestée à l'époque impériale, et le cuissot est un morceau de choix : voir CHANDEZON (2009), en particulier p. 84-85. L'astragale est extrait lors de la découpe du cuissot, en séparant le jarret et le pied. Voir également *infra*, n. 108.

52. Il suffira de renvoyer le lecteur à la thèse de SCHNAPP (1997).

53. Voir en particulier l'adjectif ἀτάλαντος : DELG, p. 1088-1090, s.v. « ταλάσσαι » ; *Lfgre* I, col. 1470-1473, s.v. « Ἀταλάντη » et « ἀτάλαντος ». Sur Atalante et ses liens avec l'Arcadie, voir notamment GANTZ (2004), p. 596-602.

la Bétique. Les astragales d'époque impériale, qui peuvent atteindre des masses très élevées, sont généralement réalisés en fonte creuse avec un comblement en plomb. Ils sont systématiquement posés sur leur face dorsale et présentent une poignée sur la face plantaire.

La nature et la facture de l'inscription éventuelle, ainsi que l'aspect de la poignée, permettent de classer ces poids en deux catégories. Les quatre poids relevant de la première catégorie sont tous des astragales gauches, tandis que les neuf poids de la seconde catégorie sont tous des astragales droits. Il n'est pas exclu, toutefois, que cette distribution remarquable soit le fait du hasard de la conservation de nos sources.

### 1.1.6.1. Première catégorie

Certains astragales présentent une poignée simple, qui est soudée à l'objet ; ces poids sont anépigraphes ou présentent une inscription secondaire relativement discrète.

Tel est le cas de deux astragales gauches en fonte creuse, provenant de Pompéi<sup>54</sup>. Tous deux sont munis d'une poignée en arc de cercle sur leur face plantaire : le premier, endommagé, pèse encore 28,60 kg (peut-être un poids de 90 livres à l'origine ?) ; le second, intact, pèse 25,85 kg (80 livres, soit un talent attique ?).

En Gaule Narbonnaise, un astragale gauche en fonte pleine (9,675 kg)<sup>55</sup> est muni d'une poignée angulaire sur sa face plantaire, sur laquelle est inscrite en lettres pointillées la légende (*Exactum ad*) *Cast(oris) XXX* ; il s'agit d'un poids de 30 livres (fig. 7).

En Bétique (Andalousie, province de Huelva), un poids de 10 livres (3,27 kg) a été mis au jour à Arucci/Turobriga<sup>56</sup>. Ce poids est constitué d'une enveloppe en bronze représentant un astragale gauche stylisé (1,79 kg), fermée par une plaque (0,30 kg) ; cette enveloppe de bronze contient un lingot de plomb (1,18 kg). L'astragale présente une poignée angulaire et la marque X sur la face plantaire.

54. Naples, Museo archeologico nazionale, n<sup>os</sup> 74392, 74391 [*Pondera Online*, #12717-12718] ; voir PERNICE (1891), p. 631-632 ; PERNICE (1906), p. 439. L'un et l'autre poids sont illustrés dans CECI (1858), pl. II/47 ; GUSMAN (1900), p. 233 (gravures) ; BERTOLONE (1936), p. 126-127, fig. 11 ; KISCH (1965), p. 114, fig. 72 (photographies). Des reproductions en bronze se trouvent notamment à Philadelphie, Penn Museum, n<sup>os</sup> MS3964-3965 [*Pondera Online*, #12754-12755], et à Chicago, Field Museum of Natural History, n<sup>os</sup> 24124-24125 [*Pondera Online*, #12749-12750] ; voir TARBELL et DORSEY (1909), p. 138-139, pl. CVII, n<sup>os</sup> 253-254.

55. Nîmes, Musée de la Romanité, n<sup>o</sup> 2012.0.2 [*Pondera Online*, #12726]. Le poids provient des fouilles de Baron (Gard) : voir PROVOST *et alii* (1999), p. 185, fig. 147c. Sur les *pondera exacta ad Castoris*, voir LUCIANI et LUCHELLI (2016), en particulier (pour cet objet), p. 268-269, fig. 2 ; 281, tab. 2/1.

56. *Pondera Online*, #12741 ; voir BERMEJO MELÉNDEZ et CAMPOS CARRASCO (2009), p. 191-193.



Fig. 7. Astragale d'époque impériale.

Bronze. 18 × 12 × 16 cm. 9675 g.

Nîmes, Musée de la Romanité, n° 2012.0.2 [*Pondera Online*, #12726].

© Musée de la Romanité (Nîmes)

#### 1.1.6.2. *Seconde catégorie*

D'autres astragales présentent une typologie quelque peu différente : leur poignée, beaucoup plus élaborée, est fixée au moyen de deux bélières, qui sont elles-mêmes soudées sur un support en forme de feuille. Les poignées ont souvent disparu, ainsi que les bélières et leur support. Ces poids portent tous une inscription en argent niellé, qui indique la dénomination et, parfois, l'autorité émettrice du poids. Quand les objets sont suffisamment bien conservés, on observe régulièrement une différence pondérale entre la dénomination indiquée (en livres romaines ?) et la masse réelle de l'objet, sensiblement plus lourde.

Ainsi, trois astragales droits en fonte creuse faisant partie d'un même set<sup>57</sup> ont conservé des poignées très ornées, avec des motifs végétaux, dont les extrémités représentent un pouce et une tête de palmipède (fig. 8)<sup>58</sup>. La trochlée distale des astragales porte une inscription en deux lignes : sur la première figurent les lettres ΓΕ et ΝΕ, qui désignent probablement l'autorité émettrice, tandis que la seconde indique la dénomination du poids, en mélangeant les abréviations grecques et latines. Le poids le plus lourd (33,80 kg) porte la double légende C (en latin) et P (en grec), c.-à-d. 100 (livres) ; un autre (25,00 kg) porte la légende NXXXV, soit 50

57. Istanbul, Musée Pera, n°s PMA 6602A-C [*Pondera Online*, #1683, #1685, #1686]. Ces poids ont été acquis sur le marché des antiquités. Voir *CPAI* III/2, p. 1-2, n°s 1-3.

58. Ce type de poignée en bronze peut être combiné avec des poids en pierre : Madrid, Real Academia de la Historia, n° 446 [*Pondera Online*, #12715] ; Bruxelles, Musées royaux d'art et d'histoire, n° Ap 146 [*Pondera Online*, #12716]. Pour un exemple de poignée en forme de doigts associée à un poids en bronze : Naples, Museo archeologico nazionale, n° 74393 [*Pondera Online*, #12745].

(en grec) + 25 (en latin), c.-à-d. 75 (livres) ; le plus léger (16,76 kg) porte la légende N (en grec), c.-à-d. 50 (livres).

Trois autres astragales droits appartiennent probablement à un même set : le premier, qui a conservé ses deux bélières mais a perdu la plus grande partie de son plombage, porte sur la face plantaire la légende en deux lignes C F | L (6,50 kg) ; le deuxième n'a conservé que les supports en forme de feuille et porte la légende C F | XXX (10,20 kg)<sup>59</sup> ; le troisième, qui semble ne pas avoir eu de poignée et est totalement vidé de son plomb, porte la légende C F | I (238 g)<sup>60</sup>. Les altérations qu'ont connues ces poids ne permettent pas de reconstituer avec certitude leur norme métrologique, mais les légendes indiquent les dénominations de 50, 30 et 1 livres romaines<sup>61</sup> ; l'abréviation C F peut probablement se résoudre en *C(oloniae) F(alerensis)*, selon la suggestion de G. De Minicis, puisque les deux poids les plus lourds ont été trouvés à proximité du théâtre de Falerio (Picenum).

Dans la région de Varèse a été mis au jour un gros astragale droit en bronze aujourd'hui vidé de son plomb (17,25 kg), dont tous les éléments de la poignée ont disparu, hormis un élément en fer incorporé dans le bronze (fig. 9)<sup>62</sup>. La légende C, incisée sur la face plantaire, indique une dénomination de 100 livres (32,62 kg), voire de 100 mines (43,50 kg)<sup>63</sup>.

Un autre astragale droit en bronze (1,9 kg)<sup>64</sup>, de provenance inconnue, a conservé une bélière avec son support, tandis que l'autre est perdue. Sur la face plantaire, un grand  $\Lambda$  surmonte un petit H : il pourrait donc s'agir d'un poids de 8 livres,  $\lambda(\tau\rho\alpha)\eta'$ .

En Andalousie, dans la province de Grenade, trois astragales en bronze (1,54 kg ; 1,42 kg ; 930 g) ont été découverts dans une salaisonnerie à Almuñécar<sup>65</sup>. Les deux plus lourds sont très schématiques et semblent ne pas porter de vestiges de poignée ;

59. Ces deux astragales se trouvent aux Musées du Vatican, n°s 12703, 12701 [*Pondera Online*, #12721-12722] (le n° 12702 est une bélière sur son support, qui appartient probablement au n° 12703) ; voir MASSIMO (1842), p. 13, pl. LXXIV/13 (gravure) ; KUBITSCHKEK (1907), p. 134-135 ; BERTOLONE (1936), p. 127-129, fig. 12-13 ; SPEIER (1963), p. 599-600, n° 816.

60. Paris, Bibliothèque nationale de France, n° Bronze 1927 [*Pondera Online*, #12723] ; voir BABELON et BLANCHET (1895), p. 646, n° 1927 (avec les notes manuscrites portées sur l'exemplaire disponible sur <http://gallica.bnf.fr/>). Ce rapprochement a été suggéré par ALINEI (1960-1961), p. 20, n. 91.

61. BERTOLONE (1936), p. 128, sur la base de pesées différentes, envisage des dénominations de 50 et 30 mines (soit 66,67 et 40 livres) pour les poids du Vatican. KUBITSCHKEK (1907), p. 134-135, suggère une unité de c. 350 g.

62. Varèse, Museo civico archeologico di Villa Mirabello, n° CIV 176b [*Pondera Online*, #12725] ; voir BERTOLONE (1936). Le poids a été mis au jour en 1854 à Biandronno (Lombardie).

63. Pour la première proposition, voir BERTOLONE (1936), p. 128-129 ; pour la seconde, voir LAZZARINI (1953-1954), p. 131, qui calcule le volume de plomb manquant dans l'objet. Cependant, le plomb ne remplissait pas forcément la totalité du volume creux, mais était ajouté à concurrence de la masse souhaitée.

64. Bologne, Museo civico archeologico, n° ROM\_2131 [*Pondera Online*, #12724].

65. *Pondera Online*, #12742-12744 ; voir MOLINA FAJARDO (2000), p. 178.



Fig. 8. Astragale d'époque impériale.

Bronze (fonte creuse) et plomb. 27,7 × 15,6 × 12,6 cm. 33,80 kg.  
Istanbul, Musée Pera, n° PMA 6602A [*Pondera Online*, #1683]. © Suna and İnan Kırac  
Foundation, Pera Museum



Fig. 9. Astragale d'époque impériale. Bronze (fonte creuse).

29,8 × 17,8 × 15,0 cm. 17,25 kg. Varèse, Museo civico archeologico di Villa Mirabello,  
n° CIV 176b [*Pondera Online*, #12725]. © Archivio digitale Centro Studi Varese, cartella  
Biandronno (Va)

leur masse ne peut pas être aisément convertie en livres romaines. Par contre, le plus léger est beaucoup plus réaliste : il s'agit d'un astragale droit, portant deux bélières sur des supports en forme de feuille ; sa masse pourrait correspondre à 3 livres romaines.

## 1.2. *Astragales utilisés comme symbole pondéral*

### 1.2.1. *Astragales naturels plombés*

Parmi les techniques de plombage d'astragales que nous avons évoquées dans notre introduction, celle qui consiste à intégrer un astragale naturel dans une plaque de plomb offre des affinités formelles avec la production de poids en plomb présentant un astragale en relief comme symbole. Cette technique est rarement employée et, dans la majorité des cas, rien ne permet d'affirmer que les objets produits de la sorte sont effectivement utilisés comme poids.

À Locres Épizéphyrienne, dans la nécropole de Contrada Lucifero, la tombe 1013, datée du v<sup>e</sup> siècle av. J.-C., contenait 1002 astragales, dont 14 astragales aplanis, coulés dans une plaque de plomb circulaire ou rectangulaire ; d'autres astragales de ce type ont été découverts dans quatre tombes d'adultes de la même nécropole, ainsi que dans la nécropole de Crotone<sup>66</sup>.

Deux objets similaires, l'un carré, l'autre circulaire, qui proviendraient de Panticapée, sont conservés au Louvre (figs 10-11)<sup>67</sup>. Un objet comparable, carré, dont l'astragale a disparu, se trouve au Musée numismatique d'Athènes<sup>68</sup>. Enfin, un objet en forme de feuille avec un astragale anatomique est au Musée Pera<sup>69</sup>.

### 1.2.2. *Poids d'Athènes*

Les quelque 900 poids athéniens produits aux époques classique et hellénistique, et conservés jusqu'à nos jours, sont organisés autour de trois unités fondamentales : le statère (στατήρ), la mine (μνᾶ) et la drachme (δραχμή)<sup>70</sup>. L'unité la plus ancienne est certainement le statère (870 g), qui sert originellement de mesure de référence pour le bronze et équivaut au trentième du talent (26,1 kg)<sup>71</sup> ; la mine (435 g) de 100 drachmes (4,35 g) équivaut au demi-statère. Le système pondéral athénien a évolué au fil du temps : la masse de la mine a régulièrement augmenté entre le v<sup>e</sup> s. et le ii<sup>e</sup> s. av. J.-C., pour atteindre successivement 105, 112, 125 (?), 138 et 150 drachmes,

66. AMANDRY (1984), p. 368-369, fig. 36 ; CARÈ (2013a) [Type E.3]. Au total, une quarantaine d'astragales de ce type sont connus (communication personnelle de Barbara Carè).

67. Paris, Musée du Louvre, n<sup>os</sup> Br. 4149 (88,2 g) et 4150 (57,6 g) [*Pondera Online*, #12738-12739].

68. Athènes, Musée numismatique, n<sup>o</sup> 200/2005 (86,7 g) [*Pondera Online*, #12740].

69. Istanbul, Musée Pera, n<sup>o</sup> PMA 3565 (121,1 g) [*Pondera Online*, #2394].

70. Pour une présentation générale des poids athéniens, voir LANG et CROSBY (1964), p. 7-38, pl. 1-12, ainsi que WILLOX (2020), qui prépare une thèse de doctorat sur la base de ce corpus.

71. Voir VAN DRIESSCHE (2009), p. 19-53.





Fig. 10. Astragale naturel plombé. Os et plomb. 4,3 × 3,6 × 0,9 cm. 88,2 g.  
Paris, Musée du Louvre, n° Br. 4149 [*Pondera Online*, #12738].  
© Musée du Louvre / Louise Willocx



Fig. 11. Astragale naturel plombé. Os et plomb. 4,0 × 3,9 × 0,8 cm. 57,6 g.  
Paris, Musée du Louvre, n° Br. 4150 [*Pondera Online*, #12739].  
© Musée du Louvre / Louise Willocx



puis peut-être 162 et 175 drachmes dans la première moitié du I<sup>er</sup> s. av. J.-C.<sup>72</sup> ; la masse du statère a évolué dans les mêmes proportions, de 210 à 300 drachmes entre le V<sup>e</sup> s. et le II<sup>e</sup> s. av. J.-C. Deux exemplaires plus lourds semblent attester l'existence d'un statère de 324 drachmes au début du I<sup>er</sup> s. av. J.-C.

Les dénominations du système pondéral athénien se définissent soit comme des multiples (1, 2, 4) ou des fractions ( $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{6}$ ,  $\frac{1}{8}$ ,  $\frac{1}{12}$ ,  $\frac{1}{16}$ ) du statère et de la mine, soit comme des multiples ou fractions de la drachme. Les multiples ou fractions du statère et de la mine portent, en principe, un symbole qui leur est propre, régulièrement accompagné d'une légende précisant le caractère public de l'objet et/ou sa dénomination. Les poids les plus anciens, qui sont datés du début du V<sup>e</sup> siècle av. J.-C., ont la forme de plaques carrées en bronze portant un symbole en relief sur leur face supérieure, avec des inscriptions incisées sur la face supérieure et sur la tranche. Toutefois, la grande majorité des poids athéniens sont des plaques en plomb, qui présentent un symbole et une inscription en relief sur leur face supérieure.

Durant les périodes classique et hellénistique, l'astragale est le symbole attribué au statère ; il apparaît généralement posé sur sa face dorsale, de telle sorte que la face plantaire est visible, mais, dans quelques cas, il est positionné dans l'autre sens. Une trentaine de poids à l'astragale sont conservés, dont un seul est en bronze. Le poids en bronze (783,6 g)<sup>73</sup> porte la légende  $\sigma\alpha\tau\acute{\alpha}\tau\epsilon\rho$  incisée sur sa face supérieure, et la légende  $\delta\epsilon\mu\acute{o}\sigma\iota\omicron\nu \mid \text{Ἀθηναιῶν}$  en lettres pointillées sur la tranche (fig. 12). Les poids en plomb (de 811,4 g à 1422,5 g)<sup>74</sup> présentent tantôt la légende  $\delta\epsilon\mu\acute{o}(\sigma\iota\omicron\nu)$  ou  $\delta\eta\mu\acute{o}(\sigma\iota\omicron\nu)$ , tantôt la légende  $\sigma\alpha\tau\acute{\alpha}(\acute{\epsilon}\rho)$  ou  $\sigma\alpha\tau\acute{\eta}\rho$  (figs 13-14) ; deux poids pourraient porter la légende  $\delta\acute{\iota}\mu\nu(\omicron\nu\nu)$ , et seuls quelques poids sont anépigraphes.

### 1.2.3. Autres poids de Grèce et d'Asie Mineure

En Chalcidique, Olynthe a également livré deux poids en plomb portant un astragale, qui sont comparables aux poids athéniens par leur aspect et leur masse (896 g ; 812,5 g)<sup>75</sup>, mais sont anépigraphes ; il s'agit vraisemblablement de statères ou doubles mines d'étalon attique. Il est probable que ces poids aient été produits par imitation des poids athéniens.

72. Voir DOYEN (2012), p. 38-55 ; WILLOX (sous presse).

73. Athènes, Musée de l'Agora, n° B 495 [*Pondera Online*, #587].

74. Athènes, Musée numismatique, n°s 1911-1912,  $\Lambda\Theta^{\alpha}$ , 2-6, 104 (?), 440 [*Pondera Online*, #2871-2875, 2976, 3102] ; Musée de l'Agora, n°s IL 195, 316, 545, 756, 1401 [*Pondera Online*, #603-607] ; Musée du Céramique, n°s M 376, 410 [*Pondera Online*, #3633, 3637] ; Musée d'art cycladique, n° 1161 [*Pondera Online*, #12731] ; Musée Canellopoulos, n° 106 [*Pondera Online*, #530] ; Thèbes, Musée archéologique, n° 25569 [*Pondera Online*, #12733] ; Paris, Bibliothèque nationale de France, n° Froehner 932 [*Pondera Online*, #11988] ; Berlin, Antikensammlung, n°s Misc. 6307, 6377 [*Pondera Online*, #12729-12730] ; Varsovie, Musée national, n°s 142751, 142765-142768 [*Pondera Online*, #1231, 1246-1249] ; Boston, Museum of Fine Arts, n°s 01.8288, 01.8335 [*Pondera Online*, #96, 209] ; anciennes collections privées [*Pondera Online*, #2869, 127334-12737].

75. *Pondera Online*, #2665-2666 ; voir ROBINSON (1941), p. 461-462 et pl. CXLIV, n°s 2417-2418.



Fig. 12. Athènes, poids d'un statère.  
Bronze.  $6,3 \times 6,4 \times 3,3$  cm. 783,6 g.  
Athènes, Musée de l'Agora, n° B 495  
[*Pondera Online*, #587].

© Hellenic Ministry of Culture and Sports  
(3028/2002), Archaeological Resources Fund,  
Ephorate of Antiquities of Athens, Museum of  
Ancient Agora / Louise Willocx



Fig. 13. Athènes, poids d'un statère.  
Plomb.  $6,8 \times 7,0 \times 1,8$  cm. 885,00 g.  
Varsovie, Musée national, n° 142766  
[*Pondera Online*, #1247].

© Musée national de Varsovie / Louise Willocx



Fig. 14. Athènes, poids d'un statère.  
Plomb.  $6,9 \times 7,0 \times 2,6$  cm. 1190,30 g.  
Varsovie, Musée national, n° 142751  
[*Pondera Online*, #1231].

© Musée national de Varsovie / Louise Willocx

En Asie Mineure, un poids en plomb attribué à Cymé (105,75 g)<sup>76</sup> porte un astragale en vue plantaire et l'ethnique abrégé K-υ(μαίων). Cymé a livré une quinzaine de poids connus, qui portent généralement un vase comme symbole<sup>77</sup>. Ce poids à l'astragale est probablement un quart de mine.

Une quinzaine d'autres poids en plomb, anépigraphes, présentent un ou deux astragales en vue plantaire ou dorsale<sup>78</sup>. Les symboles apparaissent indifféremment sur plusieurs dénominations : deux astragales pour les doubles mines (866,8 g ; 819,3 g) ; un astragale pour les mines (445,0 g ; 431,4 g ; 406,1 g) ; un astragale (ou un demi-astragale ?) pour les demi-mines (214,15 g ; 200,9 g ; 197,9 g) ; un ou deux astragales pour les quarts de mine (125,4 g ; 122,5 g ; 95,0 g) ; deux astragales pour les huitièmes de mine (53,5 g ; 49,2 g) ; un astragale pour un poids plus léger (41,95 g). Faute de contexte archéologique, ces poids ne peuvent pas être datés, ni reliés à une cité particulière ; leur aspect et leur provenance rendent plausible une attribution à un ou plusieurs sites de Grèce ou d'Asie Mineure.

Une mine carrée en bronze (601,1 g)<sup>79</sup>, d'origine inconnue, présente un astragale en vue plantaire ; sur la bordure de l'objet court la légende Ἀστυνόμου Βακχίου Πυρπίου | μνᾶ (fig. 15). Ce poids présente des analogies avec un astragale en bronze (218,5 g)<sup>80</sup>, qui est identifié comme une demi-mine par la lettre ἦ(μῆμναῖον) sur sa face latérale ou médiale, et porte la légende Μονίμο(υ) | τοῦ Θεοπρ(όπου) | ἄστυνό(μου) sur la face opposée. Les mentions d'astynomes ne sont pas fréquentes sur les poids ; le symbolisme de l'astragale et les tournures similaires invitent au rapprochement, même si les deux poids s'inscrivent dans des normes pondérales différentes (mine commerciale pour le premier, mine monétaire pour le second)<sup>81</sup>.

Enfin, une demi-mine en plomb (251,7 g)<sup>82</sup>, censée provenir de Crète, présente un astragale droit en vue latérale, au-dessus de la légende ἦμῖν(αῖον) (fig. 16). Des symboles difficiles à interpréter figurent de part et d'autre de l'astragale. Un astragale gauche et un astragale droit en vue latérale apparaissent respectivement

76. Istanbul, Musée Pera, n° PMA 1943 [*Pondera Online*, #1830] ; voir CPAI III/1, p. 12, n° 40.

77. TEKIN (2016), p. 101-104.

78. Athènes, Musée numismatique, n°s 1911-1912, ΛΘ'α, 7, 9, 441, 444 [*Pondera Online*, #2878, 2880, 3103, 3106] ; voir PERNICE (1894), p. 85, n°s 15, 17. Istanbul, Musée Pera, n°s PMA 1939, 1941-1942, 1944-1947, 3175 [*Pondera Online*, #1862-1869] ; voir CPAI III/1, p. 20-21, n°s 72-79. Vente Malter (13/02/2011), n° 38 [*Pondera Online*, #11538-11539].

79. Genève, Musée d'art et d'histoire, n° CdN 32562 bis [*Pondera Online*, #1613].

80. Paris, Bibliothèque nationale de France, n° Bronze 2237a [*Pondera Online*, #12471] ; voir BABELON et BLANCHET (1895), n° 2237a (notes manuscrites portées sur l'exemplaire disponible sur <http://gallica.bnf.fr/>).

81. Sur cette distinction, voir DOYEN (2012), p. 37-57 et *passim*.

82. Londres, British Museum, n° 1863,0809.1 [*Pondera Online*, #1323] ; voir PERNICE (1894), p. 85, n° 14.



Fig. 15. Poids d'une mine.  
Plomb. 7,6 × 7,2 × 1,8 cm. 601,1 g.  
Genève, Musée d'art et d'histoire,  
n° CdN 32562 bis [*Pondera Online*, #1613].  
© Musées d'art et d'histoire, Ville de Genève /  
Charles Doyen



Fig. 16. Poids d'une demi-mine.  
Plomb. 5,3 × 5,0 × 2,8 cm. 251,7 g.  
Londres, British Museum,  
n° 1863,0809.1 [*Pondera Online*, #1323].  
© The Trustees of the British Museum /  
Damien Delvigne

sur deux autres poids en plomb anépigraphes (112,6 g ; 207,0 g)<sup>83</sup>, qui pourraient correspondre à un quart de mine et une demi-mine.

### 1.3. Astragales utilisés comme symbole monétaire

#### 1.3.1. *Wappenmünzen*

L'astragale est l'un des douze types monétaires utilisés pour frapper les *Wappenmünzen* dans la seconde moitié du VI<sup>e</sup> siècle av. J.-C., avec l'amphore, le triskèle, le scarabée, le cheval, le protomé de cheval, l'arrière-train de cheval, la chouette, le taureau, la tête de taureau, la roue et le *gorgoneion*<sup>84</sup>. Le type de l'astragale (fig. 17) apparaît particulièrement significatif, dans la mesure où les *Wappenmünzen*

83. Athènes, Musée numismatique, n<sup>os</sup> 1911-1912, ΛΘ<sup>α</sup>, 8, 442 [*Pondera Online*, #2879, 3104] ; voir PERNICE (1894), p. 85, n° 16.

84. Sur les *Wappenmünzen*, voir en particulier HOPPER (1968) ; KROLL (1981) ; KROLL et WAGGONER (1984), p. 326-333 ; FLAMENT (2007), p. 9-23 ; DAVIS (2012).

sont des statères en argent (8,70 g), qui équivalent en principe aux statères en bronze (870 g), selon le ratio 100:1<sup>85</sup> : le choix d'un type commun, sur les poids en bronze et sur les monnaies en argent, souligne les recoupements entre le système pondéral, fondé sur le bronze, et le système monétaire, fondé sur l'argent.

### 1.3.2. Monnaies de Sicile

Après qu'elle a été conquise par le tyran Théron d'Agrigente en 483 av. J.-C., Himère adopte le statère en argent de poids attique (8,70 g) et modifie le type de revers de ses monnaies : le coq, emblème de la cité, qui figure au droit des monnaies, est désormais associé au crabe agrigentain, au revers (fig. 18)<sup>86</sup>. À la fin de cette période, une petite série de drachmes (4,35 g) substitue le type de l'astragale à celui du crabe, tandis que des *pentonkia* (0,34 g) et des *dionkia* (0,14 g) utilisent l'astragale comme type de droit (figs 19-21)<sup>87</sup>. Cette modification iconographique pourrait être liée à une révolte contre Agrigente en 476/475 av. J.-C.<sup>88</sup>, ou à la chute des tyrans d'Agrigente (c. 470 av. J.-C.). Le nouveau type monétaire a été considéré comme une référence à la nymphe Himéra<sup>89</sup> ou à Hermès<sup>90</sup> ; cependant, l'existence à Himère de poids en bronze en forme d'astragale<sup>91</sup> tend à montrer que ce type fait essentiellement référence aux étalons de valeur et aux étalons pondéraux.

Dans la seconde moitié du IV<sup>e</sup> siècle, l'astragale est également utilisé comme symbole principal au revers de monnaies en bronze d'Hippana (fig. 22)<sup>92</sup>. À la même époque et au début du III<sup>e</sup> siècle, l'astragale apparaît comme symbole secondaire, au droit ou au revers, sur une émission d'argent et de bronze à Géla (fig. 23)<sup>93</sup>, sur des monnaies siculo-puniques en argent (fig. 24) et, en Italie du Sud, sur des didrachmes en argent de Naples (fig. 25).

85. Sur cet aspect, voir VAN DRIESSCHE (2009), p. 85-92 et 93-97.

86. Voir JENKINS (1971) ; WESTERMARK (1999), n<sup>os</sup> 1-125.

87. WESTERMARK (1999), n<sup>os</sup> 126-130.

88. BICKNELL (1990).

89. ARNOLD-BIUCCHI (2009), p. 52-54.

90. PUEBLA MORÓN (2017).

91. ANZALONE (2009) ; voir *supra*, p. 152.

92. GANDOLFO (1997), p. 317-318, 325-326, n<sup>os</sup> 29-44.

93. JENKINS (1970), p. 111-112, 280-282, n<sup>os</sup> 541-545, 548, pl. 31.





Fig. 17. Athènes (?), didrachme (seconde moitié du VI<sup>e</sup> s. av. J.-C.).  
Argent. ø 12,5 mm. 8,44 g. Bibliothèque nationale de France,  
n° Fonds général 246. © Bibliothèque nationale de France



Fig. 18. Himère, didrachme (c. 483-470 av. J.-C.).  
Argent. ø 20 mm. 8,72 g. Roma Numismatics Limited, Auction 15 (05/04/2018), n° 56.  
© Roma Numismatics Ltd. – <https://www.romanumismatics.com/>



Fig. 19. Himère, drachme (c. 476-470 av. J.-C.). Argent. ø 20 mm. 4,02 g.  
Roma Numismatics Limited, May 2013 Auction (21/05/2013), n° 76.  
© Roma Numismatics Ltd. – <https://www.romanumismatics.com/>



Fig. 20. Himère, *pentonkion* (c. 476-470 av. J.-C.). Argent.  
 ø 6 mm. 0,22 g. Roma Numismatics Limited, E-Sale 21 (31/10/2015), n° 72.  
 © Roma Numismatics Ltd. – <https://www.romanumismatics.com/>



Fig. 21. Himère, *dionkion* (c. 476-470 av. J.-C.). Argent.  
 ø 4 mm. 0,10 g. Roma Numismatics Limited, Auction 8 (28/09/2014), n° 65.  
 © Roma Numismatics Ltd. – <https://www.romanumismatics.com/>



Fig. 22. Hippana, Æ (seconde moitié du iv<sup>e</sup> s. av. J.-C.). Bronze.  
 ø 15 mm. 4,85 g. Classical Numismatic Group, Electronic Auction 327  
 (28/05/2014), n° 434. © Classical Numismatic Group, LLC – <http://www.cngcoins.com/>





Fig. 23. Géla, *litra* (seconde moitié du IV<sup>e</sup> s. av. J.-C.). Argent.  
 ø 9 mm. 0,65 g. Nomos, Auction 9 (21/10/2014), n° 43.  
 © Nomos AG – <https://nomosag.com/>



Fig. 24. Tétradrachme siculo-punique (f. IV<sup>e</sup> s. – d. III<sup>e</sup> s. av. J.-C.). Argent.  
 ø 23 mm. 16,83 g. Roma Numismatics Limited, Auction 2 (02/10/2011), n° 49.  
 © Roma Numismatics Ltd. – <https://www.romanumismatics.com/>



Fig. 25. Naples, didrachme (f. IV<sup>e</sup> s. – d. III<sup>e</sup> s. av. J.-C.). Argent.  
 ø 20 mm. 7,05 g. Leu Numismatik, Auction 81 (16/05/2001), n° 4.  
 © Leu Numismatik AG – <https://leunumismatik.com/>

### 1.3.3. *Aes grave*

L'astragale est utilisé tout au long du III<sup>e</sup> siècle av. J.-C. comme symbole monétaire principal sur plusieurs émissions d'*aes grave* (fig. 26)<sup>94</sup>.

À Rome, l'astragale est le symbole régulier de l'once (*uncia*), douzième partie de l'as et plus petite unité de référence du monnayage de bronze<sup>95</sup>. Les dénominations les plus lourdes (as, *semis* et, après l'abandon de l'étalon libral, *dupondius*, *tressis*, *quincussis*, *decussis*), organisées autour de l'as, portent généralement des têtes de divinités (Dioscures, Mercure, Apollon, Janus, Minerve, Roma, Pégase, Saturne). Le *triens*, le *quadrans* et le *sextans*, qui sont à la fois des fractions de l'as (respectivement un tiers, un quart et un sixième) et des multiples de l'once (respectivement 4, 3, et 2 onces), portent des symboles variés, qui se réfèrent à des divinités ou à des étalons de valeur (foudre, dauphin, main, grain d'orge, coquillage, caducée) ; sur certaines séries, ces dénominations portent aussi des animaux ou des divinités. L'once présente en règle générale un astragale en vue plantaire sur le droit, qui peut être accompagné d'un astragale en vue dorsale sur le revers. La *semuncia*, assez rare, porte un gland.

Dans un atelier non identifié d'Italie centrale, l'astragale est utilisé au revers d'un *sextans* et au droit d'une once<sup>96</sup>. En Ombrie, l'astragale apparaît au revers d'un *semis*<sup>97</sup>. En Apulie, sur les *biunces* de l'atelier de Luceria, un coquillage au droit est associé à un astragale au revers, tandis que l'atelier de Venusia produit des onces portant un astragale en vue plantaire au droit et un astragale en vue dorsale au revers<sup>98</sup>.



Fig. 26. Rome, once (c. 240 av. J.-C.). Bronze.

ø c. 20 mm. 24,34 g. Classical Numismatic Group, Mail Bid Sale 69 (08/06/2005), n° 1329. © Classical Numismatic Group, LLC – <http://www.cngcoins.com/>

94. Sur l'*aes grave*, voir HAEBERLIN (1910), SYDENHAM (1926), THURLOW et VECCHI (1979), et surtout VECCHI (2013).

95. VECCHI (2013), n<sup>os</sup> 31, 46, 53, 63.

96. VECCHI (2013), n<sup>os</sup> 304, 310.

97. VECCHI (2013), n° 203.

98. VECCHI (2013), n<sup>os</sup> 341, 348, 357.

### 1.3.4. Monnaies d'Asie Mineure

Une vingtaine de cités d'Asie Mineure ont adopté l'astragale comme type principal ou comme symbole secondaire, régulièrement associé à des divinités telles qu'Aphrodite, Héraclès, Hermès ou Dionysos<sup>99</sup>. Ce choix iconographique pourrait peut-être s'expliquer en référence aux sanctuaires oraculaires et à la pratique de l'astragalomancie<sup>100</sup>. Deux zones géographiques sont plus particulièrement concernées par ce phénomène : la première couvre la Lycie (Xanthos, Phasélis), la Pisidie (Selgé), la Cilicie (Nagidos, Tarse, Mallos, Kelenderis) et Chypre (Paphos, Idalion, Cition) ; la seconde inclut plusieurs cités d'Ionie centrale et des régions avoisinantes, à proximité du sanctuaire de Claros (Colophon, Téos, Airai, Érythrées, Leukai, Chios, Phygela, Éphèse, Samos, Hypaipa, Hiéropolis, Aphrodisias). Des astragales sont également représentés sur certaines monnaies d'Antandros (Troade), de Chalcédoine (Bosphore) et d'un atelier non identifié d'Asie Mineure. Ce type monétaire apparaît essentiellement sur des dénominations en bronze et sur de petites dénominations en argent.

Le type de l'astragale est utilisé entre la seconde moitié du v<sup>e</sup> s. av. J.-C. et le début du III<sup>e</sup> s. av. J.-C., avec une plus forte concentration dans la première moitié du IV<sup>e</sup> s. av. J.-C. ; il disparaît ensuite durant une longue période, pour ressurgir, sous une forme modifiée (deux enfants jouant aux astragales, parfois devant une statue de culte), à la fin du II<sup>e</sup> s. et au III<sup>e</sup> s. apr. J.-C.<sup>101</sup>.

## 2. ANALYSE DES SOURCES ARCHÉOLOGIQUES ET TEXTUELLES

Le corpus que nous avons rassemblé permet de mettre en évidence le symbolisme de l'astragale dans un contexte pondéral et monétaire, et d'en dessiner à grands traits les contextes d'utilisation.

Cette enquête a été menée à l'échelle du bassin méditerranéen, sur une longue période courant de l'époque archaïque à l'époque impériale. Les différents cas d'étude que nous avons passés en revue (une quarantaine d'astragales naturels plombés, une soixantaine d'astragales métalliques, une huitantaine de lingots astragaloïdes, une cinquantaine de poids à l'astragale et une trentaine de monnayages), en Grèce, en Asie Mineure, au Proche-Orient, en Sicile, en Italie, en Gaule et en Espagne, révèlent des usages locaux, forcément limités dans le temps et l'espace, mais participent également d'une définition plus large de la signification de l'astragale dans l'Antiquité gréco-romaine.

Quand l'identification est possible, il semble que les astragales de notre corpus sont indifféremment des astragales gauches ou des astragales droits. La présence d'une poignée ou d'un anneau, ainsi que la disposition de l'inscription, permettent

99. ASHTON (2019), figs 1-48. Voir également TAHBERER (2012).

100. NOLLÉ (2007).

101. Voir ASHTON (2019), p. 122-123, figs 41-43.

d'établir que les astragales sont régulièrement posés sur leur face dorsale, avec la face plantaire vers le haut ; lorsque l'astragale est utilisé comme symbole pondéral ou monétaire, la vue plantaire est également la plus fréquente. Cependant, l'astragale de Didymes est posé sur sa face latérale — l'inscription est à l'envers quand on le place sur sa face dorsale — et la disposition de l'anneau sur les astragales de Tyr invite à placer vers le haut dans un cas la trochlée distale, dans l'autre les faces latérale ou médiale. Aucun astragale n'est représenté en position anatomique, avec la trochlée proximale vers le haut. En cas de sets de lingots ou de poids, comme à Himère, Olympie, Tyr, et à l'époque impériale, les astragales présentent généralement la même latéralité et la même orientation.

La plupart des astragales que nous avons recensés sont réalisés en bronze, à tel point que la forme de l'astragale paraît intrinsèquement liée à la métallurgie du bronze. La production de lingots en forme d'astragales est également attestée dans l'industrie de l'étain à Bélérion, en Cornouailles, à l'époque classique : après son extraction, le minerai d'étain est raffiné, puis façonné sous la forme d'astragales (εις ἀστραγάλων ῥυθμούς) ; ces lingots sont ensuite transportés sur l'île d'Ictis, puis exportés vers le continent, jusqu'à l'embouchure du Rhône et, de là, dans le bassin méditerranéen<sup>102</sup>. La forme caractéristique de l'astragale a pu, dans l'imaginaire des Anciens, être liée au commerce de l'étain, qui est la composante la plus rare, et la plus onéreuse, du bronze.

Cet usage métallurgique singulier évoque naturellement la diffusion dans toute la Méditerranée — en particulier en Sardaigne, en Grèce continentale, en Crète, à Chypre et en Égypte — de lingots peau-de-bœuf (*oxhide ingots*) durant la seconde moitié du II<sup>e</sup> millénaire av. J.-C.<sup>103</sup>. Ces lingots rectangulaires, aux bords concaves et aux coins saillants, sont le format conventionnel pour la production et le commerce du cuivre et, dans une moindre mesure, de l'étain à l'Âge du Bronze Récent. Une grande majorité des lingots peau-de-bœuf pèsent environ 29-30 kg, ce qui correspond à la capacité de manutention humaine et s'inscrit dans l'horizon des différents « talents » attestés en Méditerranée à l'Âge du Bronze. Il paraît probable que les lingots peau-de-bœuf constituaient aussi une réserve de valeur traditionnelle, voire un étalon de valeur ; par contre, ils ne servaient pas forcément de moyen

102. Diodore de Sicile, V, 22, 2 = Timée (*FGrH* IIIB, 566 F), fr. 164. Sur ce texte et sur la production de l'étain durant l'Antiquité, voir notamment PENHALLURICK (1986) ; ROLLEY (2006) ; MAIRECOLAS et PAILLER (2010). Par ailleurs, César (*Commentaires sur la Guerre des Gaules*, V, 12) décrit ainsi les usages monétaires des habitants de (Grande-)Bretagne : *Vtuntur aut aere aut nummo aureo aut taleis ferreis ad certum pondus examinatis pro nummo*. — « Comme monnaie, ils se servent tantôt de bronze, tantôt de monnaie d'or, tantôt de lingots (barres ?) de fer ajustés à un poids déterminé. ». Sur la parenté très étroite entre *tālea* « lingot standardisé » et *tālus* « astragale », voir ALINEI (1961), en particulier p. 52-53.

103. La bibliographie sur le sujet est considérable ; voir en particulier LO SCHIAVO, MUHLY, MADDIN *et alii* (2009) ; SABATINI (2016) ; GIUMLIA-MAIR et LO SCHIAVO (2018).

d'échange, et n'étaient pas employés comme norme pondérale<sup>104</sup>. Contrairement à ce que suggère leur dénomination moderne, les lingots peau-de-bœuf ne font pas nécessairement référence au bœuf et à l'économie pastorale ; ils constituent néanmoins des unités de forme et de masse standardisées, qui sont liées à un métal déterminé et largement diffusées.

De la même manière, les astragales des époques archaïque et classique, dont le lien avec l'économie pastorale est évident, ont pu, dans un premier temps, être des lingots plus ou moins standardisés, liés à la production et au commerce de l'étain et du bronze, dans plusieurs régions de la Méditerranée. Ces lingots valent leur pesant d'étain ou de bronze. À ce titre, des astragales en bronze se retrouvent dans des dépôts votifs, comme à Castronovo di Sicilia, et peuvent être consacrés comme offrandes à Didymes et à Olympie. Dans un second temps, les astragales en métal ont pu servir d'étalon de valeur, avant de devenir des normes pondérales à part entière, d'abord strictement liées au bronze, puis déconnectées de ce métal pour acquérir une portée plus universelle<sup>105</sup>. Le comparatisme anthropologique, archéologique et linguistique suggère que l'astragale se prête particulièrement à l'association avec le métal<sup>106</sup> et peut servir d'étalon de valeur, de moyen d'échange et/ou d'étalon pondéral dans un contexte d'économie pastorale<sup>107</sup> : à cause de sa forme très caractéristique, un astragale métallique pourrait correspondre, par synecdoque, à la valeur de l'animal entier (par exemple un bœuf ou un mouton), voire de plusieurs animaux, ou encore d'une pièce de boucherie (par exemple le cuissot)<sup>108</sup>.

Les poids de Géla, d'Himère et de Tyr reproduisent exactement la forme (astragale) et le matériau (bronze) des lingots originels. Les poids à l'astragale d'Athènes (statères), qui sont originellement un étalon de mesure du bronze, témoignent d'un niveau d'abstraction plus élevé, puisque l'astragale s'y réduit à un symbole pondéral apposé sur une plaque de métal, et que le bronze est largement abandonné au profit du plomb, moins onéreux et plus malléable : dès lors, la valeur intrinsèque du poids en plomb ne coïncide plus avec l'unité de valeur du bronze.

104. Sur ces aspects, voir SACCONI (2005) ; LIARD (2010).

105. Pour ce type d'évolution, voir VAN DRIESSCHE (2009), p. 17-81.

106. POPLIN (1991).

107. ALINEI (1961) ; ALINEI (1960-1961) ; SEBESTA (1998) ; HOLMGREN (2004) ; CARÈ (2019).

108. Aux époques mycénienne et archaïque, un bœuf semble équivaloir à cinq moutons ; le bœuf vaut un talent de bronze et le mouton, six statères de bronze [voir VAN DRIESSCHE (2009), p. 50-53]. Ces données sont corroborées par le prix des moutons destinés au sacrifice dans l'Athènes classique, qui s'élève autour de 12 drachmes, c.-à-d. 6 statères [voir JAMESON (2014), p. 209, tab. B]. À cette aune, l'astragale de Didymes vaudrait 18 moutons (soit près de 4 bœufs). Par contre, à Athènes, l'association systématique entre le statère et l'astragale exclut l'hypothèse d'un astragale représentant un mouton entier (6 statères) ; l'astragale pourrait par contre désigner la cuisse (σκέλος), morceau de choix dont la découpe permet précisément d'extraire cet osselet. Sur l'étroite intrication du sacrifice sanglant, de la découpe bouchère et la consommation de viande dans l'Antiquité, voir notamment DETIENNE et VERNANT (1979) ; BERTHIAUME (1982) ; DURAND (1987) ; VAN ANDRINGA (2007).

À l'inverse, quand l'astragale figure au droit de certaines *Wappenmünzen*, il sert de symbole de valeur, puisque le statère en argent équivaut au statère en bronze, mais ne se réfère pas à la norme pondérale du bronze. En tout cas, l'astragale est à ce point associé au système pondéral et monétaire à Athènes qu'au milieu du IV<sup>e</sup> s. av. J.-C., Diogène le Cynique peut proposer, dans sa *République* (*Πολιτεία*), que les astragales soient institués comme monnaie légale<sup>109</sup>. L'évolution ultérieure du système pondéral athénien, proportionnellement à l'augmentation du ratio de valeur entre le bronze et l'argent, montre une très étroite intrication entre les étalons de valeur et les étalons pondéraux : quand les poids à l'astragale sont progressivement alourdis jusqu'à atteindre plus d'une fois et demie leur masse initiale, l'astragale demeure un symbole pondéral, tout en étant intimement lié à un étalon de valeur.

L'utilisation de l'astragale comme symbole de l'once dans les séries romaines d'*aes grave* participe probablement du même type d'évolution. À l'origine, l'once pondérale ( $\frac{1}{12}$  de livre) est identique à l'once monétaire ( $\frac{1}{12}$  d'as) : l'astragale est donc à la fois un symbole pondéral et un symbole de valeur. Cependant, à la suite de l'allègement de l'as, l'once monétaire (c. 22 g) n'équivaut plus à l'once pondérale (27,19 g) : l'astragale devient essentiellement un symbole de valeur, associé à de nouvelles normes pondérales.

Par extension, l'astragale peut devenir un symbole plus général, qui figure sur plusieurs dénominations monétaires, comme à Himère. Le même phénomène s'observe sur les séries de poids qui utilisent un ou deux astragales sur des dénominations pondérales différentes.

L'association de l'astragale avec une norme pondérale en bronze subsiste jusqu'à l'époque impériale, pour laquelle ont été recensés une quinzaine de poids en forme d'astragale en bronze réalisés tantôt en fonte pleine, tantôt en fonte creuse avec comblement en plomb. Ces objets, qui proviennent de Grèce, d'Italie, de Gaule et d'Espagne, pèsent d'une à cent livres, avec un nombre important de grandes dénominations : deux poids de 30 livres (9,79 kg), deux de 50 livres (16,31 kg), un de 75 livres (24,47 kg), peut-être un de 80 livres (26,10 kg) et un de 90 livres (29,36 kg), ainsi que deux de 100 livres (32,62 kg). Ces astragales très lourds, qui ne connaissent pas de parallèle aux époques classique et hellénistique, évoquent, à plus de six siècles d'intervalle, l'imposant astragale en bronze de Didymes (93,70 kg) qui a servi de point de départ à notre enquête.

109. Philodème de Gadara, *Sur les Stoïciens*, col. XVI, l. 4-9 ; Athénée de Naucratis, *Deipnosophistes*, IV, 49 (159c) = Diogène, *République* (SSR, V B, fr. 126 et 125). Voir DOYEN (2021).

# Les jetons historiés dits « alexandrins » : bilan et propositions

Chiara BIANCHI

Université de Fribourg/Milan

## INTRODUCTION

En 1884, Wilhelm Fröhner écrivait :

Les tessères d'ivoire, romaines ou gréco-romaines, ont une importance que nous sommes loin de soupçonner. [...] Généralement, on croit que ce sont des marques de théâtre, des amulettes ou des *ex-voto*. J'ai la conviction qu'elles n'ont de rapport ni avec le théâtre, ni avec le culte ; les unes sont des jetons de jeux, les autres des jetons de comptoir<sup>1</sup>.

L'étude scientifique moderne de cette classe particulière d'objets commence avec cette affirmation de W. Fröhner, érudit et collectionneur passionné, qui s'est consacré à la recherche et à l'interprétation de ce type de jetons. Près d'un siècle et demi plus tard, il faut reconnaître que la question de la fonction de ces disques en os et en ivoire — historiés sur une face et numérotés de 1 à 15 en chiffres latins et grecs sur l'autre — n'est pas encore résolue. Pourtant, la découverte au cours du siècle dernier de nombreux exemplaires et les études qui ont suivi ont permis de clarifier plusieurs aspects, à tel point qu'à l'issue des vingt premières années du nouveau millénaire, il semble être temps de comparer les différentes interprétations émises au sujet de ces objets. En dégagant le terrain de certaines hypothèses complètement imaginaires, encore parfois répétées (comme leur emploi en tant que « tessères théâtrales »), cette contribution entend proposer que leur contexte d'utilisation le plus probable est à chercher dans le domaine des jeux où ils ont pu servir de jetons ou de pions, même si les mécanismes précis de ce possible *ludus* continuent à échapper à notre compréhension.

---

1. FRÖHNER (1884), p. 232.



Le silence des sources anciennes et l'absence de contextes archéologiques, susceptibles d'apporter des interprétations plus précises, rendent très ardu, voire impossible de trouver une solution définitive à cette énigme. Une meilleure compréhension est toutefois possible en prenant en compte l'ensemble de la documentation maintenant disponible et les avis des experts sur les jeux anciens. Ce chapitre représente donc une modeste contribution à cette nouvelle phase de la recherche basée sur l'examen de l'ensemble des sources en analysant de manière critique toutes les interprétations avancées antérieurement dont nous évaluerons les *pro* et les *contra*.

## 1. CARACTÉRISTIQUES TYPOLOGIQUES GÉNÉRALES ET DIFFUSION

Les jetons dits « alexandrins » sont de petits disques en os ou en ivoire dont le diamètre oscille le plus souvent entre 2,5 et 3,5 cm. Ils portent sur une face (par convention l'avvers ou *recto*) diverses représentations en bas-relief, plus rarement gravées, souvent tirées du répertoire iconographique hellénistique-égyptien. Au revers (ou *verso*), ils présentent un nombre de 1 à 15 indiqué par des chiffres en caractères latins et grecs répartis sur deux lignes, avec parfois l'ajout d'une inscription en grec qui se rapporte à la scène sur l'autre face (fig. 1a)<sup>2</sup>. Ces jetons sont communément appelés « alexandrins » car on suppose que le lieu d'origine de ce type pourrait avoir été Alexandrie en fonction de la fréquence avec laquelle les bâtiments, les paysages et les lieux de culte de la ville située dans le delta du Nil y sont représentés. Le rôle déterminant de cette ville pour la diffusion de la *koinē* culturelle gréco-égyptienne dans le monde romain au moment du passage de la fin de l'époque républicaine au premier âge impérial est bien connu ; son importance coïncide avec la période où la production de ces jetons se développe.

D'autres types de jetons de ce groupe ont un avers dépourvu de représentation figurée ; ils sont ornés de rainures et de moulures concentriques (appelées « à bouton ») et présentent au revers la même série numérique de 1 à 15 en chiffres latins et grecs (fig. 1b).

Les pions discoïdaux en os ou en ivoire associés aux jeux de plateau de l'époque romaine, très répandus durant toute la période impériale, ont une apparence différente : lisses ou simplement décorés de rainures et moulures sur l'avvers, leur revers est normalement dénué d'inscription ou plus rarement incisé de chiffres ou de lettres<sup>3</sup>. Dans le jeu, les deux adversaires disposent chacun de pions de couleurs

- 
2. Pour le jeton de Capoue qui présente au recto une scène nilotique et au verso l'inscription KYAMΩN de *kyamos*, nénuphar de type *Nelumbium*), voir ALFÖLDI-ROSENBAUM (1976), p. 219-220, 234, n° 59 ; BIANCHI (2015), p. 57-59, n° 4. L'avvers représente un homme, peut-être un pêcheur, face à un crocodile dans un champ de ce type de nénuphars dont les Égyptiens mangeaient les fèves.
  3. BÉAL (1983), p. 283-325 ; HOLLIGER et HOLLIGER (1983), p. 7-14 ; DESCHLER-ERB (1998), p. 146-153 ; GOSTENČNIK (2005), p. 169-189 ; ST. CLAIR (2003), p. 111-113 ; SCHENK (2008), p. 68-76.



Fig. 1. Jetons « alexandrins » :  
 a. avec scène nilotique et inscription KYAMΩN, trouvé à Capoue ;  
 b. mouluré, Milan, Collection Sambon. D'après BIANCHI (2015), p. 59 et 62 ;  
 c. avec représentation de la numération digitale, trouvé à Phanagoria.  
 D'après OSTAPENKO (2016), p. 75.

différentes. Pour les exemplaires en os, cette différenciation chromatique pouvait être obtenue par de la peinture<sup>4</sup>.

Ainsi, pour définir plus précisément la classe des jetons de notre étude, nous utiliserons le terme « alexandrin » exclusivement pour les jetons présentant sur leur revers une numération bilingue allant de 1 à 15 en caractères latins et grecs, quel que soit le type de décoration sur l'avvers (avec différentes figurations ou de simples moulures). Des sujets très variés sont figurés sur l'avvers de ces jetons : des bustes de divinités du panthéon égyptien et gréco-romain, des héros, des poètes, des muses, des athlètes, des hétaires, des portraits de personnes célèbres, ainsi que des scènes nilotiques et des bâtiments de la ville d'Alexandrie en Égypte, voire encore des caricatures, des masques de théâtre, des couronnes de compétitions sportives, mais aussi des animaux, des plantes et des objets de différents types<sup>5</sup>. Parmi les personnages figurés sur les jetons se trouvent notamment les protagonistes de la scène politique romaine de la fin de la période républicaine et du premier âge impérial, et plus particulièrement les principaux représentants de la famille julio-claudienne : Jules César, peut-être Antoine, Auguste, Tibère, Néron ; parmi les femmes, Julie et Livie ; outre un membre de la dernière dynastie ptolémaïque, le frère de Cléopâtre, probablement Ptolémée XIV<sup>6</sup>. Dans ces différents exemples, les caractères physionomiques ne ressemblent pas toujours aux portraits respectifs transmis par les monnaies et portraits officiels, mais les personnages sont explicitement désignés par les inscriptions au verso.

Les nombres inscrits au revers et les représentations de l'avvers ne correspondent pas toujours et un sujet peut être associé à différents nombres. Les jetons qui présentent sur l'avvers une numération digitale, c'est-à-dire des nombres indiqués par les différentes positions des doigts de la main, sont d'un grand intérêt. Au revers se trouvent les nombres de 1 à 15 en chiffres latins, mais de rares exemplaires montrent également ces chiffres en grec (fig. 1c), ce qui permet de reconnaître une affinité avec la classe d'objets de cette étude<sup>7</sup>. Ces jetons représentent l'unique cas où la valeur numérique exprimée au revers est également clairement lisible sur l'avvers.

4. Ce pourrait être le cas par exemple avec l'exemplaire présenté dans GOSTENČNIK (2005), pl. 81,7.

5. Pour les sujets iconographiques : RIAD (1966) ; ALFÖLDI-ROSENBAUM (1971) ; ALFÖLDI-ROSENBAUM (1975) ; ALFÖLDI-ROSENBAUM (1976) ; ALFÖLDI-ROSENBAUM (1980), (1984) ; CARVALE (1994), p. 88-93 ; TALAMO (1997), p. 161-164 ; WALKER (2000) ; GOSTENČNIK (2005), p. 188-189 ; GIOVANNINI (2006a), (2006b) ; FRAGAKI (2011), p. 17-20, 27-40 ; pl. 114-119 ; GAGETTI (2013).

6. ALFÖLDI-ROSENBAUM (1980).

7. FRÖHNER (1884) ; ALFÖLDI-ROSENBAUM (1971) ; WILLIAMS et WILLIAMS (1995), p. 589-591, fig. 3 ; GAVIN et SCHÄRLIG (2014), p. 31-44 ; BIANCHI (2015), p. 60 et 63, n° 16 ; GAVIN et SCHÄRLIG (2019). La numération bilingue latine et grecque est présente sur un exemplaire conservé à Alexandrie : RIAD (1966), p. 165, n° 49 ; et sur un autre jeton récemment trouvé à Phanagoria : OSTAPENKO (2016). L'utilisation conjointe est probablement démontrée par le fait qu'un jeton avec une numération digitale et d'autres jetons de type « alexandrin » ont été découverts dans la même tombe à Brindisi (fig. 9, voir *infra*).

L'arc chronologique de la production semble être circonscrit approximativement entre la fin de la période césarienne et la fin de la dynastie julio-claudienne : les portraits représentés sur l'avvers sont respectivement attribuables à Jules César, le plus ancien, et à l'empereur Néron, le plus récent (par convention entre 45 av. J.-C. et 68 apr. J.-C.). Il est cependant aujourd'hui admis que l'utilisation de ces jetons aurait perduré après le règne de Néron ; la présence d'exemplaires de cette série est ainsi bien attestée dans les villes vésuviennes jusqu'en 79 apr. J.-C. Par la suite, leur diffusion s'est peu à peu tarie, comme en témoignent les dernières présences sporadiques jusqu'à la première moitié du II<sup>e</sup> siècle apr. J.-C. D'autre part, nous pouvons supposer que certains thèmes représentés sont un héritage de l'art d'Égypte hellénistique diffusé plusieurs décennies auparavant, tels que certains types de portraits de princes ptolémaïques créés par la propagande officielle et encore répétés sur les jetons « alexandrins » au moment crucial de la conquête de l'Égypte, quand cette production atteint son apogée. L'origine alexandrine du jeu auquel ces jetons étaient associés a été proposée à plusieurs reprises sur la base d'une analyse détaillée des monuments de la ville d'Alexandrie et de l'environnement du delta du Nil figurés sur les exemplaires. Un examen rigoureux a montré que ces représentations peuvent être comparées avec les sujets attestés sur les pièces de monnaie frappées dans la même ville et sur les lampes à huile produites selon des modèles alexandrins, ainsi que sur les peintures et sur les mosaïques avec des scènes de paysages nilotiques et d'autres thèmes égyptisants de la même période<sup>8</sup>.

Il ne semble faire aucun doute qu'à partir d'Alexandrie, le jeu fut diffusé et pratiqué dans la plus grande partie de l'Empire, comme le montrent les découvertes issues des côtes de la Méditerranée orientale ainsi que sur les rives septentrionales de la mer Noire, en Italie et au nord des Alpes. Une analyse globale et fiable des sites de découverte est cependant difficile car la plupart des exemplaires conservés dans des collections anciennes manquent fréquemment de données sur les lieux et les contextes d'origine. En effet, plusieurs de ces exemplaires proviennent des collections privées constituées entre le XIX<sup>e</sup> et le début du XX<sup>e</sup> siècle, telles que celles de Wilhelm Fröhner<sup>9</sup>, d'August Kestner<sup>10</sup> et de Jules Sambon<sup>11</sup>. D'autres jetons de différentes collections furent intégrés progressivement au sein de grands musées européens, comme le Louvre à Paris, le Kunsthistorisches Museum à Vienne et le British Museum à Londres, alors que les exemplaires conservés au Musée Archéologique National de Naples proviennent pour la plupart des fouilles effectuées dans les villes vésuviennes et dans les régions voisines, même si le lieu de découverte n'est pas toujours indiqué. Certains exemplaires d'origine inconnue, également achetés sur le

8. ALFÖLDI-ROSENBAUM (1976), p. 226-228.

9. Les jetons sont maintenant conservés au Département des Médailles et Antiques, Bibliothèque Nationale de France, Paris.

10. HENZEN (1848) ; MLASOWSKY (1991), p. 70-75.

11. BIANCHI (2015), p. 56-64.

marché des antiquaires, sont eux aussi attestés sporadiquement dans les collections d'autres musées.

Tout en considérant la partialité des données disponibles, nous avons établi une carte de distribution des sites de découverte, en analysant, dans la mesure du possible, les contextes et les matériaux associés (fig. 2)<sup>12</sup>. Parmi les lieux de découvertes, citons tout d'abord l'Égypte — en particulier la ville d'Alexandrie et ses environs — mais aussi Damanhur, Oxyrhynque, Tebtynis et la région de Fayoum en général<sup>13</sup>. De nombreux exemplaires ont été trouvés dans les pays du Proche-Orient : à Jérusalem<sup>14</sup>, *Caesarea Maritima*<sup>15</sup>, Tel Dor<sup>16</sup>, Beyrouth<sup>17</sup>, Antioche<sup>18</sup>, Tarse<sup>19</sup>, peut-être Smyrne<sup>20</sup> ; en Grèce à Athènes<sup>21</sup>, Corinthe<sup>22</sup>, Dion<sup>23</sup>, Thessalonique<sup>24</sup>, Crète<sup>25</sup>, Rhodes<sup>26</sup> et Thasos<sup>27</sup>.

La côte nord de la mer Noire compte elle aussi d'abondantes découvertes : à Tyras<sup>28</sup>, Olbia Pontica<sup>29</sup>, Pantikapaion (Kerch)<sup>30</sup>, Artezian<sup>31</sup>, Chersonesos<sup>32</sup> et

- 
12. Une analyse plus approfondie des sites et des contextes de découverte est présentée dans ARSLAN PITCHER et BIANCHI (sous presse).
  13. PETRIE (1927), p. 57, pl. XLIX, n° 226 ; RIAD (1966) ; MAJCHEREK (1998), p. 31, fig. 4 (Alexandrie, Kom-el-Dikka) ; RODZIEWICZ (2016), p. 40-44, p. 150-151 ; voir aussi RODZIEWICZ (2007), p. 31-32, pl. 61, n° 495 (Alexandrie) ; un exemplaire conservé à Berkeley, Phoebe Apperson Hearst Museum of Anthropology, Inv. 6-20514 (Tebtynis).
  14. COTTON *et alii* (2012), p. 491, n° 115.
  15. AYALON (2005), p. 76, n° 293-295 ; AMELING *et alii* (2011), p. 662, n° 1799.
  16. STERN et SHARON (1995), p. 36, fig. 9 ; AMELING *et alii* (2011), p. 866, n° 2145.
  17. BLANCHET (1889), p. 237, n° 9, p. 370, n° 24 ; HÜLSEN (1896), p. 240, n° 15 ; ALFÖLDI-ROSENBAUM (1976), p. 237, n° 93.
  18. KONDOLEON (2000), p. 161, n° 46.
  19. GOLDMAN (1950), fig. 270, n° 4 ; fig. 273, n° 108 ; ALFÖLDI-ROSENBAUM (1976), p. 229, n° 14a.
  20. L'exemplaire, acheté à Smyrne, est maintenant conservé à Oxford, Ashmolean Museum (je remercie Clare Rowan pour l'information).
  21. ALFÖLDI-ROSENBAUM (1980), p. 30, n° 17 ; THOMPSON (1949), p. 225, pl. 46, 2 ; voir aussi LAURENT (1903) pour les jetons conservés au Musée Archéologique National d'Athènes et au Musée de Chalcis.
  22. DAVIDSON (1952), p. 219, pl. 99, n° 1679.
  23. PINGIATOGLOU (2012) (je remercie Vicky Sabetai pour l'information).
  24. ADAM-VELENI (2009).
  25. ROSTOVTSSEV (1905), p. 110, fig. 1 ; ALFÖLDI-ROSENBAUM (1980), p. 30, n° 12 ; de Knossos : WARREN (1987-1988), p. 88-90, fig. 12-13 ; SACKETT (1992), p. 386, E68, pl. 318, n° 20.
  26. PLEKET, STROUD, CHANIOTIS et STRUBBE (1997).
  27. *BCH* 75 (1951), p. 170 ; KOŽELJ et WURCH-KOŽELJ (2012), p. 27-29, fig. 1e.
  28. SAVELYEV (2016).
  29. ALFÖLDI-ROSENBAUM (1984), p. 381, n° 18 ; ALFÖLDI-ROSENBAUM (1980), p. 29, n° 11.
  30. ROSTOVTSSEV (1904), (1905).
  31. VINOKUROV ET TREISTER (2015).
  32. KOSTROMICHYOV (2012).



Fig. 2. Carte de distribution des trouvailles de jetons « alexandrins » cités dans le texte, élaboration C. Bianchi.



Phanagoria<sup>33</sup>. D'autres jetons ont été découverts dans le sud de l'Italie : à Brindisi<sup>34</sup>, Taranto<sup>35</sup>, *Rudiae* (Rugge) près de Lecce<sup>36</sup>, Pompéi<sup>37</sup>, Herculaneum<sup>38</sup>, Capua<sup>39</sup>, Pozzuoli<sup>40</sup> ; en Italie centrale, à Rome et ses environs<sup>41</sup> et Bolsena<sup>42</sup> ; dans le nord de l'Italie, à *Claterna*<sup>43</sup>, peut-être *Veleia*<sup>44</sup>, Ivrea<sup>45</sup>, Cremona<sup>46</sup>, Verona<sup>47</sup> et Aquileia<sup>48</sup>. D'autres découvertes ont été enregistrées en Croatie à *Issa* (Vis)<sup>49</sup> et Zadar<sup>50</sup> ; dans le sud de la France, à Fréjus<sup>51</sup>, et à Vaison-la-Romaine<sup>52</sup> ; en Espagne à *Baetulo* (Badalona)<sup>53</sup> ; au nord des Alpes en Suisse à *Vindonissa*<sup>54</sup> ; en Autriche à *Lauriacum* (Enns)<sup>55</sup> et sur le Magdalensberg<sup>56</sup>.

- 
33. OSTAPENKO (2016).
  34. COCCHIARO (1988), p. 171-172, n° 306-308 ; COCCHIARO (1991), p. 171-172, fig. 102-103.
  35. FERRANDINI TROISI (1997).
  36. BARNABEI (1886) ; TEMPESTA (2012), n° V.40.
  37. COLONNA (1890) ; ALFÖLDI-ROSENBAUM (1976), p. 229, n° 11 et 13 ; p. 231, n° 33 ; BORRIELLO (2010), n° 189 ; GEROGIANNIS (2017), n° 5 ; PACE (sous presse a), fig. 4 et (sous presse b), fig. 3 (de la fullonica de Stephanus, I. 6.7).
  38. ALFÖLDI-ROSENBAUM (1976), p. 232, n° 37. Selon une publication antérieure, le jeton aurait été trouvé à Pompéi : CARCANI (1765), p. III, note 1.
  39. ALFÖLDI-ROSENBAUM (1976), p. 231, n° 31 ; p. 234, n° 59 ; BIANCHI (2015), p. 57-58, n° 2 e 4.
  40. BIANCHI (2015), p. 60-61, n° 10-11.
  41. ALFÖLDI-ROSENBAUM (1976), p. 231, n° 29 ; CARVALE (1994), p. 89-93, n° III, 1 et III, 3 ; DI MEO (2006), p. 211, n° II.182 ; VIGNA (2010), n° 188 (trouvé dans le Tibre) ; GAGETTI (2013), p. 283-284, n° 111. Pour les jetons maintenant à Rome, Musei Capitolini, voir TALAMO (1997), p. 163-164, n° 452-457 ; CECI (2010), n° 191-196 ; au Museo Nazionale Romano, voir CARVALE (1994), p. 88-93 ; RUSTICO (2013), p. 254, fig. 10 (Collection Gorga). Pour une possible présence à Ostie, voir BEHRENS (1940), p. 22.
  42. GABRICI (1903), p. 372, fig. 10 ; ALFÖLDI-ROSENBAUM (1976), p. 235-236, n° 76.
  43. Le jeton est maintenant conservé à Ozzano dell'Emilia (Bologna).
  44. ALFÖLDI-ROSENBAUM (1976), p. 232, n° 38 (trouvé à *Veleia* ou Pompéi ?).
  45. DEODATO (2014), p. 141, fig. 160, 1.
  46. CECCHINI, BIANCHI et DIANI (2015), p. 124-125, n° 2 ; BIANCHI (2018), p. 430, pl. IV, n° 23 ; ARSLAN PITCHER et BIANCHI (sous presse).
  47. ALFÖLDI-ROSENBAUM (1976), p. 230, n° 18.
  48. BLASON SCAREL (1992) ; GIOVANNINI (2006a) ; (2006b), p. 340-342.
  49. BULIĆ (1897).
  50. GIUNIO (2012), p. 112-113, figs 28-29.
  51. FEUGÈRE (2009), p. 166, n° 710-711, fig. 55 et 57 ; RODET-BELARBI et LEMOINE (2010), p. 389, fig. 27, e, g, h.
  52. BLANCHET (1889), p. 369 et 371, n° 26 ; un autre exemplaire avec un buste d'homme barbu est conservé au Musée de Vaison-la-Romaine. De plus, un jeton d'origine inconnue est maintenant conservé à Montpellier : MANNIEZ (1984), p. 45, n° 130, p. 133, fig. 7 (je remercie Yves Manniez pour l'information).
  53. RODRÍGUEZ MARTÍN (sous presse) (je remercie F. Germán Rodríguez Martín pour l'information).
  54. ALFÖLDI-ROSENBAUM (1976), p. 230, n° 22 ; HOLLIGER et HOLLIGER (1983), p. 11, fig. 4.
  55. UBL (1992).
  56. GOSTENČNIK (2005), p. 482, pl. 39, n° 1.



## 2. HYPOTHÈSES INTERPRÉTATIVES SUR LA FONCTION

### 2.1. XVII<sup>e</sup>-XIX<sup>e</sup> siècles

À la fin du XVII<sup>e</sup> siècle déjà, Raphaël Fabretti, dans l'ouvrage *Inscriptionum antiquarum explicatio* publié en 1699, avait clairement reconnu cette classe d'objets et proposé le dessin de trois exemplaires (fig. 3) décrits comme suit :

*Ad tesserarum genus aliquod revoco hosce orbiculos osseos ad instar numismatum utrinque inscriptos, numeris aversa parte, latino simul & graeco caractere appositis [...] Sparsiles eos, & in vulgus missiles arbitror [...]*<sup>57</sup>.



Fig. 3. Dessin de trois jetons « alexandrins ».  
 D'après FABRETTI (1699), p. 530.

57. FABRETTI (1699), p. 530. « J'insère dans la catégorie des *tesserae* ces petits disques en os qui ressemblent à des pièces de monnaie, historiés des deux côtés, présentant sur le revers une numération en caractères latins et grecs [...]. Je pense que c'étaient des objets qui étaient dispersés et jetés au peuple [...]. » (trad. C. Bianchi).

L'auteur avance donc l'hypothèse que ces jetons aient pu être utilisés dans le cadre de distributions publiques de certains empereurs à la population pour différents types de dons. Cependant, ce n'est qu'au XVIII<sup>e</sup> siècle, plusieurs décennies plus tard, qu'une hypothèse plus articulée est formulée, celle de la fonction comme « tessères théâtrales » en introduisant ainsi une définition qui, bien qu'erronée, connut ensuite une grande influence. En 1765, dans l'œuvre monumentale *Le Pitture antiche d'Ercolano* publiée par les *Accademici di Ercolano*, dans la préface du volume IV, les auteurs présentent le dessin de deux jetons en os trouvés à Pompéi (fig. 4) en proposant d'associer leur fonction à un contexte de spectacle<sup>58</sup> :

*Contenendo questo Quarto Tomo, moltissime Pitture appartenenti a Teatro; si è creduto [...] il dar qui due tessere teatrali [...]. Nella prima è grossolanamente espresso il prospetto di un edificio, che rappresenta forse l'esterior veduta di un teatro, con una porta mezzo aperta, a cui si ascende per tre gradini: nel rovescio si legge AICXYΛOY, di Eschilo: dinotandoli così verisimilmente, che il drama, il quale rappresentavasi, era una delle tragedie di questo poeta: ed oltracciò si vede nello stesso rovescio segnato nella parte superiore il numero XII, e sotto lo stesso numero in greco, così IB. Nella seconda tessera si vede un edificio semicircolare [...]; può dedursi, che figuri la cavea divisa in gradi, e distinta in cunei [...] nel rovescio si legge ΗΜΙΚΥΚΛΙΑ, gli emiciclii; e l numero XI, che sotto è segnato in greco così IA; non meno, che l'altro della prima tessera potrebbero forse indicare il luogo corrispondente nel Teatro.*

La nouvelle hypothèse est donc basée sur la présence au revers des deux jetons des inscriptions *Aischylou* et *Hemikyklia*, interprétée dans le premier cas comme une référence au célèbre poète tragique grec Eschyle et à la mise en scène de l'une de ses œuvres, dans l'autre cas, à la *cavea* d'un théâtre. À partir de cette proposition, l'ensemble des jetons fut interprété comme des « billets » d'entrée donnant accès aux représentations théâtrales, tandis que les nombres de 1 à 15, en chiffres grecs et latins, furent considérés comme les indications des places attribuées.

Au cours du XIX<sup>e</sup> siècle, ces petits disques historiés en os et en ivoire devinrent très appréciés et recherchés par les collectionneurs d'antiquités. Ils suscitèrent également un regain d'intérêt chez des érudits qui réexaminèrent la question de leur fonction dont la définition était encore très incertaine.

En 1827, Giovanni Labus publia la dissertation inédite de l'Abbé Stefano Antonio Morcelli, intitulée *Delle tessere degli spettacoli romani*, dans laquelle l'auteur propose à nouveau de lier jetons et représentations théâtrales (fig. 5)<sup>59</sup>. Selon cette interprétation, les chiffres sur le revers pourraient indiquer les places réservées dans les différentes divisions de sièges, *cunei*, de la *cavea* du théâtre, tandis que les représentations sur l'avvers se rapporteraient au genre du spectacle théâtral, tels les masques comiques pour indiquer la comédie, ou Apollon pour la musique, ou le type

58. CARCANI (1765), p. III-X.

59. MORCELLI et LABUS (1827).

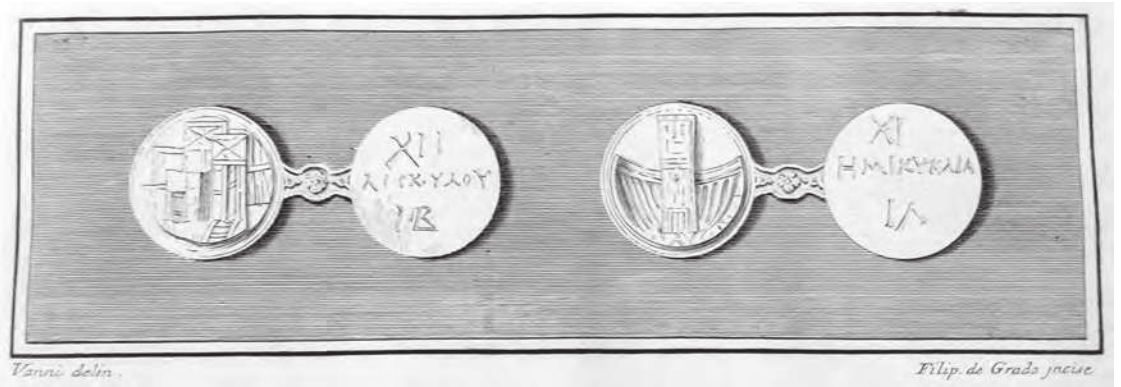


Fig. 4. Dessin de deux jetons « alexandrins ». D'après CARCANI (1765), p. III.

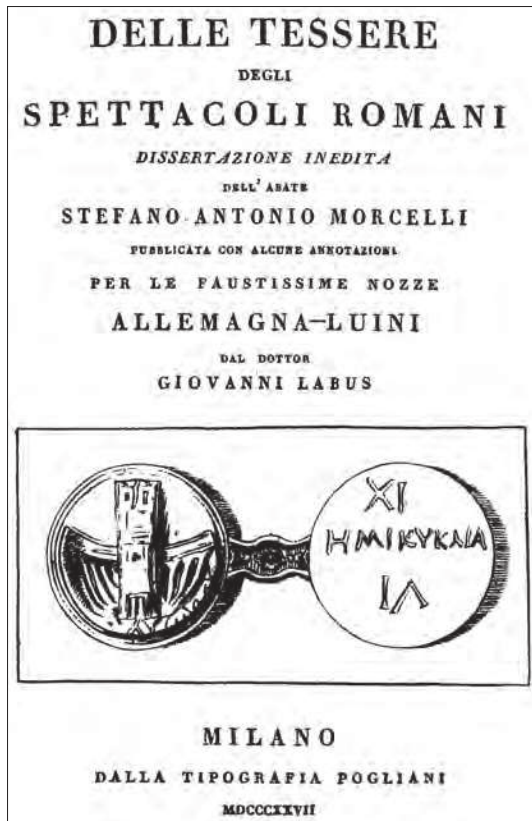


Fig. 5. Frontispice de *Delle tessere degli spettacoli romani*. D'après MORCELLI et LABUS (1827).

de compétitions sportives, comme la couronne portant l'inscription ITYΘIA pour les jeux pythiques. Stefano Antonio Morcelli émet également l'hypothèse que les visages de divinités représentés sur certains jetons pourraient faire référence aux statues que les *Collegia*, les corporations qui avaient accès à des sièges réservés, auraient dédiées à leurs cultes dans les théâtres. La légende en grec et la numération bilingue — en latin et en grec — sont expliquées dans la dissertation de S. A. Morelli par la présence possible à Rome d'ambassadeurs de pays étrangers qui pouvaient recevoir ces « tessères » en guise de cadeau afin d'être admis aux spectacles. Cette interprétation fut continuellement répétée, acceptée et discutée dans les nombreuses études du XIX<sup>e</sup> siècle. En 1848, Wilhelm Henzen publie ainsi les exemplaires appartenant au collectionneur August Kestner<sup>60</sup> en examinant le lien possible entre les noms de divinités et d'autres personnages représentés ainsi que la désignation des *cunei* dans les théâtres. Toutefois, l'auteur émet des doutes concernant l'interprétation des nombreux autres sujets représentés sur les disques en ivoire et en os dont la signification demeurerait incompatible avec cette fonction de « billets » d'entrée à des représentations théâtrales.

La première véritable rupture dans l'assentiment général de cette interprétation remonte à 1884, lorsque Wilhelm Fröhner publie l'étude sur *Le comput digital*, consacrée à un sous-groupe particulier de la catégorie générale des disques historiés en os et en ivoire<sup>61</sup>. Il s'agit d'exemplaires représentant sur leur avers la paume d'une main avec les doigts placés dans des positions particulières — étendus, rabattus ou réunis — et sur leur revers un nombre indiqué en chiffres latins, plus rarement aussi en grec<sup>62</sup>. L'auteur est le premier à reconnaître que les chiffres sont représentés selon le système de la numération digitale, une méthode particulière utilisée à l'époque romaine pour indiquer les chiffres au moyen de différentes positions des doigts. W. Fröhner démontre leur correspondance précise avec les illustrations des doigts en différentes positions dans certains textes médiévaux, notamment *De loquela per gestum digitorum* de Beda (VIII<sup>e</sup> siècle apr. J.-C.) et le traité grec *Peri daktulikou metrou* de Nicolas Rhabdas de Smyrne (XIV<sup>e</sup> siècle apr. J.-C.). Il publie également une planche avec la série d'exemplaires de 1 à 15 connus à son époque (fig. 6) alors qu'il n'existe pas encore d'attestations pour certains nombres apparus plus tard<sup>63</sup>. W. Fröhner était convaincu qu'une révision complète des opinions en cours sur la fonction de ces objets était nécessaire. Quelques années plus tard, en 1889, Jules Adrien Blanchet eut le mérite de proposer un bilan des connaissances dans son ouvrage sur les *Tessères antiques* où il retrace en profondeur l'histoire des études sur

---

60. HENZEN (1848).

61. FRÖHNER (1884).

62. Voir *supra*, note 7.

63. Voir ALFÖLDI-ROSENBAUM (1971) ; BIANCHI (2015), p. 60 et 63, n° 16 ; GAVIN et SCHÄRLIG (2019).

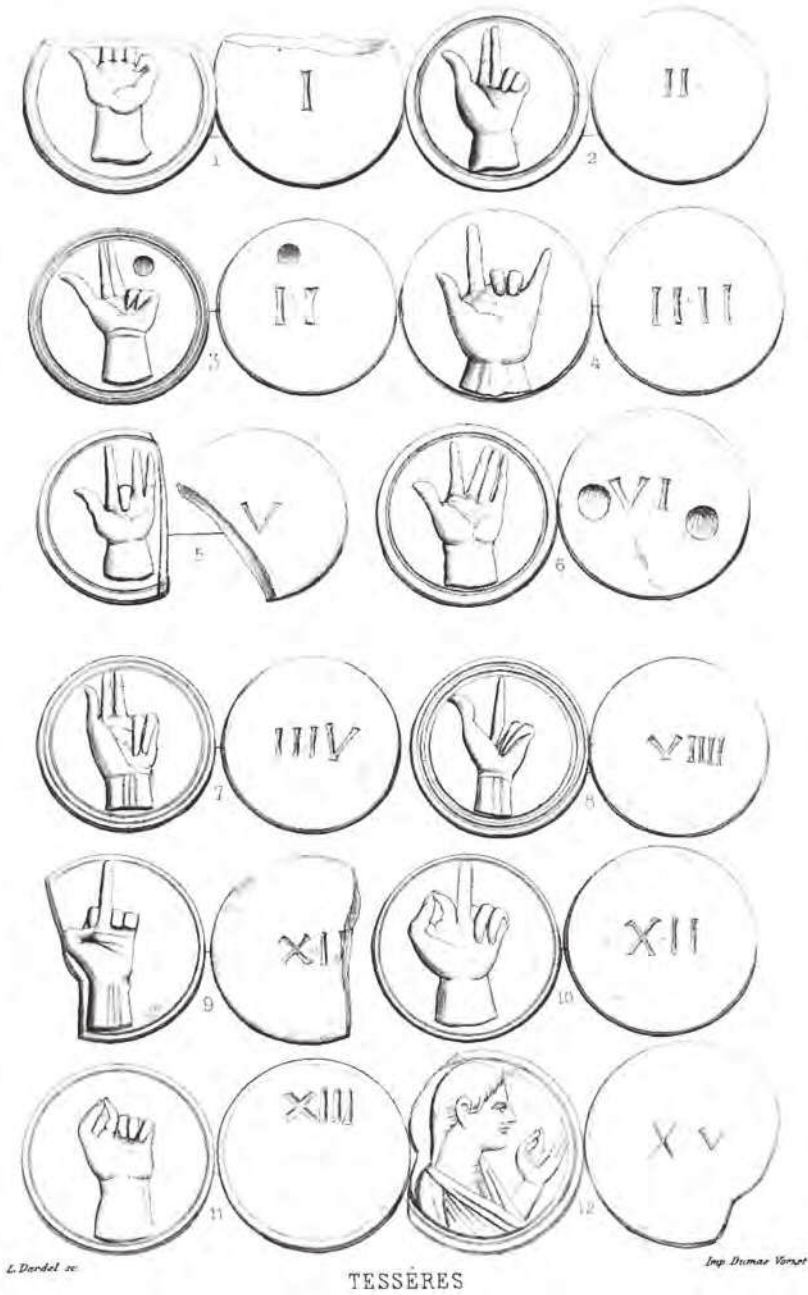


Fig. 6. Jetons « alexandrins » avec représentations de la numération digitale.  
D'après FRÖHNER (1884), pl. III.



cette catégorie d'objets avec un catalogue illustré de dessins d'exemplaires connus<sup>64</sup>. Il conclut avec une réflexion sur la fonction possible de ces objets, en analysant notamment l'interprétation traditionnelle qui y voit des tessères théâtrales, tout en prenant également en considération les hypothèses qui suggèrent un emploi en tant que jetons pour compter ou jouer — hypothèses qu'il juge toutefois peu fiables.

En 1896, Henri Graillet propose une synthèse des points fondamentaux apportés par l'interprétation de ces objets comme « tessères théâtrales » dans un article sur les jetons de la Collection Martinetti à Rome :

Il est généralement admis qu'on utilisait ces tessères pour les entrées au théâtre ou au cirque [...] il est vraisemblable qu'elles n'étaient pas d'un usage courant et ne donnaient droit qu'à certaines places réservées [...]. Les chiffres désignaient, non pas les divers gradins ou les rangs des sièges [...] mais les différentes subdivisions du théâtre en *cunei* [...]. Il est permis de supposer que les images de divinités, celles de Caius et de César, les têtes d'athlètes, qu'on retrouve sur plusieurs jetons, correspondaient aux statues, aux bustes et aux hermès de marbre qui devaient décorer l'intérieur de l'édifice<sup>65</sup>.

Entre temps, en 1886, une importante découverte avait permis de préciser la vraie nature de ces objets : la tombe d'un enfant à Ruggie (*Rudiae*, près de Lecce) livra une série de quinze disques en os, tous identiques sur l'avant, orné de simples moulures concentriques, mais montrant au revers la séquence de chiffres latins et grecs de I/A à XV/IE (fig. 7).<sup>66</sup> Cette découverte sur le Fondo Viola fut publiée par Felice Barnabei dans la revue *Notizie degli Scavi di Antichità* :

*Nel fondo della camera si riconobbe un grosso mattone, che pareva servire di coperchio ad un piccolo loculo. Tolto infatti questo mattone si vide che copriva un vaso fittile, entro cui erano frammenti di ossa bruciate di un fanciullo, e quindici dischi di osso conservatissimi, lavorati al tornio, del diametro di mm. 24, e dello spessore di mm. 2. Da un lato con una piccola prominenza al centro, hanno aspetto di piccole borchie, e dall'altro lato hanno la superficie perfettamente liscia, su cui porta ciascuno una lettera greca ed un numero romano, i quali segni riuniti, compongono la serie completa dei numeri, da uno a quindici, [...] col numero romano superiormente, e col numerale greco nella parte inferiore.*

L'auteur y souligne que cette découverte remet en cause tout lien éventuel des disques en os avec le théâtre, et il en propose une nouvelle interprétation en les identifiant comme des objets utilisés dans les écoles pour apprendre les nombres en latin et en grec.

---

64. BLANCHET (1889).

65. GRAILLET (1896).

66. BARNABEI (1886) ; récemment republiés dans TEMPESTA (2012), n° V.40 (trois de ces jetons ont maintenant disparu).

1.	I · Α	2.	II · Β	3.	III · Γ	4.	IIII · Δ	5.	V · Ε
6.	VI · Ϛ	7.	VII · Ζ	8.	VIII · Η	9.	VIIII · Θ	10.	X · Ι
11.	XI · ΙΑ	12.	XII · ΙΒ	13.	XIII · ΙΓ	14.	XIIII · ΙΔ	15.	XV · ΙΕ

**a**



**b**

Fig. 7. Quinze jetons trouvés dans une tombe à Rugge :  
 a. chiffres sur le revers. D'après BARNABEI (1886), p. 240 ;  
 b. exemplaires actuellement conservés.  
 D'après TEMPESTA (2012), p. 138.



En 1896, un désaccord clair avec l'interprétation de « tessères théâtrales » est aussi présenté par Christian Hülsen<sup>67</sup> qui introduit le terme « *tesserae lusoriae* » pour définir à la fois les exemplaires de forme parallélépipédique et les jetons discoïdaux, les objets de notre étude. Son opinion est la suivante :

[...] *La maggior parte delle tessere nulla hanno da fare né col teatro né (come altri hanno voluto) con le liberalità e le sparsiones. Si debbono invece considerare come strumenti da giuoco [...].*

L'auteur estime peu probable que les chiffres de 1 à 15 se rapportent aux *cunei* de l'auditorium d'un théâtre qui devaient être moins nombreux. À la place, il propose de les mettre en relation avec le nombre de pions nécessaires pour le jeu *duodecim scriptorum*, bien que pour ce jeu les pièces aient une valeur égale entre elles et qu'il ne soit pas nécessaire de les numéroter<sup>68</sup>. Pour étayer son hypothèse, C. Hülsen s'appuie sur la découverte à Ruggie de la série complète de quinze exemplaires numérotés en s'orientant vers une interprétation en tant que jetons d'un jeu dont la nature reste cependant inconnue.

## 2.2. xx<sup>e</sup> siècle

À l'aube du xx<sup>e</sup> siècle, W. Fröhner revint sur la question à l'occasion de la publication des jetons de la Collection Dutuit dans un chapitre intitulé *Tessères de jeu ou de comptoir*<sup>69</sup>. Parmi ses clarifications se trouve tout d'abord l'observation que l'exemplaire de Pompéi avec l'inscription *Aischylou* ne pouvait pas être considéré comme une référence au poète tragique car il présente sur l'avert un édifice avec des caractéristiques d'un temple égyptien. Il examine ensuite l'hypothèse soutenue par C. Hülsen d'un lien possible avec le *ludus duodecim scriptorum* et souligne que, pour le bon déroulement de ce jeu, il était nécessaire que les deux adversaires disposent de deux ensembles de pions distincts, généralement blancs et noirs, ce qui rendait d'après lui plus probable l'utilisation d'exemplaires de type « alexandrin » comme jetons de comptoir et non comme jetons de jeu. Rappelant à nouveau l'existence de la série spécifique avec les doigts indiquant les nombres selon la numération digitale, il propose d'identifier d'autres séries possibles qu'il réunit thématiquement : les Muses, les empereurs de Rome et les rois d'Égypte, les divinités grecques, les divinités égyptiennes, les jeux publics, les athlètes, les caricatures des hétaires d'Alexandrie, les temples et d'autres édifices d'Alexandrie. W. Fröhner avance donc l'hypothèse que le premier lieu de production de ces jetons était bel et bien Alexandrie en Égypte. L'interprétation erronée de ces objets comme des « tessères théâtrales » avait entre-temps donné lieu à la production de premiers faux inspirés de cette théorie : nous pouvons probablement relier à ce groupe des jetons présentant

67. HÜLSEN (1896).

68. Sur le *ludus duodecim scriptorum*, SCHÄDLER (1995).

69. FRÖHNER (1901).

l'image d'un amphithéâtre sur l'avvers et les chiffres uniquement en latin au revers<sup>70</sup>. Il faut ici souligner qu'il n'existe aucune véritable documentation archéologique sur la découverte de jetons de type « alexandrin » à proximité des théâtres<sup>71</sup>.

En 1903, à Kertch en Crimée, une autre découverte importante se fit dans la tombe d'un enfant : une série de quinze exemplaires, décorés sur l'avvers en bas-relief avec divers sujets figurés et montrant au revers les chiffres de I/A à XV/IE (fig. 8)<sup>72</sup> :

Sur le versant septentrional de la montagne dite de Mithridate, on trouva dans un tombeau d'enfant, près de la tête du squelette, un vase de terre rouge, du I<sup>er</sup>-II<sup>e</sup> siècle après J.-C., et une petite boîte de bois oblongue montée en bronze, contenant quinze rondelles en os placées verticalement deux par deux, les sujets figurés se touchant ; les inscriptions formaient l'encadrement.

Les sujets représentés sont les suivants : dix visages de divinités ou d'héros (Zeus, Hermès, Hercule, Cronos, Aphrodite — représentée deux fois —, Dioscorus, Castor, Isis, Héra), deux portraits (*Sebastos*/Augustus et *Loukiou*/Lucius ?), deux couronnes agonistiques (*Heraia* et *Pafou*) et un édifice (*Eleuseinion*). Pour Michail Rostovtsev, cette découverte était décisive pour la question de la fonction de ces exemplaires :

Considérant que la trouvaille contient quinze monuments pourvus de chiffres allant de I à XV, que le chiffre quinze n'est jamais dépassé sur les monuments analogues, qu'on avait des jeux qui se jouaient à l'aide de quinze pions de part et d'autre, que la trouvaille a été faite dans un tombeau d'enfant, que les tessères étaient réunies dans une cassette faite pour elles, on peut en conclure [...] que nous sommes en présence d'un jeu complet de pions, appartenant à un jeu analogue à celui des dames<sup>73</sup>.

M. Rostovtsev jugeait cependant très difficile d'attribuer ces jetons à un type spécifique de jeux parmi ceux déjà connus (*ludus latruncularum* et *duodecim scripta*). De ce fait, il pensait qu'il devait plus probablement s'agir d'un jeu créé à Alexandrie en Égypte :

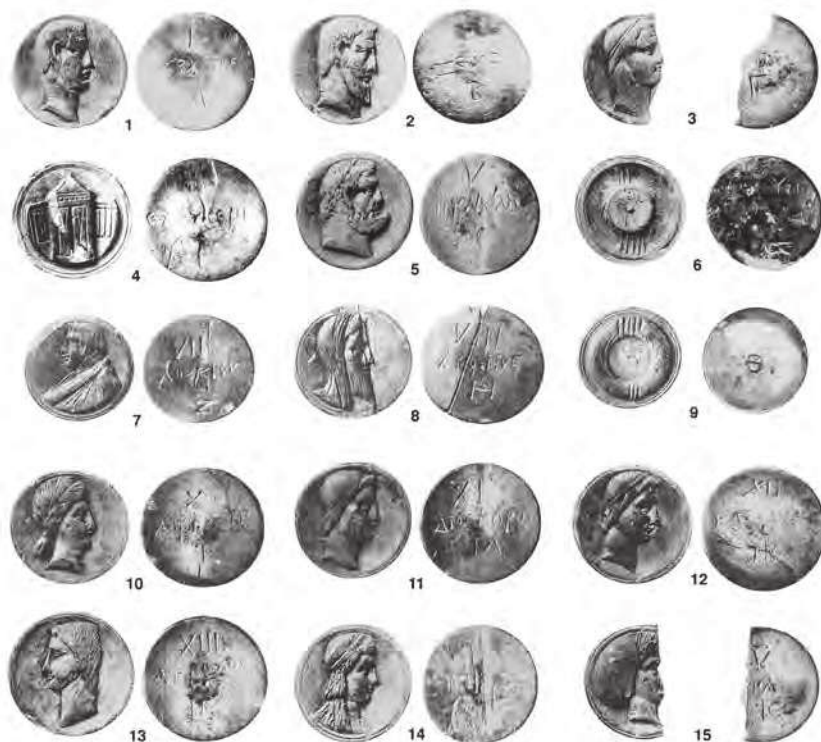
C'est donc à Alexandrie qu'on créa au I<sup>er</sup> siècle de notre ère un jeu compliqué et attrayant pour amuser les sujets du nouvel empire universel [...]. Le jeu était

70. Voir par exemple FRÖHNER (1901), pl. CLIX, n° 188. À propos des faux jetons, voir aussi ROSTOVTSSEV (1905), p. 111-112.

71. L'affirmation que les deux jetons de Pompéi, avec les inscriptions *Aischylou* et *Hemikyklia*, ont été trouvés dans le théâtre est inexacte ; voir HÜLSEN (1896), p. 235, note 1. Pour les sites de découverte des jetons « alexandrins » (tombes et zones d'habitat), voir *supra* et ARSLAN PITCHER et BIANCHI (sous presse)

72. ROSTOVTSSEV (1904), pl. III et IV, 1-3 ; (1905), p. 112-114.

73. ROSTOVTSSEV (1905), p. 114. La découverte, également à Kertch, d'une autre série presque complète de jetons numérotés de I à XVIII, mais avec une représentation figurative gravée et non en bas-relief, a montré que dans des cas exceptionnels les exemplaires pouvaient porter au revers des numéros comportant des valeurs plus élevées — voir ROSTOVTSSEV (1904), p. 122-123, pl. IV, 6-12.



- 1) I. — Σεβαστός — Α. — Tête d'Auguste.
- 2) II. — Ζεύς — Β. — Tête de Jupiter.
- 3) III. — [Ἑρμῆς] — Γ. — Tête athlétique probablement d'Hermès.
- 4) Δ. — Ἐλευσεῖν(ιον) — Ε. sur les grattages ΙΙΙΙ — Δ. — Entrée d'un édifice de type égyptien.
- 5) V. — Ἡρακλῆς — Ε. — Tête d'Hercule.
- 6) Sur grattage ΥΙΙ — Γ. — Couronne, au milieu Ἡρατ(α).
- 7) VII. — Λουκίου — Ζ. — Buste d'un *praetextatus*.
- 8) VIII. — Χρόνος — Η. — Tête de Cronos.
- 9) Θ au milieu. — Couronne, au milieu Πάφου.
- 10) X. — Ἀφροδίτη — Ι. — Tête de jeune femme coiffée à la mode des temps d'Auguste.
- 11) XI. — Δίσχορος — ΙΑ. — Tête de Pollux avec bandelette athlétique.
- 12) XII. — Κάστωρ — ΙΒ. — Tête de Castor avec bandelette athlétique.
- 13) XIII. — Ἀφροδίτη — ΙΓ. — Tête d'Aphrodite.
- 14) ΙΙΙΙΙ Γ. — les chiffres ont été plusieurs fois récrits, la dernière fois en bas à droite ΙΔ. — Buste d'Isis.
- 15) XV — Ἥρα — ΙΕ. — Tête de Junon.

Fig. 8. Quinze jetons trouvés dans une tombe à Kertch.  
D'après ROSTOVTSSEV (1904), pl. III et IV, et (1905), p. 113-114,  
élaboration C. Bianchi.

probablement un amalgame de la περτεία grecque et d'un jeu égyptien. Le jeu plut [...] et l'on adopta avec plaisir le jeu alexandrin qui symbolisait si bien cette union du monde gréco-romain avec le monde oriental, représenté par le nouvel empire romain<sup>74</sup>.

Bien que, depuis le début du siècle, l'interprétation en tant que « tessères théâtrales » ait été fortement remise en question, puis fermement démentie, elle n'est toujours pas complètement écartée. Dans son ouvrage sur l'histoire du théâtre grec et romain publié en 1939, Margarete Bieber présente à nouveau les disques historiés en os et en ivoire comme des *Roman tickets* d'entrée au théâtre :

*The Roman tickets, many of which have been found in Pompeii, Rome, and the provinces, guided the spectators unfailingly to their seats. They are usually made of bone or ivory. They designate the seats in the different sections by means of Roman numbers and often by additional Greek letters as an aid to a bilingual public*<sup>75</sup>.

Comme cette opinion était émise par une éminente érudite, dont le travail a bénéficié d'une grande diffusion, cette interprétation erronée a été largement acceptée les années suivantes, notamment dans les publications de vulgarisation, et répétée périodiquement jusqu'à très récemment<sup>76</sup>.

Une étude véritablement systématique des jetons « alexandrins » n'a été mise en place qu'à partir des années 70 du siècle dernier grâce au travail fondamental d'Elisabeth Alföldi-Rosenbaum<sup>77</sup>. Elle est la première à proposer une classification selon des critères scientifiques et examiné en détail les thèmes iconographiques représentés. Ses résultats sont publiés dans différents livres et revues dans cinq articles sous le titre commun de *Studies on Roman Game Counters*. Ses essais sont consacrés aux représentations les plus courantes sur les jetons : la numération digitale, les muses, les paysages d'Alexandrie et du delta du Nil, les divinités d'origine égyptienne, les portraits de personnages de la scène politique entre l'âge de César et la fin de la dynastie julio-claudienne, les personnages tirés de la comédie et les caricatures. Tout en donnant une définition explicite de la classe des « *Game Counters* », E. Alföldi-Rosenbaum n'aborde toutefois que marginalement la question du type de jeu pour lequel les jetons étaient utilisés, jugeant que chaque hypothèse émise à ce sujet demeurait très incertaine. Dans l'article paru en 1975, elle propose de manière tout à fait hypothétique un type de jeu de combinaison par extraction en analogie avec les règles du jeu chinois *mahjong* :

[...] *We may assume, I think, that there were series of fifteen counters each for every subject shown on the obverse. In this case the objective of the game may have*

74. ROSTOVTSEV (1905), p. 124.

75. BIBER (1939), p. 349-350.

76. ADAM-VELENI (2009) ; GEROGIANNIS (2017).

77. ALFÖLDI-ROSENBAUM (1971) ; ALFÖLDI-ROSENBAUM (1975) ; ALFÖLDI-ROSENBAUM (1976) ; ALFÖLDI-ROSENBAUM (1980) ; ALFÖLDI-ROSENBAUM (1984).

*been to assemble certain combinations of counters, for example fifteen counters with Zeus or Athena, or all divinities with number I, and so forth. A comparable game that comes to mind is the Chinese mahjong, where we also have numbered sets of representations (nine and four)<sup>78</sup>.*

En 1984, la chercheuse relance son hypothèse selon laquelle il devait exister plusieurs séries de sujets homogènes — qui font l'objet de son analyse iconographique — et que les jetons ne faisaient en tout cas pas partie d'un jeu de plateau des types jusqu'ici connus :

*It will be apparent here, as with the groups that I have treated in previous studies, that the numerals on the reverses do not correspond to the types on the obverses, that means, that we have a game consisting of 15 counters of the same type, not a random assemblage of 15, such as found in the child's tomb published by Rostovtsev. I am still uncertain whether the full publication of all the material known to me (about 500 pieces) will clarify the nature of the game. What seems to be certain, however, is that these counters do not belong to a board game of any kind (such as latrunculi, duodecim scripta)<sup>79</sup>.*

Au cours des années suivantes, la publication de deux découvertes en contexte funéraire a fourni des informations supplémentaires sur la nature des séries de jetons. Les fouilles menées entre 1982 et 1984 à Brindisi dans la nécropole de la *via dei Cappuccini* ont permis de découvrir une tombe contenant un récipient en pierre et un autre en verre datant de la première moitié du 1<sup>er</sup> siècle apr. J.-C., dans lesquels fut découverte une série incomplète de jetons « alexandrins » publiés par Assunta Cocchiario (fig. 9)<sup>80</sup>. Deux jetons de ce lot sont de type historié : l'un présente un panier sur l'avvers et le chiffre 8 (VIII / H) au revers ; l'autre montre l'image d'une main aux doigts rabattus dans la position de la numération digitale sur l'avvers et le chiffre 10 (X) — uniquement en latin — au revers. Les onze autres jetons ne présentent que des moulures concentriques sur l'avvers et les chiffres suivants en latin et en grec au revers : 3, 4, 6, 9, 11, 12, 13, 14, 15 ; les chiffres 1 et 7 sont difficiles à lire. Il existe également un exemplaire configuré en forme de coquillage qui présente le chiffre 5 (V) uniquement en latin au revers et enfin une pièce plus petite, lisse et sans inscriptions sur les deux côtés. Il est ainsi possible de reconstituer une série composite et presque complète de 15 jetons numérotés de 1 à 15 (seul le numéro 2 manque, probablement remplacé par la pièce lisse) et qui ne comporte pas de nombres doubles. L'analyse de ce groupe de jetons permet de déduire qu'un groupe de 1 à 15 pourrait être constitué de jetons de types différents (historiés ou non), même si largement homogènes, puisque onze jetons sont du type non figuratif avec moulures concentriques sur l'avvers. S'agit-il d'un ensemble

78. ALFÖLDI-ROSENBAUM (1975), p. 13.

79. ALFÖLDI-ROSENBAUM (1984), p. 378.

80. COCCHIARIO (1988), p. 160-175, n° 306-308, pl. V-VI, tombe 15 ; COCCHIARIO (1991), p. 171-172, fig. 102-103. Les jetons sont publiés comme en apatite.



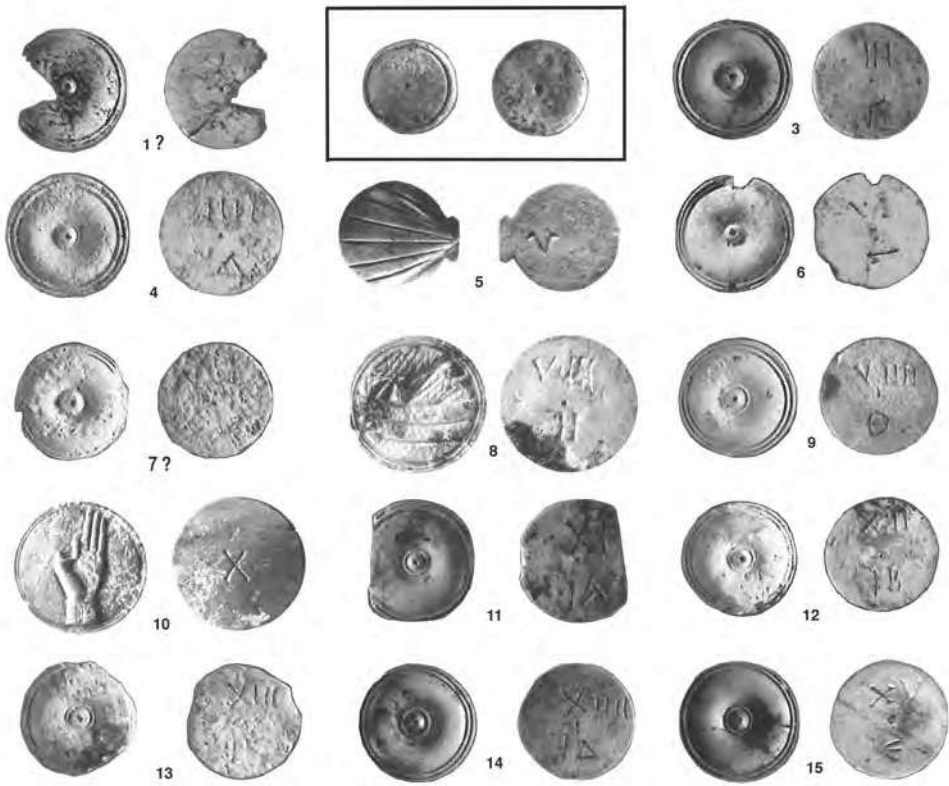


Fig. 9. Quinze jetons trouvés dans une tombe à Brindisi.  
D'après COCCHIARO (1988), p. 171-172 et pl. V, élaboration C. Bianchi.

composé ultérieurement par le propriétaire, peut-être même en raison d'un échange ou suite à la perte de quelques exemplaires ? D'ailleurs, parmi le mobilier funéraire de cette tombe très riche et complexe se trouvaient de nombreux objets liés à l'activité ludique : quatre dés en os, douze astragales ; mille cent vingt-et-un pions en pâte de verre (noir, blanc, bleu et *murrina*) ; deux cent cinquante-six pions en pierre et marbre, et plus trois cent vingt-quatre retrouvés à l'extérieur de la tombe. Il s'agit d'un contexte d'interprétation difficile.

En 1928, à Zadar (Iader), dans une tombe à Casali Maggiori (Stanovi), sept jetons en os et en ivoire ainsi qu'un dé en os, trois fioles en verre et deux strigiles en bronze furent retrouvés. Les jetons sont illustrés dans la récente publication de Kornelija A. Giunio (fig. 10)<sup>81</sup>. Six représentations de Cupidons dans différentes

81. GIUNIO (2012), p. 112-113, figs 28-29, tombe 7/42 ; je remercie Kornelija A. Giunio pour l'information.



Fig. 10. Sept jetons trouvés dans une tombe à Zadar.  
D'après GRUNIO (2012), p. 113.

positions prennent place sur l'avvers : cinq sont accompagnés d'attributs (des fruits, un masque, une couronne, une lyre, une syrinx, l'un avec les mains attachées dans le dos, ainsi qu'une représentation d'Aphrodite assise avec un miroir (?). Au revers se trouvent les nombres 1, 7, 9, 11 en chiffres latins et grecs, tandis que trois exemplaires sont dénués d'inscription. Dans ce cas, la série demeure incomplète et même atypique, car trois exemplaires ne présentent pas d'indication numérique, toutefois les sujets présentés sur l'avvers montrent une nette affinité thématique, au point qu'il est légitime de supposer l'existence d'une série originale composée par plusieurs Cupidons en différentes positions avec Aphrodite.

Le résumé des séries complètes et incomplètes trouvées jusqu'à présent dans les tombes fait apparaître la complexité de ces assemblages, attestant d'une part l'homogénéité originale des thèmes représentés sur l'avvers, d'autre part le remaniement postérieur des sujets et des types :

1) Ruggè (fig. 7) : quinze jetons. Avvers : quinze identiques avec des moulures concentriques. Revers : nombres de 1 à 15 en chiffres latins et grecs.



2) Kertch (fig. 8) : quinze jetons. Avers : quinze sujets figuratifs (dix visages de divinités ou de héros, deux portraits, deux couronnes, un édifice alexandrin). Revers : nombres de 1 à 15 en chiffres latins et grecs.

3) Brindisi (fig. 9) : quinze jetons. Avers : deux avec des sujets figuratifs (un panier et une main indiquant la numération digitale), onze identiques avec des moulures concentriques, l'un configuré comme une coquille, une pièce lisse. Revers : 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 en chiffres latins et grecs, 1 et 7 sont hypothétiques, 5 en chiffres latins.

4) Zadar (fig. 10) : sept jetons. Avers : sept avec des sujets figuratifs (six Cupidons avec différents attributs, une Aphrodite ?). Revers : 1, 7, 9, 11 en chiffres latins et grecs ; trois exemplaires sans inscriptions.

Dans tous les cas, il est surprenant qu'il n'y ait jamais de nombres doubles, ce qui suggère une importance dominante de la séquence numérique pour la composition et l'intégrité de la série.

La présence dans deux groupes (Rugge et Brindisi) de jetons tous identiques sur l'avers, ornés uniquement de rainures concentriques, soulève des questions sur le rôle réel de la variété des représentations figuratives. Les jetons qui présentent différents thèmes iconographiques sur l'avers mettent en évidence la possibilité de l'existence d'une série de sujets appartenant à la même famille, comme dans le cas des six Cupidons avec Aphrodite de Zadar. Plus complexe est la série de Kertch constituée de jetons probablement possédés par un enfant au moment de sa mort prématurée : dix visages de divinités et de héros (Aphrodite apparaît deux fois), deux portraits, deux couronnes et un bâtiment d'Alexandrie. Il s'agit de thèmes canoniques pour cette catégorie de jetons au sujet desquels il existe une très riche documentation qui pourrait bien suggérer l'existence de séries homogènes. Nous pensons par exemple aux nombreux portraits de membres de la dynastie julio-claudienne ou à la variété des édifices alexandrins et des paysages nilotiques.

Même en prenant de nombreuses précautions au sujet de ce cas et en nous limitant à de simples hypothèses, nous pouvons nous demander si la série appartenant à l'enfant de Kertch n'était pas originellement entièrement composée de visages de divinités, dont certaines ont ensuite été « perdues » au cours des jeux et remplacées par d'autres pièces comportant des sujets différents, ou s'il s'agirait au contraire d'un groupe occasionnel présentant des sujets mixtes puis partiellement « reconstitué » au moyen de gains ou d'échanges (comme dans le cas actuel des cartes représentant des joueurs de football, achetées dans des enveloppes contenant des exemplaires mélangés, puis recomposées avec les membres des équipes individuelles, recherchés et acquis par des échanges ou des concours). La série conservée dans la tombe de Kertch, dont les thèmes figurés sur l'avers sont si variés et complexes, respecte toutefois strictement la séquence numérique de 1 à 15 (sans trous ni duplicata) au revers, confirmant une caractéristique appartenant également à d'autres séries connues jusqu'à aujourd'hui.

Une autre réflexion pourrait être suggérée par le fait que les séries découvertes dans les tombes sont présentes en « copie unique », contrairement aux pions des jeux de *tabulae lusoriae*, parfois constitués de deux séries différenciées pour chaque adversaire, avec, par exemple, des pions noirs et blancs. Si les données étaient confirmées par d'autres découvertes, ceci pourrait suggérer que l'ensemble des jetons constituait une dotation personnelle à utiliser en cas de compétition avec des adversaires qui possédaient déjà leur propre série. Le fait que parmi les quatre séries analysées ci-dessus deux groupes proviennent de tombes d'enfants nous conduit également à nous demander si ce jeu inconnu était pratiqué indifféremment par les adultes et les enfants / adolescents. En ce qui concerne le contexte culturel d'origine, nous pouvons supposer qu'il s'agissait d'une activité ludique codifiée — à un moment historique donné — par une élite riche et cultivée, capable de comprendre les références complexes au système du pouvoir politique de l'époque et à l'environnement géographique alexandrin, sans oublier les inscriptions en grec qu'il fallait pouvoir comprendre. Il est probable que ce jeu fut ensuite diffusé et imité dans des couches sociales plus larges, peut-être avec une simplification des thèmes et une partielle disparition des inscriptions explicatives.

Quelques jetons « alexandrins » isolés ont pourtant continué à circuler pendant quelques décennies, et furent peut-être même mélangés à d'autres jetons de type différent, comme le montrent les découvertes d'exemplaires uniques. De plus, quelques jetons isolés ont également pu être préservés en raison de l'intérêt porté à leur rareté et à leur spécificité, sans aucun lien avec la fonction originale liée à un jeu. L'examen des hypothèses avancées dans cette longue histoire critique a toutefois montré que l'incertitude concerne la catégorie même du *ludus* possible : au début, les érudits avaient pensé à un jeu sur une *tabula lusoria* — dans ce cas le terme « pion » serait le plus approprié —, mais plus récemment, sans doute non sans raison, d'autres chercheurs ont proposé un jeu d'extraction et de combinaison comme pour les jeux de cartes.

### 2.3. XXI<sup>e</sup> siècle... ?

Comme nous l'avons affirmé en préambule, aucune solution définitive ne peut résoudre la question séculaire de la fonction des jetons « alexandrins ». Il est toutefois possible de dresser une histoire critique préliminaire des interprétations avancées à ce jour et d'émettre quelques hypothèses sur les nouveaux acquis grâce à l'analyse d'objets en contexte archéologique. Nous avons ainsi pu mettre en évidence l'importance de quelques ensembles de jetons découverts en séries plus ou moins complètes dans des tombes. Ces groupes offrent des informations sur l'assemblage des jetons tels qu'ils furent entreposés à l'époque de leur utilisation. À ce stade de la recherche, il semble temps de procéder à un recensement complet des jetons « alexandrins » connus et à l'établissement d'un véritable *corpus*.

Seul un important travail de classification permettra l'examen exhaustif de tous les sujets attestés, avec leurs numérations spécifiques, la mise en série de

jetons similaires en fonction des liens stylistiques, puis l'analyse précise des thèmes iconographiques en comparant les représentations, les nombres et les inscriptions du point de vue linguistique et épigraphique. Il n'est pas certain que cette analyse puisse fournir des données réellement utiles à la compréhension du type de jeu dans lequel ces pièces étaient utilisées, mais nous devons suivre cette voie afin de disposer d'une base de données ordonnée qui permettra à d'autres érudits d'emprunter de nouveaux chemins.

Un des résultats actuels de cette enquête est terminologique : face à la grande incertitude concernant le type spécifique de jeu pour lequel les pièces étaient utilisées, nous proposons d'utiliser désormais le terme « jetons » (en anglais *tokens*)<sup>82</sup> comme le plus approprié pour décrire cette classe d'objets, car le terme « pions » (en anglais *counters*) sous-entend des pièces que l'on déplace sur un plateau de jeu. « *Tesserae* », mot traditionnellement et régulièrement utilisé, doit être considéré comme un terme impropre car il désigne des objets quadrangulaires en latin.

## CONCLUSION

En conclusion, nous aimerions souligner la valeur de ces petits objets qui méritent l'attention des chercheurs pour le potentiel inexploré que peut offrir l'étude des thèmes iconographiques représentés et de la partie bilingue écrite en latin et en grec. Dans certains cas, il s'agit de représentations d'importance historique durant la période cruciale de transition vers l'empire, évoquant l'aire géographique précise d'Alexandrie d'Égypte et la scène politique complexe de Rome avec ses protagonistes les plus illustres<sup>83</sup>. La rencontre entre le pouvoir romain et la fin de la dynastie ptolémaïque n'est pas représentée sur ces jetons par des sources officielles, mais grâce à un *médium* libre et ironique, comme peut l'offrir un jeu de société cultivé et « international ».

---

82. Une recherche globale sur les *tokens* fait l'objet d'un projet financé par le Conseil Européen de la Recherche (ERC) *Token Communities in the Ancient Mediterranean* (2016-2021), dirigé par Clare Rowan à l'Université de Warwick [[https://warwick.ac.uk/fac/arts/classics/research/dept\\_projects/tcam/](https://warwick.ac.uk/fac/arts/classics/research/dept_projects/tcam/)].

83. À propos du rapport entre Rome et l'Égypte, voir BRICAULT, VERSLUYS et MEYBOOM (2007) où beaucoup de phénomènes de transfert culturel et religieux sont étudiés. Les jetons historiés dits « alexandrins » sont souvent considérés comme une source importante pour les études des aspects culturels et religieux ; cf. MEYBOOM et VERSLUYS (2007), p. 202-203, fig. 16. Pour la topographie d'Alexandrie d'Égypte et de la région du delta du Nil, voir MEYBOOM (1995), p. 53-55, 188-189, 153 ; fig. 41 ; MCKENZIE (2007), p. 185-190 ; fig. 314, 325-327 ; FRAGAKI (2011), p. 17-20, 27-40 ; pl. 114-119.



## **II. Transmission et réception**



# Polluce nella tradizione lessicografica

Renzo Tosi

Università di Bologna

## INTRODUZIONE

La lessicografia nella Grecia classica nasce come raccolta di glosse, cioè di termini che devono essere spiegati perché non più comprensibili in quanto lontani nello spazio o nel tempo: è questa una premessa generale che deve essere sempre tenuta presente, perché focalizza la differenza più evidente fra il nostro concetto di lessicografia e quello dell'antichità. Tale genere erudito, le cui prime testimonianze sono di età alessandrina, raccoglieva e spiegava dunque o termini disusati, appartenenti alla più alta tradizione poetica (in particolare all'epica, alla tragedia, nonché ad autori dal linguaggio elevato, come Bacchilide), oppure peculiari di parlate locali; tale duplice tipologia si trova già nella prima opera di questo tipo, le *Ataktoi glōssai* (Ἄτακτοι γλῶσσαι) di Filita di Cos<sup>1</sup>. Stretto era soprattutto il collegamento al commento degli autori classici: parallelamente, quindi, all'estensione dell'interesse per altri generi (innanzi tutto la commedia, ma in seguito anche quelli in prosa), rientrarono nella lessicografia materiali anche dai commenti a questi testi; fin dai primi tempi, poi, si ebbe un'osmosi fra lessici e tradizione esegetica, perché se le spiegazioni contenute da commentari e scoli erano fonte degli *interpretamenta* lessicografici, d'altro canto i lessici venivano sempre più utilizzati da chi interpretava i testi. In età alessandrina tali operazioni culturali si fecero sempre più importanti, perché erano funzionali alla *krisis poiēmatōn* (κρίσις ποιημάτων), cioè al giudizio delle opere che venivano offerte ai Tolemei, e alla cernita che doveva separare quelle autentiche da quelle false. Questa era infatti effettuata essenzialmente su base linguistica: era quindi indispensabile capire se elementi morfologici, sintattici e lessicali appartenessero al greco dell'età arcaica e classica o no; a questo proposito, dalle nostre scarse testimonianze, emergono dissensi e discussioni fra i vari filologi, con posizioni più rigoristiche, come quella di Eratostene, ed altre più possibiliste, come quella di Aristofane di

---

1. A questo proposito cf. PFEIFFER (1973), p. 162-163, TOSI (1994), p. 146-149, DETTORI (2000), in part. p. 27-39.



Bisanzio. Ciò che però differenzia tali dispute da un dibattito fra un atteggiamento purista e uno aperto alle innovazioni è che l'oggetto del contendere era descrittivo e non prescrittivo, e che esse riguardavano i testi proposti, non la lingua degli autori contemporanei: le raccolte di glosse avevano sì anche la funzione di serbatoi di belle parole, cui i poeti potevano attingere, ma l'operazione filologica che ne stava alla base non assumeva mai una *facies* impositiva<sup>2</sup>. Su questo punto si distingue la lessicografia alessandrina da quella dell'età imperiale e dal cosiddetto atticismo, che intende invece imporre agli scrittori di usare non il greco del loro tempo, bensì quello dei classici dell'età d'oro di Atene. In effetti, l'idea che il momento della grande produzione della cultura greca fosse ormai passato era già presente in Callimaco, nel suo cesellare versi su argomenti minori, e nell'Alessandrinismo, ma in quel periodo i generi eruditi non furono mai finalizzati a un'imposizione linguistica. Dall'età di Commodo in poi, invece, gli eruditi iniziarono a considerare la lingua contemporanea inficiata da barbarismi (è in effetti il destino di tutte le lingue, quando diventano 'internazionali') e cercarono di imporne una che fosse ligia ai canoni dell'attico del V sec., dando così avvio a quella separazione fra lingua ufficiale e lingua parlata che caratterizzerà la cultura greca fino alla metà del XX secolo. In tale *milieu* culturale, la lessicografia divenne un importante strumento nelle mani sia di chi propugnava questa operazione, sia dei suoi contestatori.

## 1. POLLUCE E LA STRUTTURA ONOMASTICA

Con ogni probabilità, le opere lessicografiche alessandrine avevano prevalentemente una struttura onomastica, non perché allineassero sinonimi, ma perché erano organizzate tematicamente<sup>3</sup>, ma a poco a poco tale criterio fu soppiantato dall'ordine alfabetico e da una forma 'verticale', in cui si aveva la successione di singole glosse, poste a lemma e chiosate da un *interpretamentum* o da vari *interpretamenta*. In realtà, la struttura onomastica, che allineava materiali in maniera più impregiudicata, senza focalizzarsi su singole glosse e senza presupporre un *definiens* e un *definiendum*, ma basandosi o sui campi semantici o sui collegamenti etimologici o sinonimici aveva alle spalle una lunga tradizione, perché con criteri tematici erano già organizzati i repertori sapienziali del secondo millennio; essa, tuttavia, era destinata a lasciare il campo all'altra, la quale, una volta che fu affinato l'ordine alfabetico (per la verità, ancora in tarda età bizantina c'erano lessici, come quello dello Pseudo-Zonara, in cui esso era limitato alle prime lettere), consentiva una più comoda consultazione e che, eventualmente, aveva il pregio di evidenziare immediatamente, anche a livello visivo, il giudizio dello studioso sulla liceità o meno di una forma o di un termine. Polluce si situa nel momento del fiorire della lessicografia atticista e purista, e la sua scelta per un'opera di tipo onomastico è in sé significativa, indica, a mio avviso, la volontà di collegarsi alla tradizione alessandrina, di allineare i termini afferenti ai

2. Di particolare interesse è SCHENKEVELD (1994), p. 202-203; 263-301.

3. Per una diffusa trattazione dell'argomento rinvio a TOSI (1994), p. 149-156.

campi semantici, con un atteggiamento in genere più descrittivo che prescrittivo. Polluce, nell'impiegare tale tipologia, operava una scelta rivolta al passato, ma d'altra parte riaffermava coscientemente l'utilità delle opere con struttura onomastica: nel libro nono, dopo una critica all'*Onomastico* di Gorgia,

ὄνομαστικόν τι βιβλίον πεποιήται Γοργία τῷ σοφιστῇ, οὕτωςι μὲν ἀκοῦσαι παιδευτικόν, εἰς δὲ πείραν ἔλθειν ὀλίγου λόγου

C'è un onomastico fatto dal sofista Gorgia, che è istruttivo se lo si ascolta, ma di scarso livello se lo si mette alla prova,

egli ammette che una nuova fruizione di quest'opera gli ha permesso di riflettere sulla utilità degli onomastici:

τούτῳ τῷ συγγράμματι πάλαι μὴ προσομιλήσας, ἀλλὰ νῦν ἐντυχῶν ἠρξάμην περὶ τούτων τῶν βιβλίων ὥς τι ὄντων φρονεῖν· τά τε γὰρ ἄλλα τὴν χρεῖαν αὐτῶν ἀποδέχομαι.

Con questa opera un tempo non ho avuto familiarità, ma ora mi sono imbattuto in essa e ho iniziato a ragionare su questi libri, pensando che abbiano un qualche valore e del resto riconosco la loro utilità.<sup>4</sup>

È ben vero che «l'elenco orizzontale di termini può risultare piatto e noioso»<sup>5</sup>, ma che a questo inconveniente si ovvia con qualche accorgimento<sup>6</sup>, e così si stimola la curiosità del fruitore, «che desidera ascoltare il seguito e non rimane ancorato alla stucchevole sensazione del già saputo»<sup>7</sup>. La frase che riguarda l'onomastico di Gorgia non è di mera critica: tale opera, che in realtà è di poco conto, è tuttavia tale, evidentemente grazie all'accattivante modo in cui è esposto il materiale, da attirare il fruitore e da risultare «istruttiva se la si ascolta»<sup>8</sup>. È proprio l'imbattersi in questa situazione paradossale che suscita la riflessione del nostro, gli fa capire la necessità che all'utilità del contenuto si abbinino la cura formale. Si può discutere su che cosa egli intenda con *toutōn tōn bibliōn* (τούτων τῶν βιβλίων): a mio avviso,

4. Polluce, 9, 1.

5. Polluce, 9,1 καὶ ὅτι τὸν τῶν ὀνομάτων κατάλογον, ἔχοντά τι τῇ φύσει προσκορές.

6. Polluce, 9,1 τῷ τρόπῳ τῆς διαθέσεως σεσόφισται πρὸς τὸ ἄλυπον ἐν τῷ τῆς συντάξεως σχήματι, «col modo di esporre si ha un espediente perché la struttura della disposizione del materiale non risulti sgradevole»

7. Polluce, 9,1 ὥς μηδένα θάττον τῷ γνωσθέντι προκαμείν, τῷ τὸ μέλλον ἀκοῦσαι ποθεῖν. Non mi sembra condivisibile l'interpretazione di TRIBULATO (2018), p. 268, secondo cui τούτων —che, come è noto, è dimostrativo di 'seconda persona' e di norma di riferimento a ciò di cui si è appena parlato— significherebbe «questi miei libri»: secondo la studiosa Polluce farebbe riferimento ai suoi precedenti libri (che peraltro non ha mai menzionato), contrapponendone la brillante struttura (che però è francamente difficile da individuare) a quella, piatta e noiosa, degli altri onomastici.

8. Polluce, 9,1 (all'interno del passo da me precedentemente citato e tradotto per intero) ἀκοῦσαι παιδευτικόν (*akousai paideutikon*).

non può che riferirsi o al genere onomastico, con un plurale generalizzante<sup>9</sup> oppure direttamente all'opera di Gorgia —qualche imbarazzo desta tuttavia il plurale: forse si trattava di opera in più libri. Comunque sia, il nostro qui rileva i problemi e le necessità del genere: tutto questo è di notevole interesse, perché mostra non solo l'orgoglio del lessicografo, che sa di mettere a disposizione un utile repertorio, ma anche la coscienza dei suoi limiti, perché tale strumento se non attira la curiosità perde la propria utilità. Nella volontà di creare uno strumento della maggiore utilità possibile - il *chrēsīmon* (χρήσιμον) costituisce il criterio basilare che accomuna le opere erudite della tarda antichità e del mondo bizantino - sta dunque l'autentico valore culturale dell'opera di Polluce e della lessicografia in genere.

## 2. POLLUCE E LA FLUIDITÀ DEL MATERIALE LESSICOGRAFICO

Il *chrēsīmon* (χρήσιμον), la «funzionalità», era dunque il fine e il criterio con cui venivano redatti i lessici, al pari di tutti gli altri strumenti d'uso. Un intento enciclopedico doveva aver caratterizzato la primissima età imperiale, e aveva portato alla costruzione di opere mastodontiche come quella di Panfilo che, nella loro pretesa esaustività, dovevano essere risultate di non agevole uso: l'età successiva è quella di lessicografi che, come Diogeniano, desumono da tale enciclopedia materiali per formare opere più facilmente consultabili, e a questo fine risultava particolarmente utile l'ordine alfabetico. Una finalità del genere non doveva essere estranea anche a Polluce: egli non aveva la pretesa di fare un completo trattato sulla lingua e sul lessico con lo stesso atteggiamento che l'imperatore aveva nei confronti del cosmo<sup>10</sup>, ma voleva fornire uno strumento innanzi tutto didatticamente utile<sup>11</sup>.

Stando così le cose, si comprende perché la caratteristica precipua della tradizione degli strumenti è l'estrema fluidità: chi copiava un'opera di questo tipo non aveva le stesse finalità di chi trascriveva un testo classico, perché non si preoccupava della fedeltà al modello, bensì intendeva creare un nuovo strumento, funzionale al suo centro culturale<sup>12</sup>; non si può peraltro neppure supporre semplici trascrizioni meccaniche perché ogni copista aveva particolari intendimenti, secondo quella che Jens Gerlach chiama *Konzeptionalität*<sup>13</sup>. Di qui deriva una maggiore indipendenza

- 
9. In tal caso è quanto mai attraente la congettura *t<oi>outōn* (τ<οι>ούτων) di S. Valente, da lui riferitami per lettera.
  10. Questo afferma TRIBULATO (2018), p. 252, basandosi sull'epistola dedicatoria posta a prefazione del primo libro, la quale invece, come ben ha visto RADICI COLACE (2013), p. 27-28, ha un tono umile e somnesso.
  11. In questo ambito vanno a mio avviso viste le caratteristiche evidenziate da CHIRON (2013), il quale, identificando gli elementi tipici di Polluce come retore, contrappone all'iperatticismo la sua visione «plastique» del linguaggio, perfettamente funzionale —al pari della varietà d'argomenti trattati— a un'ideale di «*paideia* englobante».
  12. Particolarmente istruttiva a questo proposito rimane l'analisi di GARZYA (1983), p. 37-71; in una prospettiva diversa, cf. anche CANFORA (2002).
  13. GERLACH (2008).

di ogni singolo manoscritto: i modelli venivano integrati con materiali provenienti da altre fonti, e decurtati di ciò che sembrava superfluo: di solito, nelle epitomazioni, le prime a cadere furono le citazioni, o, nella lessicografia ‘verticale’, le loro parti che non erano direttamente collegate al lemma, e i titoli delle opere, e, poco dopo, i nomi stessi degli autori. Anche quando si ha a che fare con Polluce ciò impone un preliminare atteggiamento di cautela: il testo che noi abbiamo non è quello originario, ma è passato attraverso una lunga storia di questo tipo e, in particolare ha subito svariate epitomazioni. Si veda a titolo di esempio il seguente passaggio del libro ottavo:

δὲ ἀποδικάσαι ἔφη τὴν δίκην τὸ ἀπολύσαι ἢ νικῶσαν ἀποφῆναι, ὡς ἂν ἡμεῖς ἀποψηφίσασθαι. ὁ δ’ αὐτὸς καὶ διαδικάζειν τὸ δι’ ὅλου τοῦ ἔτους δικάζειν

Crizia ha usato il verbo *apodikasai* (ἀποδικάσαι) col valore di ‘assolvere’, o ‘dichiarare vincente l’azione giudiziaria’, ciò per cui ora usiamo *apopsēphisthai* (ἀποψηφίσασθαι). Lo stesso autore chiama *diadikazein* (διαδικάζειν) il far processi per tutto l’anno.<sup>14</sup>

La citazione di *diadikazein* (διαδικάζειν) è stata giustamente attribuita da Luciano Canfora allo Pseudo-Senofonte εἰ δ’ αὖ ὁμολογεῖν δεῖ ἅπαντα χρῆναι διαδικάζειν, ἀνάγκη δι’ ἐνιαυτοῦ, perché se διαδικάζειν<sup>15</sup> significa «condurre a termine un giudizio» in questo *locus classicus* δια- è un semplice intensivo —il significato è «se si deve essere d’accordo che bisogna far processi su tutto, è inevitabile che si facciano processi per tutto l’anno», e c’è un peculiare legame con *di’ eniautou* (δι’ ἐνιαυτοῦ), che poteva essere facilmente chiosato con *di’ holou tou etous* (δι’ ὅλου τοῦ ἔτους). La logica deduzione, fatta dallo studioso, è che Polluce, o, con maggiore probabilità, la sua fonte, conoscesse l’operetta che noi abitualmente denominiamo *Costituzione degli Ateniesi* dello Pseudo-Senofonte come di Crizia; questa testimonianza ha il suo peso, e trova conferma nell’osservazione di Giuseppe Zecchini<sup>16</sup>, che molte citazioni di Crizia facciano sospettare che Polluce avesse una conoscenza (secondo G. Zecchini diretta) di un’opera di questo autore su Atene<sup>17</sup>. Tale attribuzione risale addirittura ad August Böckh, e contro di essa molti studiosi<sup>18</sup> hanno obiettato che per *lytrōnes* (λυτρώνες), unica sicura glossa dello Pseudo-Senofonte presente in Polluce, l’*Onomastico* mostra, con un inequivocabile *para Xenophōnti en Athēnaiōn politeiai* (παρὰ Ξενοφῶντι ἐν Ἀθηναίων πολιτεία)<sup>19</sup>, di conoscere l’opera come senofontea<sup>20</sup>.

14. Polluce, 8, 25, cf. Crizia, fr. 71 Diels-Kranz.

15. CANFORA (1980), p. 79; Pseudo-Senofonte 3,6.

16. ZECCHINI (2007), p. 22-23.

17. Ad ogni modo, questa testimonianza in se stessa non significa che l’operetta a noi pervenuta nel *corpus* senofonteo sia di Crizia, ma che nell’antichità c’era una tradizione che l’attribuiva a questo autore, come giustamente precisa SERRA (2018), p. 179.

18. Per la bibliografia rinvio a CANFORA (1980), p. 79-80 e a SERRA (2018).

19. In 7,67, per lo stesso *lytrōnes* (λυτρώνες), ha il solo nome di Senofonte.

20. Polluce, 9,43.

L'obiezione ha un peso solo se si crede<sup>21</sup> che Polluce riprendesse i classici direttamente; se si considera la tradizione lessicografica come un incessante fluire di materiale da uno strumento all'altro, si dovrà invece supporre una pluralità di fonti, e non si potrà pretendere una coerenza nelle citazioni. In compenso, proprio questo modo di concepire la lessicografia permette di intravedere l'unica riserva che, a mio avviso, è lecito avanzare: non si può escludere infatti che gli interventi epitomatori abbiano tolto dal nostro testo il nome dell'autore che costituiva il referente di *autos* (αὐτός)<sup>22</sup>.

### 3. POLLUCE E L'ATTICISMO

Sia che Polluce citasse direttamente i *loci classici* sia che —come credo— per lo più riprendesse repertori precedenti è indubbio che la loro selezione sia significativa per quanto riguarda la sua posizione nell'ambito del movimento atticista e, in particolare nei confronti del purismo di Frinico. La contrapposizione fra l'atteggiamento di quest'ultimo e quello, decisamente meno rigoroso se non contrario, di Polluce fu enucleata da Mauritius Nächst<sup>23</sup>, il quale mise in relazione vari passi dell'*Onomastico* con la contemporanea *Eclogie* di Frinico, concludendo che la polemica tra i due eruditi doveva essere stata estremamente vivace nonché di grande rilevanza nella cultura dell'epoca. Ciò è stato recentemente contestato da Philip Rance<sup>24</sup>, che non si limita a contestare, come già altri in precedenza, l'idea di M. Nächst, secondo cui il dissidio fra i due era dovuto a una disputa per ottenere la cattedra ad Atene, ma sembra intendere che tale contrasto non sia che un'invenzione moderna. In realtà, non si possono ignorare le prove addotte da M. Nächst a favore della sua tesi: si deve tuttavia comprendere gli esatti termini di tale polemica e se si possa davvero parlare di una disputa tra un analogista e un anomalista<sup>25</sup>. A questo proposito è opportuno leggere con attenzione un passo dell'introduzione all'*Eclogie* di Frinico, in cui egli polemizza con i suoi avversari e pone le basi per le proprie teorie puristiche:

οὐ λανθάνει δὲ σέ, ὥσπερ οὐδ' ἄλλο τι τῶν κατὰ παιδείαν, ὡς τινες ἀποπεπτωκότες τῆς ἀρχαίας φωνῆς καὶ ἐπὶ τὴν ἀμαθίαν καταφεύγοντες πορίζουσι μάρτυράς τινας τοῦ προειρησθαι ὑπὸ τῶν ἀρχαίων τάσδε τὰς φωνάς· ἡμεῖς δὲ οὐ πρὸς τὰ διημαρτημένα ἀφορῶμεν, ἀλλὰ πρὸς τὰ δοκιμώτατα τῶν ἀρχαίων.

21. Come ZECCHINI (2007) e TUCI (2007).

22. LAPINI (1989-1990) supponeva, invece, che la nostra citazione fosse spiegabile con un errore mnemonico. Tale fenomeno, in effetti, non è da escludere —al pari di confusioni meccaniche— all'inizio di una tradizione che attribuiva un'opera a un dato autore; non credo, però, che ciò possa essere postulato per Polluce.

23. NÄCHSTER (1908).

24. RANCE (2008).

25. In realtà, come lucidamente sintetizza MATTHAIOS (2013), 74s., NÄCHSTER (1908) seguiva l'ipotesi di NORDEN (1898), secondo cui nei primi secoli dell'età imperiale vanno postulate tre diverse scuole di retorica: una strettamente purista e atticista, una decisamente opposta, 'asiana' e una mediana; per lui Frinico apparterebbe alla prima, Polluce all'ultima.

A te non sfugge, come nient'altro di ciò che riguarda la formazione culturale, che alcuni che hanno abbandonato la lingua antica e che si rifugiano nella loro ignoranza portano alcuni testimoni del fatto che tali termini sono già stati usati dagli antichi: noi ci interessiamo non di ciò che è erroneo, ma, tra le attestazioni antiche, di quelle che sono davvero valide.<sup>26</sup>

Qui il lessicografo si rivolge a Corneliano, dedicatario dell'opera, con un tono adulatorio, affermando che nulla gli sfugge di ciò che riguarda la formazione culturale dell'uomo e appunta la propria attenzione su alcuni che hanno rinunciato alla lingua antica e, quindi, ora ne sono lontani, preferiscono trovar rifugio nella propria ignoranza, e, in questa loro mancanza di cultura, portano qualche testimone a caso del fatto che i termini che essi sostengono che si possono usare sono già attestati negli autori antichi; di contro, egli non si interessa di ciò che è erroneo e si rivolge non a ciò che è antico semplicemente in quanto antico, ma solo a ciò che ha davvero valore. Si tratta di una polemica, che opera su un piano squisitamente qualitativo: l'avversario di Frinico, che potremmo con M. Nächster identificare nel nostro Polluce —anche se questi non doveva essere l'unico a contrastare la rigida posizione puristica frinichea e, quindi, con ogni probabilità, non era l'unico bersaglio di queste parole<sup>27</sup>— non avrà portato a sostegno delle proprie posizioni molti testimoni, bensì alcuni, senza badare alla loro qualità; in altri termini, nell'indeterminatezza di τινὰς (che lascia peraltro trapelare un certo disprezzo) di fronte alla scelta di *ta dokimōtata* (τὰ δοκιμώτατα) sta il fulcro della polemica. Questa interpretazione è confermata non solo dal contesto generale dell'introduzione —e in particolare dalle parole immediatamente successive— ma anche da tutta una serie di significative glosse<sup>28</sup>. Risulta dunque evidente che il fulcro della controversia consisteva non tanto in una concezione analogista o anomalista del linguaggio, o in un atteggiamento purista o non purista, bensì nei limiti in cui si doveva esercitare il rigore linguistico: non solo il canone degli autori la cui lingua era considerata degna di imitazione poteva essere più o meno ristretto, perché per Frinico non tutti gli *archaioi* (ἀρχαῖοι) potevano essere considerati un modello, ma bisognava discernere anche tra ciò che offrivano gli stessi *archaioi* (ἀρχαῖοι). In effetti, nella prospettiva dell'età di Commodo, dovevano essere designati *archaioi* (ἀρχαῖοι) non solo gli autori del V sec., ma pure

26. Frinico, *Eclogae*, 45-47.

27. È ad es. assodato che Frinico utilizzò l'opera detta *Antiatticista* e polemizzò con essa: cf. LATTE (1915), VALENTE (2015), p. 52-56.

28. Un caso esemplare è costituito dal dibattito sul termine che significa «regina»: il perentorio *Eclogae*, 197, che afferma che nessun antico usò βασιλισσα (βασιλισσα· οὐδεις τῶν ἀρχαίων εἶπεν, ἀλλὰ βασιλεια ἢ βασιλις) è smentito dall'*Antiatticista* (β 16 Valente), il quale richiama la commedia intitolata *Ganimede* di Alceo comico (fr. 6 K.-A.) e i *Problemi omerici* di Aristotele (fr. 404.3 Gigon). La posizione di Frinico è chiarificata da *Ecl.* 231, in cui egli risponde a quanti segnalavano quei passi ricordando che βασιλισσα appartiene proprio ai sostantivi di bassa caratura (ἀδόκιμα ὀνόματα) che fanno dubitare dell'autenticità della *Contra Neeram* attribuita a Demostene; egli conferma quindi la sua condanna basandosi su un discorso qualitativo: il termine si potrà trovare anche in qualche testo antico, ma ciò non può avvalorarne l'uso.

quelli del IV sec. e del III sec. a.C.; esemplare è il caso di Menandro, a proposito del quale la divergenza fra Polluce e Frinico è palmare, in quanto il primo lo cita più di una cinquantina di volte, il secondo lo considera addirittura un modello negativo, come mostra chiaramente l'*Eclogie* 411 dove egli afferma che la forma passiva *aichmalōtisthēnai* (αἰχμαλωτισθῆναι, «essere stato fatto prigioniero») è di caratura così bassa che neppure Menandro osò usarla e impone di usare la perifrasi «essere diventato prigioniero» (αἰχμάλωτον γενέσθαι):

αἰχμαλωτισθῆναι· τοῦθ' οὕτως ἀδόκιμον ὡς μηδὲ Μένανδρον αὐτῷ χρῆσασθαι.  
διαλύων οὖν λέγε αἰχμάλωτον γενέσθαι.

αἰχμαλωτισθῆναι : questa forma è di caratura così bassa che neppure Menandro la usa. Di', dunque, facendo una perifrasi, αἰχμάλωτον γενέσθαι<sup>29</sup>.

Il diverso trattamento della lingua menandrea è indicativo della differente visuale di Frinico e Polluce, il quale prendeva in considerazione un più ampio spettro di autori: probabilmente, è questo il primo, anche se non unico, motivo del fatto che nelle serie onomastiche del secondo figurano termini condannati dal primo. Il contrasto è palese in casi come l'elenco dei termini che significano «raschietto», «veniva chiamato sia στλεγγίς sia ξύστρα sia σπαθίς<sup>30</sup>», nei confronti di Frinico<sup>31</sup>, che approva *stlengis* (στλεγγίς) e condanna recisamente *xystra* (ξύστρα): è qui evidente che il testo polluciano presenta un atteggiamento descrittivo, del tutto divergente da quello rigidamente prescrittivo di Frinico. D'altro canto questo discorso non può essere portato alle estreme conseguenze, come sembra fare M. Nächstler: siamo di fronte a una diatriba interna al movimento atticista, e non sempre i due sono su posizioni divergenti. Così, nel citato *Eclogie* 411 Frinico<sup>32</sup>, come si è visto, condanna solo l'uso del passivo del verbo *aichmalōtizō* (αἰχμαλωτίζω), proponendo al suo posto una perifrasi; non ha quindi ragione M. Nächstler nel vedere un contrasto con Polluce, 1,166, che, in una serie di verbi di argomento militare (tutti all'infinito aoristo, che indica l'azione in sé, astratta da implicazioni temporali), inserisce l'attivo *aichmalōtisai* (αἰχμαλωτίσαι «far prigioniero») <sup>33</sup>. Non è poi detto che in Polluce non ci siano giudizi negativi, in 3,141 ad esempio si legge che «Sofocle erroneamente chiama ἀγωνοθήκη l'organizzazione delle gare»<sup>34</sup>. Secondo Polluce, dunque, Sofocle ha usato *agōnothēkē* (ἀγωνοθήκη) invece del normale *agōnothesia* (ἀγωνοθεσία) per indicare l'organizzazione di gare; il lessicografo, attraverso l'avverbio *mochtherōs* (μοχθηρῶς),

29. Frinico, *Eclogie*, 411.

30. Polluce, 3,154 ἐκαλεῖτο δὲ καὶ στλεγγίς καὶ ξύστρα καὶ σπαθίς.

31. Frinico, *Eclogie*, 265: «non dire ξύστρα, ma στλεγγίς» (ξύστραν μὴ λέγε, ἀλλὰ στλεγγίδα).

32. Frinico, *Eclogie*, 411.

33. Si noti che si tratta di infiniti aoristi: è questa una forma di lemmatizzazione normale nell'onomastica (l'aoristo, del resto, indica l'azione verbale in sé e ben si presta a essere usato quando si vuole richiamare genericamente un verbo).

34. Σοφοκλῆς δὲ τὴν ἀγωνοθεσίαν ἀγωνοθήκην μοχθηρῶς ἐκάλεσεν. Si tratta di Sofocle, fr. 975 Radt.



«erroneamente» afferma che questo uso è scorretto: tale annotazione potrebbe apparire strana, perché riguarda Sofocle, un autore la cui canonicità non poteva essere discussa: è ben vero che il giudizio potrebbe risalire alla fonte dell'*Onomastico*, ma l'espressione è in linea con quanto è emerso dalla lettura dell'introduzione all'*Eclogé*, che cioè talora anche gli antichi usavano *adokima onomata* (ἀδόκιμα ὀνόματα)<sup>35</sup>. In definitiva, bisogna tener presente che con ogni probabilità Frinico aveva, oltre a Polluce, anche altri bersagli polemici (ad es. l'*Antiatticista*) e che il contrasto era innegabile, ma forse non era così radicale come a prima vista potrebbe sembrare. L'*Onomastico*, inoltre, ha una forma descrittiva in un momento in cui il dibattito linguistico concerne quale tipo di lingua imporre agli autori, e, quindi, Polluce si muove su un sottile crinale fra descrittivo e prescrittivo, un crinale in cui trova spazio la valutazione della caratura delle singole parole ed espressioni<sup>36</sup>.

#### 4. POLLUCE E I LOCI CLASSICI

Polluce era dunque un atticista e per lui, al pari degli altri atticisti, il primo elemento cui far riferimento non era il linguaggio parlato, bensì l'uso da parte degli autori: la *synētheia* (συνήθεια), la lingua d'uso, come parametro linguistico di riferimento, era propria della scuola stoica e della cultura di Pergamo: Polluce è, invece, erede della tradizione alessandrina<sup>37</sup>. Significativo ad esempio:

καὶ Πλάτων δ' ὁ κωμικὸς λέγει “παῦσαι δυσωνῶν.” ὁ γὰρ δυσώνης οὐκ οἶδα μὲν εἰ παρά τινι, ἐν δὲ παροιμίᾳ

Platone comico dice «smetti di *dysōneîn*». Non so se *dysōnēs* sia attestato in qualche autore, ma lo è in un proverbio<sup>38</sup>.

dove il nostro cita un verso di Platone comico che significa «smetti di comprare malamente», e in cui compare il verbo *dysōneō* (*dysōnéō*), e, a proposito di *dysōnēs* (*dysōnēs*), un termine che indicherà colui che non sa comprare, o che compra male, si affretta ad avvertire che egli non conosce nessun autore che lo usa<sup>39</sup> e che, tuttavia,

35. Casi simili (in particolare Frinico, *Eclogé*, 318, Polluce, 2, 108-109; 3, 73) sono stati evidenziati anche da VALENTE (2019).

36. Di notevole interesse è quindi la tipologia enucleata da CONTI BIZZARRO (2018): parole di cattiva qualità, aspre, ruvide, di poco pregio, dappoco, da profano, violente, volgari, sopportabili e insopportabili, di sgradevole ascolto, non consentite, sgradite. Si tratta, dunque, di tutta una serie di giudizi negativi, che non possono essere trascurati. Sull'aspetto prescrittivo pone l'accento CHIRON (2013).

37. In ambito alessandrino, invece, *synētheia* (συνήθεια) indicava il linguaggio abitualmente usato dagli autori, come ha dimostrato MONTANARI (1981).

38. Polluce, 3, 126. Cf. Platone comico, fr. 246 Kassel-Austin.

39. In effetti Ateneo, 6, 228c e 7, 313f ci informano che era stato usato da Linceo di Samo, un autore che, peraltro, non è mai citato da Polluce.

esso è attestato in un proverbio<sup>40</sup>, quindi —parrebbe dire— in un testo di minore autorità —in effetti, Polluce non eredita da Peripato e Alessandrinismo l'interesse per i proverbi, che compaiono solo in casi simili a questo, e, in particolare, nella sezione del nono libro dedicata ai giochi. Anche sulla centralità degli autori è opportuno, tuttavia, non estremizzare: l'articolo di Stephanos Matthaios<sup>41</sup> è prezioso, anche perché esamina con cura l'uso di alcune espressioni che designano gruppi linguistici anonimi, come *hoi nyn* (οἱ νῦν), *hoi polloi* (οἱ πολλοί), *hoi palaioi* (οἱ παλαιοί), *hoi poiētai* (οἱ ποιηταί), funzionali all'impianto concettuale dell'*Onomastico*.

Ad ogni modo, il rapporto con gli autori —anche se mediato— è un elemento primario, uno snodo essenziale se si vuole comprendere pienamente la *facies* dell'*Onomastico*: non meraviglia quindi che i *loci* talora siano inseriti nelle serie onomastiche, come nel caso di una serie di epiteti negativi in cui sono inseriti *mimos geloiōn* (μίμος γελοίων), «attore di pièces ridicole» e *poiētēs aischrōn aismatōn* (ποιητῆς αἰσχροῦν ἄσμάτων), «facitore di brutti canti», con un evidente riuso di un passo demostenico che recita: «tali uomini, attori di pièces ridicole e facitori di brutti canti»<sup>42</sup>. Questa fruizione dei testi classici produce talora cortocircuiti:

καὶ ἀποδύναι καὶ γυμνάσασθαι παρὰ Θουκυδίδη καὶ γύμνωσις. καὶ γυμνάσιον τὸ χωρίον. ἐλαίω χρίσασθαι, λίπα ἀλείψασθαι

Per 'spogliarsi' si usano i verbi *apodynai* e *gymnazesthai* (ἀποδύναι καὶ γυμνάσασθαι) in Tucidide, il nome è *gymnōsis* (γύμνωσις), il luogo *gymnasion* (γυμνάσιον), per 'ungersi con l'olio' *elaiōi chrisasthai*, *lipa aleipsasthai* (ἐλαίω χρίσασθαι, λίπα ἀλείψασθαι).

che si rifà a Tucidide:

ἐς τὸ φανερὸν ἀποδύντες λίπα μετὰ τοῦ γυμνάζεσθαι ἠλείψαντο

Si spogliavano davanti a tutti e si ungevano di grasso in occasione delle gare ginniche<sup>43</sup>.

Il riferimento al luogo tucidideo, tramite la riduzione di *apodyntes* (ἀποδύντες) e *gymnazesthai* (γυμνάζεσθαι) a due infiniti aoristi coordinati, innesta la serie onomastica dei termini legati a *gymnazesthai* (γυμνάσασθαι), quali *gymnōsis*

40. Esso ci è conservato dall'atticista Elio Dionisio (o 33 Erbse), testimoniato da Eustazio, *Commento all'Iliade*, 4,141 (455,37-41= 1,720 Valk) e recita οὐδείς δυσώνης χρηστὸν ὄψωνεῖ κρέας, «nessuno che non sa comprare riuscirà a comprare della carne buona».

41. MATTHAIOS (2013).

42. Poll. 6, 123. Cf. Demosthenes, *Olynthia*, 2,19: τοιοῦτους ἀνθρώπους, μίμους γελοίων καὶ ποιητὰς αἰσχροῦν ἄσμάτων. Il passo godette certamente di una certa fama: è rispecchiato da Teone, *Progymnasmata*, 92,10 e probabilmente ripreso da Gregorio di Nissa, *Contra Eunomium*, 3,6,57 e da Libanio, *Progymnasmata*, 3,4,12. Il nesso μίμος γελοίων si ritrova anche in Galeno, *De sanitate tuenda*, 6,6,41, Filostrato, *Vita di Apollonio di Tiana*, 4,44, Gregorio di Nazianzo, *Contra Iulianum* 2, PG 35, 688, Anfilochio, *Giambi di Seleuco*, 85, Libanio, *Declamazioni*, 30,1,68.

43. Polluce, 3,153. Cf. Tucidide I, 6,5.

(γύμνωσις), che indica l'atto di denudarsi, e *gymnasion* (γυμνάσιον), a proposito del quale si precisa che è *to chōrion* (τὸ χωρίον), il luogo dove si fanno gli esercizi ginnici, la nostra «palestra». Questa serie viene poi interrotta da due espressioni che indicano l'ungersi, *elaiōi chrisasthai* (ἐλαίῳ χρίσασθαι) e *lipa aleipsasthai* (λίπα ἀλείψασθαι), rispettivamente con olio e, più genericamente, con grasso; anche esse sono desunte dal *locus classicus* e dalla sua esegesi; è significativo che lo scolio Θ reciti

λίπα τὸ λίπα Ὅμηρος ἐπιθετικῶς λέγει τὸ ἔλαιον, οὗτος δὲ τοῦτωρ αὐτὸ ὀνομάζει

Omero usa λίπα come epiteto dell'olio, che invece questo autore chiama così<sup>44</sup>.

In questo caso i due criteri, quello orizzontale dell'onomastica e quello verticale della ripresa dei *loci classici* non collimano come nel passo di Polluce del sesto libro visto sopra, ma procurano una situazione non del tutto coerente.

## 5. LA RIPRESA DI ONOMASTICI SPECIALISTICI. LA SEZIONE DEI GIOCHI

La *facies* descrittiva porta Polluce a riprendere precedenti onomastici che trattavano singoli argomenti: sezioni come questa sono particolarmente importanti per la nostra conoscenza dei *Realien* antichi, e, in questo senso, Polluce è stato spesso letteralmente preso d'assalto da storici e antropologi. Molto importante è quanto il nostro scrive in 10,2, a proposito di queste sezioni<sup>45</sup>: egli si scusa di inserire qui non solo glosse, ma anche termini usuali, perché indispensabili per la fruizione di queste parti; da ciò si possono trarre due conclusioni: Polluce è conscio dell'alterità di queste sezioni rispetto al resto dell'opera, e noi non abbiamo parametri cronologici per i termini qui inseriti, se l'autore non fornisce precise indicazioni; qualche notizia in più si potrà avere solo dal confronto con altri generi eruditi, quali lessicografia, scoliografia e paremiografia. Nel nono libro, ad es., si ha un'ampia sezione sui giochi, la cui fonte è, forse, il libro di Svetonio intitolato *Peri paidiōn* (Περὶ παιδιῶν)<sup>46</sup> o, più probabilmente, un *Onomastico* che era la fonte anche dell'opera di Svetonio. L'analisi di 9,95 si presta bene a mostrare la struttura di queste parti:

ιστέον ὅτι κύβος αὐτό τε τὸ βαλλόμενον καλεῖται καὶ ἡ ἐν αὐτῷ κοιλότης, τὸ σημεῖον, ὁ τύπος, ἡ γραμμὴ, τὸ δηλοῦν τὸν ἀριθμὸν τῶν βληθέντων· καὶ μάλιστα ἢ γε μὴν ἡ ἐν αὐτοῖς ὄνομα εἶχε κύβος καλεῖσθαι, καθάπερ καὶ ὁ παροιμιώδης λόγος μὴνυειν ἔοικεν, “ἢ τρεῖς ἔξ ἢ τρεῖς κύβοι.” τῷ τρυπήματι δὲ τοῦτωρ, ὃν κύβον ἐπωνομάσθαι φαμέν, ἀργυρίου τινὰ ἀριθμὸν ἐπιφημίσαντες καθ’ ἐκάστην μονάδα

44. A mio avviso, lo scoliasta esprime questo concetto in un greco sintetico e non certo elegante, ma corretto: invece di *houtōs* (οὕτως) Poppo congetturò *honomatikōs* (ὀνοματικῶς), migliorando lo zoppicante testo scoliastico, KLEINLOGEL (2019), p. 280 preferisce apporre le *cruces*.

45. Su questo luogo, spesso trascurato, pone giustamente l'attenzione RADICI COLACE (2013), p. 33.

46. TAILLARDAT (1967), più che un'edizione di questa operetta è una sua ricostruzione, secondo un tipo di studio della lessicografia particolarmente diffuso nella seconda metà dell'Ottocento: tale opera deve essere quindi utilizzata con cautela.

διηρημένην, δραχμὴν ἢ στατήρα ἢ μνᾶν ἢ ὅποσονοῦν, ἔπαιζον τὴν πλειστοβολίνδα καλουμένην παιδιάν,

Si deve sapere che si chiama *kybos* (κύβος) l'oggetto stesso che viene lanciato e ciò che in esso si trova incavato, cioè il segno, il marchio, la lettera che indica il punteggio del tiro; in particolare, tra essi, il tiro che vale «uno» poteva essere chiamato *kybos* (κύβος), come ovviamente mostra il proverbio «o tre volte 'sei' o tre 'uno'». Collegando con questa incisione che diciamo che si chiama *kybos* (κύβος), una certa quantità di denaro, divisa per ogni singolo tiro, una dracma o uno statere o una mina o qualsiasi altra quantità, giocavano al gioco detto *pleistobolinda* (πλειστοβολίνδα)<sup>47</sup>.

In questo passo si parla dunque dei significati del termine *kybos* (κύβος), che, primariamente, vale «dado», ma, d'altra parte, assume la valenza metonimica di «numero segnato sulla faccia del dado», cioè il numero che indica i punti conquistati dal giocatore. In seguito, con un successivo passaggio metonimico, il termine viene ad indicare non un numero e una faccia qualsiasi del dado, ma quella che ha un solo segno, quella che vale uno, che marca il tiro che procura il punteggio minore. Polluce chiama questo tiro *monas* (μονάς), con un sostantivo che indica ciò che è singolare, e il tiro 'singolare' è quello che procura un solo punto. Polluce fa poi un esempio, rilevando che è questo il significato di *kybos* (κύβος) nel proverbio *ē tris hex ē tris kyboi* (ἢ τρις ἕξ ἢ τρεῖς κύβοι, «o tre sei o tre uno»). Come ho già detto, Polluce non è interessato ai proverbi in sé, ma essi si ritrovano solo quando sono utili a spiegare il valore di un termine o di un'espressione, e soprattutto in sezioni come questa, che derivano da particolari fonti, e in cui sono inserite anche locuzioni usuali, e che non derivano da autori classici. In questo caso, la frase che indica il massimo dei punti (τρις ἕξ) sta a designare una situazione particolarmente felice; così pure, ad esempio:

ἀεὶ γὰρ εὖ πίπτουσιν οἱ Διὸς κύβοι

I dadi di Zeus cadono sempre in modo vincente

significa che ogni azione intrapresa dalla divinità è destinata ad avere successo<sup>48</sup>, e nel prologo dell'*Agamemnone* di Eschilo<sup>49</sup>, il soldato che finalmente vede la luce che rivela la caduta di Troia dà sfogo alla sua felicità con un *tris hex balousēs tēsde moi phryktōrias* (τρις ἕξ βαλούσης τῆσδέ μοι φρυκτωρίας) «questa luce è per me come un tiro che porta tre punti»<sup>50</sup>. Il proverbio attestato da Polluce riguarderà, dunque, chi, con un'azione rischiosa, mette in gioco tutto<sup>51</sup>: è come se, giocando a dadi, il colpo potesse procurare o il massimo o il minimo di punti. Non possono essere

47. Su questo passo si veda anche COSTANZA (2019), p. 186-187.

48. A questo proposito cf. TOSI (2017), n. 1052.

49. Eschilo, *Agamemnone*, v. 33.

50. Per ulteriori paralleli rinvio a MEDDA (2017), p. 31.

51. Un equivalente italiano è «o la va o la spacca».

trascurati i paralleli paremiografici: Zenobio vulgato<sup>52</sup>, in particolare, attesta subito la presenza del proverbio in un passo della commedia intitolata *Uomini-formica* di Ferecrate<sup>53</sup>, spiega che «è usato per chi corre rischi»<sup>54</sup>, e che «i tre «sei» indicano la completa vittoria, mentre i tre «uno» (detti τρεῖς κύβοι) la sconfitta»<sup>55</sup>; precisa poi che «un tempo si usavano tre dadi per giocare, mentre, al tempo presente, si gioca con solo due»<sup>56</sup>; rileva infine un'ambigua omonimia (nel proverbio κύβοι sono i tiri che valgono «uno»), perché «propriamente κύβος è il dado che viene scagliato, sia che il tiro abbia esito positivo, sia che non lo abbia»<sup>57</sup>. Dal confronto con la voce paremiografica emerge un'indicazione cronologica: il proverbio fa riferimento a un modo di giocare antico, con tre dadi e non con due; dato, però, che non possiamo sapere a quando risalga primariamente l'annotazione, non si possono trarre ulteriori indicazioni.

Infine, come esempio del rapporto con la lessicografia, si può prendere in considerazione il termine *pleistobolinda* (πλειστοβολίνδα), che alla luce dell'etimologia sembra significare «gioco costituito da più tiri», Polluce non offre particolari spiegazioni; bisogna ricorrere a un'importante tradizione lessicografica, detta della *Συναγωγή*<sup>58</sup>, che spiega *pleistobolinda* (πλειστοβολίνδα) con *paizein astragalois* (παίζειν ἀστραγάλους), «giocare con astragali» e Fozio<sup>59</sup>, che chiosa πλειστοβολεῖν con *diapaizein* (διαπαίζειν), che qui non significherà, come di solito «scherzare, prendere in giro», bensì «giocare a lungo», nonché πλειστοβολεῖν· λέγουσιν ὡς ἡμεῖς Ἀττικοί («πλειστοβολεῖν: gli autori attici lo usano, come facciamo anche noi») <sup>60</sup>, dove si attesta che il verso era usato dagli autori attici, ma è anche rimasto nell'uso corrente. Si tratta dunque di una glossa atticista (ὡς ἡμεῖς Ἀττικοί, «gli autori attici lo usano, come facciamo anche noi»), ma questa, come in Polluce, non viene spiegata: ciò significa che *pleistobolinda* (πλειστοβολίνδα) et *pleistobolein* (πλειστοβολεῖν) erano termini di uso comune, benché appartenenti anche al genuino lessico attico<sup>61</sup>.

52. Zenobio vulgato, 4.23.

53. Ferecrate, fr. 129 Kassel-Austin (παρὰ Φερεκράτει ἐν τοῖς Μυρμηκανθρώποις).

54. κείται δὲ ἐπὶ τῶν ἀποκινδυνεύόντων.

55. τὸ μὲν γὰρ τρεῖς ἕξ, τὴν παντελῆ νίκην δηλοῖ· τὸ δὲ τρεῖς κύβοι, τὴν ἥτταν.

56. πάλαι γὰρ τρισὶν ἐχρῶντο πρὸς τὰς παιδιὰς κύβοις, καὶ οὐχ, ὡς νῦν, δύο.

57. ἔστι δὲ ὁμωνυμία. κύβον γὰρ ἔλεγον ἰδίως αὐτὸν τὸν ῥιπτούμενον, ὅτε πλήρης ἔστι καὶ μή. Ulteriori attestazioni sono nello Pseudo-Epicarmo, fr. 269,1-2 Kassel-Austin e in Platone, *Leggi*, 968e, il cui scolio, peraltro, presenta gli stessi materiali di Zenobio.

58. Cf. Esichio π 2517 Hansen.

59. Fozio π 433 Theodoridis.

60. Fozio π 434 Theodoridis.

61. Su *pleistobolinda* (πλειστοβολίνδα) si veda anche COSTANZA (2019), p. 193.



# The Midas Game: Performance, Intertextuality and the Poetics of Childhood

Andromache KARANIKA

University of California, Irvine

## INTRODUCTION

Games and play on words are deeply intertwined. The Sophists more than others emphasized play and, as Armand D'Angour put it, transferred it from *symposia* and other activities to that of verbal skill, ultimately becoming masters of play: "play on words, on moral values, on distinctions between illusion and reality."<sup>1</sup> Sophistic education was primarily focused on word manipulation in a trend that dominated the Athenian classical and post-classical cultural production. From this perspective, it becomes very intriguing when games as a genre of performance in children's (but also adults') lives attract special attention in philosophical, lexicographic, and encyclopedic texts, among others. In this chapter, I first consider the representation of games in Pollux's *Onomasticon* as a choice of the author's attention and then focus on the Midas game as a case study that presents vestiges of the performance of children's tag games. Tag games have been popular in antiquity but a tag game that names a specific historical figure becomes more intriguing about the cultural dynamics at play. This paper further explores how Pollux not only preserves traces of the poetics of childhood, but also offers an intertextual perspective onto ancient games, and further deconstructs aspects of low and high literature. Games, such as the Midas game as I argue further, offer a complex view on the interactions between children's and adult literature and performance genres and their socio-historical contexts.

## 1. CONTEXTUALIZING ANCIENT GAMES AND THEIR SOURCES

The best sources, among others, for ancient games, are Athenaeus (end of 2<sup>nd</sup> c. / beginning of 3<sup>rd</sup> c. CE) and Pollux (2<sup>nd</sup> c. CE). While Athenaeus' *Deipnosophists* is

---

1. D'ANGOUR (2013), p. 303.



fundamentally different compared to Pollux's *Onomasticon*, as Athenaeus reconstructs words placing them in a library system and creating mental library maps, both Pollux and Athenaeus live in a world of words, giving lexicographical information, and both constitute a great source of literary quotations. This pair makes more sense when one considers that both originated from Naucratis, are roughly contemporaries, with Athenaeus being probably slightly younger, living at the times of Marcus Aurelius. Athenaeus also seems to know Commodus, the emperor whom Pollux addresses in each book of his *Onomasticon*. Both left Naucratis and went to Rome, where Pollux had Commodus as one of his students and whose patronage he enjoyed.<sup>2</sup> As a result of this patronage, he was sent to Athens to teach rhetoric. One can further say that both these men share in their upbringing and education similar interests that are manifested with some common motifs in their puzzling works. The word *paignion* (παίγνιον) is frequently featured in Athenaeus, and Pollux dedicates a good portion of what now seems to be part of the ninth book, after a complex editing process, to games.<sup>3</sup> Coincidentally, much earlier, Naucratis is also an important spatial reference in Plato's *Phaedrus* in the critical passage that discusses the invention of numbers, calculus, geometry, astronomy, but also the game of the *pessoi* and cubes and letter.<sup>4</sup> Games, creativity, and ability to invent are rooted together in Plato in a manner that has shaped thinking about games and partially explains later scholastic interest, as it is a topic deserving rigorous attention with a long past trajectory that makes it a subject well worthy of the lexicographic lens.

Leaving Athenaeus aside, I would like to focus on Pollux, as this is a thinker who put games as a topic as important as coins, towns, buildings, rituals, and theater among a few of his themes.<sup>5</sup> The ninth book of Pollux's *Onomasticon* focuses on parts of cities, then moves on to buildings, coins, and finally, games. It is not clear whether there is some loose linguistic association from one part of this book to the other. Common names are featured for often disparate notional references. The name *chelone*, for example, namely "tortoise", describes both the famous tortoise game, a girls' tag game, but also a type of coin in wide circulation and a war machine.<sup>6</sup>

Similarly, the name Midas appears more than once; again, we have the reference to Midas in *Onomasticon*, book 4, a coin associated Midas, then, in the section on

- 
2. For more details see SWAIN (1996), p. 54; ZECCHINI (2007); JAŻDŹEWSKA (2018) focuses on Philostratus' reading of Pollux charming Commodus.
  3. For games in Antiquity more recently, see DASEN (2019b) and KYLE (2014) (more broadly). See also earlier THOMPSON (1933).
  4. Plato, *Phaedrus*, 274 c-d.
  5. For Pollux's *Onomasticon*, see TOSI (2007); ZECCHINI (2007); CHRONOPOULOS (2016). For the most definitive commentary on Pollux and the section on games, see most recently COSTANZA (2019).
  6. For the girls' tag game, see Pollux, *Onomasticon*, 9.125; for the type of coin, see Pollux, *Onomasticon*, 9.74; and for the war machine, see Pollux, *Onomasticon*, 1.139. See also Pollux, *Onomasticon*, 10.38. For the Tortoise game, see S. COSTANZA in this volume with further bibliography.

coins of book 9 and later a name which features the figure of Midas in its rhyme.<sup>7</sup> Could one, possibly, imagine in the cases of both the tortoise and the Midas game that there is a further meaning to the coincidence that both of these names (referring to tag games) are *also* used to discuss the minting of coins? Such an association can be a highly speculative yet perhaps plausible explanation of the deeper connections in Pollux's mind, or of the *Onomasticon's* editors. Seeking to uncover what prompted the current structure of this idiosyncratic lexicographic writing or perhaps trying to detect what might be the logic of the seemingly random continuity from one section to the other could prove itself an impossible task enabling associative leaps. Yet, the presence of similar names, as referential markers for different semantics, is something that should probe further investigation. One of my goals is to contribute to our knowledge of what the underlying thought and currents are that shape the structure of the *Onomasticon* as we have it.

Pollux's dictionary is considered to be onomasiological, in the sense that the entries are not organized alphabetically (as it is usually the case in semasiological dictionaries) but follow conceptual classification. Several scholars think that the *Onomasticon* is the product of the debate and rivalry between those who favored a rigid linguistic purism, such as the hyperatticist Phrynichus, and those practicing a more relaxed Atticism, Pollux being the representative of the latter trend. It is essential to contextualize the dictionary as a whole as it gives us a window into the aesthetics and literary taste that inform most of the examples. As part of this aesthetic trend, Pollux uses a broader spectrum of authors, such as New Comedy, especially Menander, although deemed inferior to Old Comedy by the hyperatticists. It registers words from other literary dialects —Doric, Ionic, Aeolian. The guiding principle, not always clear is part of a structure that is based on “a tension between order and disorder” as Jason König has put it.<sup>8</sup> This registry is further indicative of the kinds of literary trends that have filtered the information in Pollux's work and is particularly relevant for a discussion concerning games. Pollux's *Onomasticon*, for the most part, is a registry of variant words. One could even say this sequence of words, often synonyms, could (in, once again, a highly speculative mode) be part of a game or could even reflect a performance when the entry word needs to be followed by as many synonyms as possible, a kind of scrabble that could perhaps even be performed. Pollux himself, in a programmatic manner, writes that his *Onomasticon* is to find as many synonyms as possible:

ἐπεὶ δ' ἐκείνον ἢ σωτηρία τῆς οἰκουμένης ἀπασχολεῖ, ἔγωγ' οὖν ἐν γέ τί σοι  
 πρὸς εὐγλωττίαν συμβαλοῦμαι. ὀνομαστικὸν μὲν οὖν τῷ βιβλίῳ τὸ ἐπίγραμμα,  
 μὴνυεὶ δὲ ὅσα τε συνώνυμα ὡς ὑπαλλάττειν δύνασθαι, καὶ οἷς ἂν ἕκαστα δηλωθεῖη•

- 
7. For Midas, see Pollux, *Onomasticon*, 4. 54-55. For a coin, possibly minted during the time of Midas the Phrygian see Pollux, *Onomasticon*, 9.83, and for the game 9.113.
8. KÖNIG (2016), p. 300. For the type of registry as it comes to mind, see also Plutarch *Table Talks*, 629d, where Plutarch uses the word *sporādēn* (σποράδην = in a scattered manner).

πεφιλοτίμηται γὰρ οὐ τοσοῦτον εἰς πλῆθος ὅποσον εἰς κάλλους ἐκλογὴν. οὐ μέντοι πάντα τὰ ὀνόματα περιέληψε τοῦτο τὸ βιβλίον• οὐδὲ γὰρ ἦν ῥάδιον ἐνὶ βιβλίῳ πάντα συλλαβεῖν.

Since his main care is the saving of the entire world, I will contribute one thing for your sake, aiming towards eloquence. The title of this book is *Onomasticon*, and it showcases as many synonyms as one can offer in exchange, and with which each word can be denoted. For this work has endeavored earnestly not as much to achieve plenitude (of synonyms) but more a selection of beauty. Therefore, this book has not comprised all the names in its contents; neither was it easy to put together everything in one book.<sup>9</sup>

In Pollux's catalogue of games, most of the games have a suffix *-ινδα*, which seems to be characteristic of many words denoting games, such as *dielkystinda*, "pull-game", *kryptinda* "hide and seek", *ostrakinda*, "shell game" etc.<sup>10</sup> Such a suffix is not easy to trace within Greek and Indo-European phonology, as already observed by Pierre Chantraine: "l'origine de ces adverbes est claire, mais le suffixe qui s'y trouve impliqué présente une structure singulière. Aucune analyse ne permet d'expliquer le groupe *-νδ*".<sup>11</sup> P. Chantraine, quoting a statement by Herodotus, suggested that the suffix has its ultimate origin in Asia Minor, particularly in Lydia.<sup>12</sup> This would not be incongruent with the Herodotean view that Lydians invented many of the games.<sup>13</sup> Francesco Dedè following the lead by a 1933 P. Chantraine article on the suffixes for names of games argues for a micro-Asiatic origin of the suffix using as an argument the presence in the area of several place names ending in *-ινδα* (e.g. Πιγίνδα in Caria, Σίνδα in Pisidia).<sup>14</sup> Paola Dardano has also argued that the suffix *-ιδᾶς*, which in the Homeric poems forms patronymics and is later recontextualized as a suffix for deriving proper names, would have entered Greek via the Lydian language.<sup>15</sup>

Let us look back at the list of different names, especially those ending in *-inda*:

ἔρῳ δὲ καὶ ἄλλων παιδιῶν ὀνόματα ταῦτὸν ἔχουσῶν σχῆμα τῇ καταλήξει τῶν ὀνομάτων• βασιλίνδα, ὄστρακίνδα, διελκυστίνδα, μῦνδα, χυτρίνδα, φρυγίνδα,

9. Pollux, *Onomasticon*, 1.1. All translations are mine unless otherwise indicated.

10. See Pollux, *Onomasticon*, 9.110.

11. CHANTRAINE (1933a), p. 277.

12. On Lydia and play see also VESPA in this volume.

13. Herodotus, 1.94 claims that the Lydians invented many of the games, such as the "dice" the "knucklebones", "ball-games" but not the *pessoi*, "counters". Herodotus also makes the connection between the invention of games with hunger and a way to navigate times of hunger, which seems to be a trope. On the origin of games, see M. VESPA in this volume. For an interpretation of the relevant passage as also the conceptual work of ancient Greek games with a focus on board games, see KÜRKE (1999a); VESPA (2019) and (2020a).

14. CHANTRAINE (1933b); DEDÈ (2016).

15. DARDANO (2011).

κυνητίνδα, ἀκινήτίνδα σχοινοφιλίνδα, σκαπέρδα, ἐφεντίνδα, στρεπτίνδα, πλειστοβολίνδα, ἀποδιδρασκίνδα...

I will mention the names of other games as well which have the same suffix in their names, such as *basilinda* [king game], *ostrakinda* [shell game], *dielkystinda* [pull-game], *myinda* [fly game], *chytrinda* [pot-game], *phryginda* [game with roasted beans], *kynetinda* [kissing game], *akinetinda* [stay-motionless-who-stirs-first game], *schoinophylinda* [hunt-the-slipper], *skaperda* [tug of war], *efentinda* [catch-ball-game], *streptinda* [turn-over-game], *pleistovolinda* [dice-playing], *apodidraskinda* [all-but-one run away game]...<sup>16</sup>

The games presented here have a distinctive suffix which, if indeed, as P. Dardano put it, comes to Greek via Asiatic or, as F. Dedè put it, has micro-Asiatic origin, then it is worth also thinking how and why this suffix is associated with gaming. Suffixes such as those in patronymics, as, for example, when proper names ending in *-idas* are read and understood as such, can potentially reflect some spatial reference. Games can be seen from early on, not just a fundamental category on its own, but even more as a spectrum of reference to nouns that one distinctively identifies with marked suffixes attaching a certain collective meaning to the grammatical form. It is also noteworthy that these are not games that one plays alone, but they all require a community of players. This, further, underlines the semantic range that shapes the marked naming. Just like a distinctive name of a place, or a patronymic that links family members, games are thought from early on as a referential mark-up that refers to a community of people that participate in it. In that sense, the nouns' suffix in *-ινδα* is even more intriguing. Likewise, if we look back at the initial list Pollux gives, the only game that does not end in *-ινδα*, *skaperda* (σκαπέρδα) etymologized with roots from the words *skapos* (σκάπος), happens to be the only one that can be played with one or two players alone which marks a stark difference compared to the other names in this list.

While Pollux's *Onomasticon* remains as one of the most important testimonies on ancient traditions of games, one wonders whether this is an erudite naming and, if so, why. In other words, if we look at this material from the performance perspective, then it is worth asking this question: if children were to play the above-mentioned pot game, would they say something like "let's play *paixōmen chytrinda* (παίξωμεν χυτρίνδα) or would they simplify this further by saying "let's play Midas", or even simply "*chytra* (χύτρα)", the pot? The noun *dielkustinda* (διελκυστίνδα) could well be an erudite term and hardly a term a child would use to talk about this game. Similarly, would a child, for example, say, let us play the *basilinda* (βασιλίνδα) or simplify this to something like the *basileus* (βασιλεύς)? Some of these names are referred to in other sources such as the word *ostrakinda* (ὄστρακίνδα) which already

16. Pollux, *Onomasticon*, 9.110.

appears in Aristophanes' *Knights* whereas for most of the other words we do not have any attestations earlier than Pollux.<sup>17</sup>

There is a possibility that Pollux both uses more erudite names as well as names that would circulate among the game-players themselves. In one case, that Pollux describes, which seems to be a popular girls' game, with a distinctly gendered perspective, the game is not given with an *-inda* suffix as most others are. Namely the "tortoise" game, which is often referred to as *chelichelōnē* (χελιχελώνη), denotes both the tag game and the figure of the protagonist. A complex intertextual nexus can help us reconstruct this tradition of games that goes back long before Pollux, as it is also referred to by the poetess Erinna, and possibly is known much later as it is mentioned in Eustathius. Erinna, roughly five to six centuries earlier, in her *Distaff* refers to this game as *chelunna* (χελύννα, "remember how we used to play the 'tortoise'").<sup>18</sup> Erinna gives a rare window through her recollection poetics with a unique Sapphic tone on how little girls would actually refer to this activity in that area (as it is given to us with a dialectic Aeolian form) to talk about what seems to be a well-known ancient game throughout the Greek world (if not beyond). This is a theatrical game, a simple dialogue enacted by a group of girls, one of which pretends to be the tortoise. In the context of the game, one would safely assume, as our sources suggest, that each time a different girl plays the tortoise, the others run around her. Pollux for this one, as also for the Midas game, goes out of his way to mention the accompanying chants.

Ἡ δὲ χελιχελώνη, παρθένων ἐστὶν ἡ παιδιὰ, παρόμοιόν τι ἔχουσα τῇ χύτρα· ἡ μὲν γὰρ κάθηται, καὶ καλεῖται χελώνη, αἱ δὲ περιτρέχουσιν ἀνερωτῶσαι·  
 «χελιχελώνη, τι ποιεῖς ἐν τῷ μέσῳ;»  
 ἡ δὲ ἀποκρίνεται·  
 «ἔρια μαρῦομαι καὶ κρόκην Μιλησίαν.»  
 Εἶτα ἐκεῖναι πάλιν ἐκβοῶσιν·  
 «ὁ δ' ἔκγονός σου τί ποιῶν ἀπώλετο;»  
 ἡ δὲ φησι·  
 «λευκᾶν ἀφ' ἵππων εἰς θάλασσαν ἄλατο.»

And the torti-tortoise is a girls' game, similar to the "pot". For one girl sits down and is called the "tortoise" while the others run around her asking her:

"Torti-tortoise, what are you doing in the middle?"

and she responds:

"I am weaving wool and Milesian thread"

and then they say loudly to her back:

17. Aristophanes, *Knights*, 855. *Phaininda* (Φαινίνδα) appears in fourth-century comedy fragments (in Antiphanes, fr. 278 K.-A.); *kynētinda* (κυνητινίδα) appears even earlier, in Crates, fr. 27 K.-A.; several are hapaxes in Pollux, such as *pleistobolinda* (πλειστοβολίνδα), *apodidraskinda* (ἀποδιδρασκίνδα).

18. For a presentation of the Tortoise-game and its function see KARANIKA (2012) and S. COSTANZA in this volume with a diachronic reading of other contemporary Greek tag games.

“your son, what was he doing when he died?”  
and she says:  
“he jumped into the sea from white horses”.

At the exact moment when the “tortoise” says that the “son” died by jumping into the sea, the girl acting as “tortoise” would jump to one of the girls, and then a new person would play the role of the tortoise.<sup>19</sup> The usual “title” given to this song/game in the learned list of Pollux is *chelichelōnē*, a word which presents an initial germination with the initial *cheli-* matching the sound of the following *chelone*, translated typically as *torti-tortoise* possibly reflecting what the girls would say. Either this could be a reference to a cry or sound that little girls would produce when actually playing this game such as *cheli*, *chelōnē* (χέλι, χελώνη), with some kind or rhythm or it could also refer to a different sound that girls could make, something like “catch me, tortoise” which in Greek would be “*hele, chelone*” ἔλε, χελώνη). If that is the etymological thinking behind, then the game’s chief reference point (tortoise) makes a gesture towards the dominant performative mode (catching/tag game, from ‘hele’ reproducing the actual sounds and recording what the girls could shout out during this game). The performative element shapes etymological thinking in how this game got registered in widely different sources that tend to be haunted by this etymological link.

## 2. THE MIDAS GAME: A CLOSER LOOK AND INTERTEXTUAL CONNECTIONS

One of the most popular circular games in antiquity seems to be the so-called “Pot” game (*chytra*) which enacts a dialogue between one child becoming the “pot” who plays with “Midas” while others run around kicking “the pot” who tries to catch or touch someone else to become “pot” ensuring circularity.<sup>20</sup> Pollux’s *Onomasticon* transmits the poetics of this game, which similar to other circular children’s games, present a rudimentary yet cryptic dialogue between the players as they rotate their roles.

ἡ δὲ χυτρίνδα, ὁ μὲν ἐν μέσῳ κάθηται καὶ καλεῖται χύτρα, οἱ δὲ τίλλουσιν ἢ κνίζουσιν ἢ καὶ παίουσιν αὐτὸν περιθέοντες· ὁ δ’ ὑπ’ αὐτοῦ περιστρεφόμενου ληφθεὶς ἀντ’ αὐτοῦ κάθηται. ἔσθ’ ὅτε ὁ μὲν ἔχεται τῆς χύτρας κατὰ τὴν κεφαλὴν τῆ χειρὶ τῆ λαῖᾳ, περιθέων ἐν κύκλῳ, οἱ δὲ παίουσιν αὐτὸν ἐπερωτῶντες ‘τί ἡ χύτρα;’

19. Although not performed in a ritual context, the Tortoise-game alludes to female work and rituals such as lamentation, rituals that are performed when a community faces death. From this perspective, one could see further the importance of such a game. As V. SABETAI argues in this volume for the swing game, games (more when performed within a ritual setting) can substitute the darker realities. As in the *aiōra* festival, the performance of the girls’ swinging serves as a “substitution” of death in the maturation process, as V. SABETAI remarks, likewise, the Tortoise-game both prepares and makes the context of death part of children’s life while at the same time “exorcizing” it, see KARANIKA (2012). For connections between death and games see DASEN (2012b) and DASEN and MATHIEU (2020).

20. For the Tortoise and the Midas games, see COSTANZA (2017).



κάκεινος ἀποκρίνεται ‘ἀναζει.’ ἢ ‘τίς περὶ χύτραν;’ κάκεινος ἀποκρίνεται ‘ἐγὼ Μίδας.’ οὐ δ’ ἂν τύχη τῷ ποδί, ἐκείνος ἀντ’ αὐτοῦ περὶ τὴν χύτραν περιέρχεται.

The game is called *chytrinda*. One is sitting in the middle and is called a “pot” while the others running around either poke him or scratch him or even hit him; but the one who is caught by the “pot” who turns from side to side to grab someone, sits down in his place. Sometimes, one holds the “pot” on the head with his left hand, going around in circle and the others hit him asking “what is the pot doing?” and he responds: “it boils” or “who has the pot?” and he responds “I, Midas.” And whoever he reaches with his foot, takes his place going round the “pot”.<sup>21</sup>

While at first glance a simple children’s song that must have been popular enough for Pollux to transmit, this children’s game can give us information not only on childhood poetics, but even more on how and why certain mythical figures, like Midas, who had a long presence in Greek thinking and literature became an object of ridicule and play. The name Midas refers to a historical king who controlled a large area of central Anatolia until his death at the time of the Kimmerian invasion in the seventh century BCE. However, this Midas, associated with Gordion, became a character in Greek and Latin literature closely connected to legends on wealth and wisdom or pseudo-wisdom, as the man who captured and questioned Silenus to learn the meaning of happiness. Already the association with satyrs makes him a character connected with dramatic performance through satyr drama and comedy.<sup>22</sup> Looking at the complex intertextual relations with dramatic performance and the game poetics as it survives, we can further discern interesting intergenerational dialogues. Midas is not an uncommon reference on the comic stage and is a registered figure in Greek discourse. By looking at the translation into childhood poetics we can see both the interactions between children’s and adult genres but also delve into the wider problem of popular reception of comic verses beyond the formalized stage. Like today when a joke on TV or theater can be part of common discourse, this, I argue is what happened in the Midas case. A game can be created through words that circulate. For many it may seem effortless to make games in a joyful ambiance. Children’s songs translate what is both memorable and easily identifiable for their purposes, and this happens in unconscious rather than conscious ways. In other words, we are looking at the heart of oral transmission when we do not have a genius poet or steering poetic voice.

A couple of notes on my methodology: I am using two different threads, the presence of Midas as a figure in Greek myth and lore, and also the comic stage, and the persistent use of pots as theatrical props creating slapstick humor and laughter in several comic moments from both extant comedies and fragments.<sup>23</sup> By exploring

21. Pollux, *Onomasticon*, 9.114.

22. For satyr play, see SHAW (2014).

23. E.g. Aristophanes, *Women at the Thesmophoria*, 403, 505; *Lysistrata*, 315; *Birds*, 365. See also fragments of Epicharmus who had a play titled “Χύτραί”, pots, as reported by Pollux 9.79, and



those, my explicit purpose is to see through the fascinating dialogue around the common themes between children and adults' genres of performance. Furthermore, I seek to delve into questions of not only generic interactions but also ritual and gender inversions and ideologies of *othering* individuals and groups of individuals in a seemingly playful tone. Ultimately, such rhymes both mirror and undermine adult performative modes but also channel ideologies.

Let us take the first thread, Midas. Midas is known to be both the legendary wealthy man with origins from Phrygia but also, as an added layer, the seeker of wisdom. The deep antithesis that is inherent in this figure and that has not been explained in any convincing way is that he also appears as a foolish comic figure with donkey's ears, something that seems a later development. The earliest reference to Midas is in Tyrtaeus (fr. 12.6) in a rather negative tone as Tyrtaeus praises military prowess and remarks that unless one excels in war, other qualities mean nothing; he disqualifies people legendary for certain qualities —strength for Cyclopes, speed for Thracian king Boreas, beauty for Tithonus, wealth for Midas.

The donkey's ears first appear as a physical component in the representation (both visual and literary) around the second half of the fifth century BCE (and remain part of his identity until late antiquity). One of the most persuasive explanations offered for the origin of this addition could be that the Silenus figure, Midas's interlocutor in the wisdom seeking dialogue, was conflated with Midas, so the physical traits of a hybrid creature and his non-entirely human characteristics pass from one figure to the other. As Lynn E. Roller has noted, this feature was puzzling to antiquity as well, and several authors suggested *aetia* for this, the most prevalent being that this was punishment for Midas' unwise decision in preferring the musical ability of the satyr Marsyas over that of the god Apollo.<sup>24</sup> Associating big ears with better hearing, the mythographer Konon proposed that these long pointed to Midas being surrounded by spies or informers.<sup>25</sup> Plato's scholiast suggests that the ears addition is either because Midas used spies around him or because the donkey is an animal with very astute hearing sense, *akoustikōtaton* (ἀκουστικώτατον):

(408b, ter) Μίδου πλουσιώτεροι.

Μίδας Φρυγῶν βασιλεύς, ὃς δοκεῖ πλουσιώτατος γεγενῆσθαι. τοῦτόν φασι καὶ ὄνου ᾠτα ἔχειν, διὰ τὸ πρῶτον ᾠτακουσταῖς αὐτὸν χρῆσασθαι, παρόσον καὶ τὸ ζῷον ὃ ὄνος ἀκουστικώτατον.

Richer than Midas.

---

it is a word in the one line that survives from Epicharmus “Διονύσιοι”, “Dionysuses”, see K.-A. vol. I; Crates (e.g. fr. 8, 16.8, 32.1 K.-A.); Timocles fr. 1.4, 7.4 K.-A.

24. See ROLLER (1983).

25. See *FGrHist* 26 F 1. See also the scholia to Aristophanes' *Wealth* (Schol. Ad Arist. *Plutum* 287a Chantray).

Midas, king of the Phrygians, who seems to have been very rich. They say that he had ears of a donkey, first of all because he used spies, as also because the animal, the donkey, hears very well.<sup>26</sup>

The scholiast of Aristophanes further follows the tradition that some relay that Midas had not shown fairness towards Dionysus's donkeys, so the god, angered at that, gave him donkey ears.<sup>27</sup> Or that Midas having insulted Dionysus was transformed into donkey. The latter is not a very well known otherwise tradition and this transformation from Midas a wealthy king, to a donkey is a feature worthy of further scrutiny. Kings and donkeys are well-registered references in children's games across the world.

Athenaeus preserved a story about Midas's ears having been pulled out of shape by a nobleman to indicate his great stupidity. This could possibly be an attempt to alienate a Phrygian figure, debase him and present him in comic colors. The reference to Midas as having donkey's ears, also father of Lityerses survives in a fragment from Sositheus:

τούτῳ Κελαιναί πατρίς, ἀρχαία πόλις  
Μίδου γέροντος, ὅστις ὧτ' ἔχων ὄνου  
ἦνασσε καὶ νοῦν φωτὸς εὐήθους ἄγαν.  
οὗτος δ' ἐκείνου παῖς παράπλαστος νόθος

Celainai was the homeland to this man, the ancient city of old Midas, who having the ears of a donkey and the mind of a very naïve man was reigning. He was a bastard son of this one.<sup>28</sup>

In this most extant of the fragments by Sositheus, we have a satyr-drama that, although produced in the 3<sup>rd</sup> c. BCE seeks to restore the style of 5th c. BCE satyr drama. In this one, the bucolic story of Daphnis is interwoven with that of the legendary reaper Lityerses. In this fragment, the purported illegitimate son of Midas, had taken Thaleia, Daphnis' nymph, as his captive. He asked to compete in reaping with anyone who came near and, in the end, cut their heads with his sickle. Heracles appeared as a *deus ex machina* and reunited the bucolic couple. Midas is openly represented as a comic figure with donkey ears and not of the highest intelligence. These stories could be well compatible with the pot game (one can even say a pot is worn to cover the ears) as the pot brings attention to the head of the central figure posing as Midas. In archaeological evidence Midas was known for his wealth, the ears of the donkey and the story of him capturing the Silenus. On an attic red-figure stamnos kept in the British Museum (fig. 1; 450 BC),<sup>29</sup> Midas is depicted enthroned, with

26. Scholia to Plato's *Republic*, 408b, 1.

27. Scholia to Aristophanes' *Wealth*, 287f Chantry.

28. Athenaeus, *The Deipnosophists*, 10.415 (Sositheus, 99 F 2, 6-8, *Daphnis*, *TrGrFr* vol. I). See XANTHAKIS-KARAMANOS (1994).

29. London, British Museum 1851.4-16.9 (E447); ARV<sup>2</sup> 1035; BAPD 213470.



Fig. 1. Attic red-figure stamnos,  
H. 38.10 cm, attributed to the Midas Painter (c. 440 BCE).  
© London, British Museum 1851.4-16.9 (E447).

Reproduced with permission under the Creative Commons License.

protruding ass's ears, in what to a Greek audience can be seen as an "orientalizing" pose but not with "oriental" clothes. Margaret C. Miller argues convincingly that Attic painters translate Achaemenid imperial iconography here possibly from a visual source.<sup>30</sup> As she puts it<sup>31</sup>:

Athenian ambassadors may not have reached Iran proper, but the palace of Susa where they awaited the King was apparently filled with the same imperial iconographic programme of decoration. Certainly, Aristophanes' parody of the report of an embassy to Susa presupposes acquaintance with diplomatic experience on the part of the Athenian populace (*Acharnians*, 61-125).

30. See MILLER (1988), p. 80, as she discusses different Attic vases that present Midas enthroned. As she further argues (p. 88), "The evidence of throne scenes examined here suggests that there was some conceptual transfer from East to West, but that the depth of exchange of cultural information may not have been great. These vases by their misinterpretation of detail clearly indicate a visual, rather than reported, source, and one that has been only half understood". See also LISSARRAGUE (2013), p. 133-134, figs 107-108.

31. MILLER (1988), p. 84.

If Achaemenid visual sources are received within Attic painting, then the lore about the central figure is likely to be more dominant in ways that can explain the parodic element attached to it in a children's game. Moreover, the presence of Midas in Attic pottery, on Athenian stage and the stylization of the figure as an eastern king all denote a familiarity with Midas in Greek theatrical and other oral narrative contexts.

The famous account of how King Midas captured the satyr Silenus in order to make him reveal what is best for man is found in a fragment of Aristotle.<sup>32</sup> The paradoxical reply: "never to be born, and, if born, to die as soon as possible", explains why the passage is so regularly cited in studies of "pessimism" in ancient Greek culture. The other very well-known story of Midas is that of the golden touch. Likewise, the earliest known reference to Midas's golden touch is found in the *Politics* of Aristotle when he writes that a man could be amply supplied with money and yet die of hunger, just as happened to Midas, for the insatiable desire of his prayer caused everything which was placed before him to become gold.<sup>33</sup> The legendary wealth does not seem to be part of the early tradition, but that does not necessarily prove that it was not known earlier or that stories like that did not circulate more broadly orally; immense wealth that can still end in hunger is part of the associations with Midas as a figure in the Greek visual and oral narratives.

### 3. GAMES, DONKEYS, AND POTS. STORYTELLING THREADS, *HISTORIOLA*, AND PERFORMANCE

The cure to hunger is food, and cooking food is perhaps the most important activity of the day that ensures survival. For children to play with what is available around the household is a natural and expected activity and games, as many argue it prepares children for adulthood roles.<sup>34</sup> There is practically no household that does not have as its basic apparatus some cooking tools, most importantly a pot. The notion of hunger and the pot as the source of a material remedy for hunger can also be part of the same associations that can link mythical lore and practice. Although it is impossible to argue with any certainty how storytelling about Midas and its connections with the hunger motif was shaped, the game as it stands offers the synchronicity of possible clues that can be linked to each other. Hunger is a condition that has deep connections with the very invention of gaming itself in the Greek tradition of ideologies about

32. Aristotle, fr. 44 Rose [= fr. 6 Walzer (1934, 12 f.)], from his lost dialogue *Eudemus* or *Peri psychēs* (περί ψυχῆς) is quoted by ps. Plutarch 1) in the *Moralia* (*A Letter of Condolence to Apollonius*, 115b-e). For this see DAVIES (2004). Malcolm Davies traces the patterns of encounters with a demonic figure and puts such encounters in comparative perspective with ambivalent figures, such as Circe, the Old man at the Sea, Rumpelstiltskin.

33. Aristotle, *Politics*, 1257b.

34. See S. COSTANZA in this volume who discusses ancient and modern Greek girls' games with a gendered perspective and how they prepare the players for future adult roles.

games. Palamedes who is thought to be the inventor of dice (*kuboi*) and boardgames with counters (*pessoi*), saved the Argive army while it was waiting in Aulis before the expedition to Troy. He began by both measuring with detail the food that was scanty and needed to be divided to the army. By inventing games, he gave also a remedy to the lack of work according to Sophocles's fragment of *Nauplius*: "counters and dice, a pleasant cure to not working" (πεσσοῦς κύβους τε, τερπνόν ἀργίας ἄκος).<sup>35</sup> Hunger can also be an aspect of insatiability, which is also a trait well connected with immense wealth and can arguably lie behind this type of lore.<sup>36</sup>

Moreover, if we take further the Midas figure with its possible associations as the core of a *historiola*, namely an abbreviated reference of a greater story, then the children's game offers, as *historiolae* do, the summarized reference reduced in a children's rhyme.<sup>37</sup> While this may be seemingly without much meaning beyond the act of play itself, it still affords us, despite the rudimentary references, the opportunity to delve further into ancient poetic traditions. *Historiolae* are often taken out of context and evoke earlier storytelling while retaining a special emotive and evocative force, which is precisely what enables their transmissibility. The story kernel, along with a visual reference such as the iconized king Midas and the donkey figure with the pot as a central material reference and game prop, makes this easily memorable and transmissible.

The earliest reference to the donkey in Greek literature is in a simile in Homer's *Iliad*, which describes a donkey defying the efforts of his young overseers to enjoy some grain he is not supposed to be eating; furthermore, donkeys are associated throughout with carnal pleasure and hunger for more.<sup>38</sup> But Midas is only partly donkey-like with respect to his ears. The hybridity between the donkey and human form is one that has a long presence in Greek and Roman literature culminating in what must have been Lucian's novels on Lucius or "the ass" which must have been hugely influential on Apuleius's masterpiece of the *Golden Ass* or *Metamorphoses*.<sup>39</sup> For the latter, among the many scholars who looked at the interpretative possibilities for Apuleius' novel, Edward John Kenney has astutely suggested that the ass's long ears symbolize its ability to listen without full understanding, something that points to those who lacking wisdom do listen without a deeper comprehension of what they hear.<sup>40</sup> This offers a different layer of philosophical understanding, and, given that the

35. Sophocles, fr. 429 TrGrFr vol. 4 Radt.

36. For more details, see VESPA (2019), (2020a) and in this volume.

37. For *historiolae* and their narrating power, see FRANKFURTER (1995).

38. Homer, *Iliad*, 11.558-62. For donkeys in early Greek literature, see GRIFFITH (2016) and GREGORY (2007).

39. See FINKELPEARL (2006), BRADLEY (2000), and for the slavish representation, see FITZGERALD (2000).

40. KENNEY (2003).

Silenus figure is featured in philosophical texts (associated with Socrates in Plato),<sup>41</sup> despite the absence of reference to the donkey's ears in the game, we can see that the set of Midas representations can give us more clues about the processes of othering for the Phrygian king. A philosophical position on hearing and understanding, one of the most dominant themes in philosophy, can lurk behind the Midas usual representation on comic stage. Emily Gowers remarks that the figure of the ass, and the ass's ears) is used in Latin Literature to make the same point: "everyone has ass's ears until they see the light of philosophy".<sup>42</sup> Others following the tradition of animal metaphors for ethical uses see the donkey as a figure of servile behavior which is also linked with the curiosity of someone who listens but does not take in deeper what the (long) ears catch. If we regard Midas as someone who comes from far away and is interested in learning and seeks philosophical *theoria* then the caricature of donkey's ears is nothing less than what Silvia Montiglio has called an unphilosophical *theoria*, one that emphasizes hearing, perhaps with the wrong interlocutor but not true knowledge.<sup>43</sup> Midas has an epistemological problem, and his transformation to a comic figure further reveals that. If we take this further, then we can say that Midas framed as a figure who is not able to understand in depth can be equated with a child. The Midas game is a performance of childhood, and children associate themselves with a king, one though who can be seen as a child, not able to understand in more depth what he listens to.

Midas is a king, and games often present kings or characters that appear as kings, often to be equated with the winners of some sort of ball games like the *Phaininda*.<sup>44</sup> A source contemporary to Pollux, no other than the Greek work by Suetonius, *On the Games of the Greeks*, connects the king and donkey themes.<sup>45</sup> In this passage, Suetonius gives us the different types of ball games, such as the *aporraxis*, also found in Pollux and Eustathius, which involves a basketball kind of hitting of the ball on the ground or the *episkyros* which is a rugby like game, where they hit the ball onto a kind of chipping of stone (*latype*, or *Skyros*), and then they start chasing each other. The *Phaininda* is a different kind of game where they show the ball and then send it off to others. Now for this game, those that win are called Kings, those that lose Donkeys:

Φαινίνδα δέ, ὅταν ἑτέρῳ τὴν σφαῖραν προδεικνύντες, ἑτέρῳ αὐτὴν ἐπιπέπωσιν>. <Τῶν οὖν παιζόντων ταῦτα τοὺς μὲν νικῶντας βασιλεῖς ἐκάλουν καὶ ὁ ἄν προσέτασσαν τοῖς ἄλλοις ὑπήκουον, τοὺς δ' ἠττωμένους ὄνους>

41. For Socrates as a Silenus, see BELFIORE (1980).

42. GOWERS (2001), p. 77.

43. See MONTIGLIO (2007); for the physicality in the posture of a donkey and its meaning, see O'SULLIVAN (2016.)

44. For the *Phaininda* and ancient sources, see MARINDIN (1890).

45. Suetonius, *On the Games of the Greeks*, 2.13 Taillardat.

Faininda is when they show to one the ball, but then send it off to another. They were calling kings those players who were winning in these, and would command the others who would obey in anything, but the ones who lost they called donkeys.<sup>46</sup>

That this is not a new reference to winners and losers of games is something that goes back to at least Plato's *Theaetetus* when Socrates uses a simile when discussing wisdom and knowledge:

ἄρ' οὖν δὴ ἔχομεν λέγειν αὐτό; τί φατέ; τίς ἂν ἡμῶν πρῶτος εἴποι; ὁ δὲ ἀμαρτῶν, καὶ ὃς ἂν αἰεὶ ἀμαρτάνῃ, καθεδεῖται, ὥσπερ φασὶν οἱ παῖδες οἱ σφαιρίζοντες, ὄνος· ὃς δ' ἂν περιγένηται ἀναμάρτητος, βασιλεύσει ἡμῶν καὶ ἐπιτάξει ὅτι ἂν βούληται ἀποκρίνεσθαι.

Socrates: ...Can we answer this question? What do you say? Who can speak first? Whoever misses it shall sit down, as at a game of ball, and shall be the “donkey” as the boys say; he who will outdo his competitors in the game without missing, shall be our “king” and shall have the right to ask us any questions he may wish...<sup>47</sup>

While any possible connection between this wisdom-seeking figure of Midas and the king behind Plato's children's games that assimilates those who can achieve knowledge and wisdom as kings is tenuous, nevertheless, the “Midas” game presents a hybrid of the king and donkey figures. As a game, the Midas game is very physical like the ball game referred to in *Theaetetus*. This donkey/king game presents a king who can ask whatever he likes, making the dialogic element quite dominant, as in a tag game.

Unlike other games that only require human gestures, Pollux's Midas game has the added reference to the pot. The child “acting” as “pot” (one can even imagine variations of the game with a player even wearing a pot) brings a reference that would be well known in people's households. Both the lyrics and the performance highlight a certain materiality placing emphasis on not just any *chytra* but in particular the *boiling pot*. A simple association of the heat of the game and the heat of the pot and the notion of action and running going around makes this type of imagery one that can pass from household duties to a children's game.

The pot was one of the most common object props on the comic stage. As Martin Revermann notes, props on stage are condensed visual narratives, filled with symbolic connotations and stories to tell. With a view from semiotics and psychoanalysis, M. Revermann submits that props are detachable with a durable impressionability very different to that of words or gestures but are not easily decodable.<sup>48</sup> They can be iconic and symbolic but function at the same time as mobile signs. More prolific in comedy than tragedy their use is often geared to audiences with a shorter

46. Suetonius, *On the Games of the Greeks*, 2.21-29 Taillardat.

47. Plato, *Theaetetus*, 146a.

48. REVERMANN (2013), p. 80.



attention span expecting laughter and action. Robert Tordoff furthermore writes that “comedy abounds and rejoices in these humble things” unlike tragedy, where we do not see them in the same way.<sup>49</sup> In theater, there is a relationship between physical objects and plot, as objects can create sub-spaces and can give nuances of specific modality, such as creating ritual or metatheatrical references. In his study of props on dramatic stage, R. Tordoff has shown that when considering different categories, such as clothes, furniture, tools, etc., items that relate to food and drink and their containers are by far the most represented in Aristophanes’ *Knights*, but domestic items like that are sparser in late Aristophanes.<sup>50</sup> Menander and the new comedy use props in similar terms, with domestic items being ubiquitous. But a game is not theater *per se*. Yet, in games, as in theater, everyday objects are stripped from their practical use to vehicle jokes, games and laughter, often with slapstick humor. If one were to reconstruct this game with one player “acting” like the “pot”, then the slapstick element can be further intensified as the child is almost mobilized as a prop. The play between a player standing as a common household item and the role of Midas as the one who has “the pot” becomes physical and remains imaginative at the same time.

The pot is a standard reference in comedy and is often personalized. The pot is thought of as having handles or ears with complex references as a pot can be a type of a kiss when you also grab someone by the ears.

ANTEIA. Λαβοῦσα τῶν ὠτων φίλησον τὴν χύτραν.  
Anteia. Grasp the ears and kiss the pot.

While in this fragment by Eunicus, the only that survives for this comic poet, which we find in Pollux<sup>51</sup>, we do not know what is happening other than it probably refers to Anteia, a courtesan also mentioned by Demosthenes. Still the comic reference to the pot serves as a reminder about the ubiquity of pots on comic stage.

Many references to the pot occur in Aristophanes.<sup>52</sup> Epicharmus had a title *Chytrai*.<sup>53</sup> The pot is also an object that is used for hitting, like the comic shield, which can break and empty all its contents as in the anecdote for Zeno the stoic:

ἐντεῦθεν ἤκουε τοῦ Κράτητος, ἄλλως μὲν εὔτονος πρὸς φιλοσοφίαν, αἰδήμων δὲ ὡς πρὸς τὴν Κυνικὴν ἀναισχυντίαν. ὅθεν ὁ Κράτης βουλόμενος αὐτὸν καὶ τοῦτο θεραπεῦσαι δίδωσι χύτραν φακῆς διὰ τοῦ Κεραμικοῦ φέρειν. ἐπεὶ δὲ εἶδεν αὐτὸν αἰδούμενον καὶ παρακαλύπτοντα, παίσας τῇ βακτηρίᾳ καταγνυσι τὴν χύτραν.

49. TORDOFF (2013), p. 110.

50. TORDOFF (2013).

51. Pollux, *Onomasticon*, 10.100, Eunicus, fr. 1 K.-A. (*Anteia*).

52. See for representative examples Aristophanes, *Lysistrata*, 296, 308, 315, 557; *Women at the Thesmophoria*, 403.

53. Pollux, *Onomasticon*, 9.79. See also Athenaeus, *Deipnosophistae*, 2.1.51. See also note 22.

φεύγοντος δὲ αὐτοῦ καὶ τῆς φακῆς κατὰ τῶν σκελῶν βρούσης, φησὶν ὁ Κράτης· „τί φεύγεις, φοινικίδιον; οὐδὲν δεινὸν πέπονθας.“

There he was listening to Crates, otherwise easy to listen to philosophy, but embarrassed by the cynic shamelessness. Crates therefore wanting to remedy him, gives him a pot full of lentils to carry though the Kerameikos. When he saw him being embarrassed and covering himself, striking him with a cane, he breaks the pot. As he was leaving and the lentil soup was flowing down his limbs, Crates says: why are you fleeing, young Phoenician, you haven't suffered anything.<sup>54</sup>

The pot is also part of proverbial expressions such as that about labor in vain: “you decorate a pot, you are plucking hair from an egg” (Χύτραν ποικίλλεις, ὦν τίλλει).<sup>55</sup> Pollux returns to the very topic of a pot in his tenth book when he brings up the question of pronunciation.<sup>56</sup> *Chytra* (χύτρα) is often written as *kythra* (κύθρα) pronounced as *kythra* or *zetraia* (ionic is *kythre*, doric *kuthra*, from the verb *χέω*, root *xFew*, indoeuropean \**ghew*).<sup>57</sup> The fact that Pollux discusses the word *χύτρα* in its different contexts and meanings is again something that could be indicative of the cognitive processes behind the making (or editing) of a lexicographic work like the *Onomasticon*.

Προσαριθμητέον δὲ τούτοις καὶ τὰ τοῦ μαγείρου σκεῦη, χύτρας χυτρίδια χυτρίδας—ζετραίαν δὲ τὴν χύτραν οἱ Θραῖκες καλοῦσι—

One should add to these the pots of the cook, *chytras*, *chytridia*, *chytridas*, the Thracians call the *Chytra zetraian*.<sup>58</sup>

Pots are present as prop objects and can be seen as the link between stage and everyday life. Children's games touch on both real household space and the comic space as a children's song and game is formed. The figure of Midas attached to a household object becomes in performance the receiver of children's violence but also underlines the notion of childhood itself, latent in other sources. Midas has not grown up philosophically and becomes a comic figure, a child himself that the children celebrate as the game and its song is morphed from a complex intertextual world which itself carries the markers of the social nexus within which it operates.

## CONCLUSION

To weave all these threads together: the children in Pollux's account perform a game that uses a character who is memorable and flexible as a figure in comic poetics. With the addition of donkey ears and the subtle references to Midas's wealth

54. Diogenes Laertius, *Vitae Philosophorum*, 7.3 (= Zeno, fr. 2, J. Von Arnim, *Stoicorum Veterum Fragmenta*).

55. Diogenianus, *Paroemiae*, 45.

56. Pollux, *Onomasticon*, 10.95.

57. *DELG*, s.v. *χέω*.

58. Pollux, *Onomasticon*, 10.95.

conspicuous, children's poetics associate the complex references around Midas with the most common item in any household: a cooking pot. The work theme is prevalent in children's songs worldwide. The other girls' tag game, the Tortoise-game, also presents the theme of weaving connecting women's work and lament as the girls go around the figure playing the tortoise. While playing, children imitate adults' roles and absorb lore and storytelling in a way that transforms rhymes into *historiolae* with abbreviated and often cryptic references to oral narratives in the adult world. In so doing, often in unconscious ways, they also show agency. They invent their own discourse, not simply translating, but adapting adults' discourse. Children's playful physical choreography mimic adult daily rituals and create their own world of play.<sup>59</sup> From that perspective, what could be part of theater or less formalized performance can easily become play and a tag game, part of children's adaptation of adult performance. But while in most cases we have a typified figure, here we have a specific historical reference to the Midas who became a legend and comical figure on stage. The association with notions of wealth, from wisdom degraded to stupidity, and wealth that yet is not free from hunger, can be seen as elements that channel less so philosophical elements (although arguably that happens too through this game) but navigate polarities and deconstruct symbols of wealth. Would children be familiar with Midas on the comic stage? If not directly, certainly in lore and circulating legends, enough to release creativity. This proliferation created what seems to have been a popular song that can become a way to philosophize innocently while also continuing practices of othering of the foreign element, even if that was through the projection of the defeated onto the figure of the mythical king of Phrygia. If Midas was presented as an unphilosophical figure, metamorphosed into a donkey, fit to celebrate childhood itself, then the game is a carrier of complex interactions of genres that absorb adult narratives and create childhood's oral poetics to last in generations.

---

59. For children's rituals and the agency they show, see especially DASEN (2020).

# Gloser n'est pas jouer

## Les formules de jeux dans les recueils parémiographiques

Arnaud ZUCKER

Université Côte d'Azur, CNRS, Cépam UMR 7264

### INTRODUCTION

Un jeu n'est pas un objet d'étude<sup>1</sup>, mais une activité : les règles qui président à son déroulement constituent pour ses acteurs un cadre assimilé, pour ainsi dire incorporé et devenu implicite. Cette syntaxe des actions ludiques étant pratiquement oblitérée dans le temps du jeu on ne doit pas s'étonner que la littérature antique ne livre que peu d'informations explicites et limpides sur les jeux grecs — à l'exception du traité malheureusement tronqué et disloqué *Sur les jeux grecs* (Περὶ τῶν παρ' Ἑλληνιστῶν παιδιῶν) de Suétone qui, en observateur extérieur, proposait une histoire culturelle des jeux grecs. Qui a besoin de connaître les règles d'un jeu ? Les joueurs.

L'industrie moderne du jeu a conduit à la constitution de modes d'emploi méthodiques sans équivalent dans les littératures antiques. La description des jeux s'exprime aujourd'hui essentiellement par des règles, qui fixent le statut des participants, les instruments, les actions attendues ou licites, et le but du jeu, qui en est aussi la fin. Le mode d'exposition des jeux dans les textes antiques ne répond jamais à cette méthode. Comme on le voit dans l'*Onomasticon* de Pollux ou le traité putatif de Suétone, il privilégie une présentation extérieure du déroulement courant<sup>2</sup>, la façon de jouer<sup>3</sup>, plutôt que le principe du jeu, sans mention de consignes, et sans traiter de la fin du jeu ou de la notion de victoire<sup>4</sup>. Certains jeux

---

1. Voir KURKE (1999), p. 248 : « *Games may seem an absurdly trivial domain for scholarly investigation* ».

2. Voir Suétone, *Sur les jeux grecs*, XIV : προάγεται οὕτως, « il se déroule ainsi ».

3. Voir Pollux, *Onomasticon*, IX, 98 *Onomasticon*, IX, 98 [éd. ΒΕΤΗΕ (1931)] : ἡ τέχνη τῆς παιδιᾶς.

4. Pour certains jeux seulement le but est indiqué : Suétone, *Sur les jeux grecs*, I (p. 66, Taillardat), II (p. 69, Taillardat), XVI (p. 72, Taillardat).

n'ont probablement d'autre issue que la lassitude ou la dispersion des joueurs (par exemple la *χελιχελώνη* ou la *χαλκῆ μυῖα*).

Il existe peu de textes qui donnent des informations détaillées sur les modalités de jeux de dés ou d'osselets, à côté des sources iconographiques et matérielles qui offrent des éléments lacunaires pour reconstituer leur contexte et leur déroulement. Car textes et images ne sont jamais, l'un pour l'autre, dans un rapport d'illustration. C'est toutefois un des défis essentiels des études sur le jeu d'en établir la nature précise et les règles. L'objet de cet article est d'examiner le traitement des formules de jeux dans les recueils parémiographiques pour déterminer s'ils peuvent aider à la compréhension de leur déroulement<sup>5</sup>.

De fait, les jeux se prêtent bien à une fixation formulaire et à un traitement lexicographique, car ils sont l'occasion de formules codées, et de nombreux jeux sont même désignés par une formule, en Grèce comme ailleurs (« un, deux, trois, soleil » « qui perd gagne », « la balle au prisonnier », « ni oui, ni non », « je te tiens par la barbichette », « accroche-décroche », etc.). Il est remarquable que près d'un tiers (4/13) des expressions imagées (*παροιμῖαι*) signalées dans l'*Onomasticon* de Pollux figurent dans la petite section sur les jeux<sup>6</sup>. L'intérêt particulier de ce type de littérature est qu'il vise à établir une double information, sur le sens littéral *et* figuré des expressions répertoriées, autrement dit sur les contextes initial et dérivé de l'emploi de ces expressions<sup>7</sup>. La mise en lumière des deux versants des formules ludiques pourrait contribuer aux deux niveaux d'étude des jeux : l'identification *technique* du jeu (modalités, instruments, contextes) et la signification *anthropologique* (culturelle et sociale, comme témoin de relations et de représentations dans la culture)<sup>8</sup>.

- 
5. On rencontre des expressions figées et des locutions, parfois proverbiales (*παροιμῖαι*) disséminées dans l'ensemble de la littérature, mais les lexicographes anciens avaient eu à cœur, dès l'époque classique, de les rassembler dans des recueils. Friedrich Wilhelm Schneidewin et Ernst Ludwig von Leutsch ont édité au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle les principales collections anciennes, pour la plupart tardives et souvent constituées à partir de lexiques antérieurs, qui nous sont parvenues, probablement sous une forme abrégée : celles de Diogenianus (II<sup>e</sup> s. apr. J.-C.), Zenobius (II<sup>e</sup> s. apr. J.-C.), Georges de Chypre (XIII<sup>e</sup> s. apr. J.-C.), Macarius Chrysokephalus (XIV<sup>e</sup> ap. J.-C.), Michel Apostolius (XV<sup>e</sup> s. apr. J.-C.), et quelques extraits de Plutarque (II<sup>e</sup> s. apr. J.-C.). Cette édition précieuse, quoique ancienne (1839-1851), n'a pas été remplacée ni mise à jour ; elle recense un grand nombre de manuscrits avec parfois, comme dans le cas de Zenobius, des différences importantes entre les versions (raison pour laquelle, dans les références qui suivent, nous conservons, lorsque c'est déterminant, l'indication du manuscrit utilisé). Aucune traduction intégrale en langue moderne n'existe pour ces différentes collections.
  6. Pollux, *Onomasticon*, IX, 94-129. On pourra consulter un dossier assez complet de textes parallèles aux passages de Pollux sur les jeux dans l'ouvrage récent de COSTANZA (2019), qui rassemble les *Excerpta de ludis* de Pollux accompagnés d'une traduction italienne souvent fautive p. 301-317.
  7. Le terme *παροιμία* ne désigne ni un proverbe ni un usage rhétorique mais une locution figée de sorte qu'il relève de la lexicologie (ou du registre des *γλώσσα*). Ainsi 43% des entrées du recueil de Zénobius sont constituées d'un ou deux mots. Sur les différentes recensions du recueil de Zenobius voir BÜHLER (1987). Sur la nature des recueils de *παροιμῖαι*, voir RUPPRECHT (1959).
  8. Sur cet enjeu, voir les pistes ouvertes par KURKE (1999).

Les recueils considérés proposent essentiellement des informations lexicographiques de définition et d'usages, qui ne s'appuient pas sur la connaissance contextuelle des récepteurs mais s'adressent à des non-initiés, afin de rendre intelligibles des traits culturels qui ne le sont plus. Le projet didactique de Pollux, inestimable source pour la παιδιά grecque<sup>9</sup>, est similaire, puisque dans son *Vocabulaire* (*Onomasticon*) il se propose de « passer en revue brièvement les noms des jeux » (διὰ βραχέων ὀνόματα παιδιῶν ἐπιδραμεῖν) « en expliquant au passage ce qu'ils ont d'obscur » (παρεξηγούμενον τὴν ἐν αὐτοῖς ἀσάφειαν), sans s'engager à les *décrire* à proprement parler<sup>10</sup>. Les recueils, comme on le verra, transmettent généralement des informations qui figurent ailleurs dans des scholies à des textes classiques, et qui souvent relèvent simplement de l'exégèse littéraire, conformément à la conception de la παροιμία comme une forme d'ἀλληγορία<sup>11</sup>. C'est sans doute en partie la raison pour laquelle ils proposent fréquemment plusieurs interprétations imagées, qui reflètent la diversité des emplois littéraires : l'expression « les dés de Zeus tombent toujours juste » (ἀεὶ γὰρ εὖ πίπτουσιν οἱ Διὸς κύβοι) peut ainsi signifier aussi bien « tout va bien pour lui » (le bonheur) *οὐ* « bien fait pour lui ! » (le malheur). Elles se fondent même généralement de manière explicite sur une tradition littéraire sans réaliser complètement le programme attendu<sup>12</sup>, puisque pour un tiers des lemmes l'information proposée ne contient pas l'origine (ou le contexte originel) de l'expression, et que le sens figuré (ou le contexte secondaire) manque également dans un tiers des cas<sup>13</sup>. Nous examinerons successivement trois dossiers, trois expressions en lien avec un

- 
9. Dans l'ouvrage thématique de Pollux la section sur les jeux prend place dans un ensemble sur les activités civiles (livre IX), qui commence par les villes, les bâtiments, les pièces et les jeux, alors que les relations de la vie politique sont traitées dans un autre livre (III). D'autres passages de l'ouvrage mentionnent des jeux (avec des chevauchements ça et là) en particulier le livre VI (sur les repas), où sont évoqués des jeux de banquet, et le livre VII (sur les arts et métiers), où sont évoqués des jeux de hasard.
  10. Pollux emploie curieusement un verbe (παρεξηγεῖσθαι) qui signifie dans le reste de la littérature grecque « expliquer de travers ». La même ambivalence affecte le verbe παρετυμολογεῖν. Cf. ΚΑΡΑΝΙΚΑ (2012) ; voir dans ce volume ses réflexions sur la contribution de Pollux à la παιδιά.
  11. Ἔστι δὲ ἡ παροιμία τρόπος καὶ τῆς καλουμένης ἀλληγορίας, « l'expression imagée est une figure qui appartient à ce qu'on appelle l'allégorie » (Diogenianus, *praef.* I, 9-10). Voir également Michel Apostolius, *praef.* 3 : Παροιμία μὲν οὖν ἐστὶ λόγος ἐπικαλύπτων τὸ σαφὲς ἀσαφείᾳ· ἢ δι' αἰσθητῶν πραγμάτων σημαίνων πράγματα νοητᾶ· ἢ ἐπικεκρυμμένως τὴν ἀλήθειαν ἐπεμφαίνων, « une *paroimia* est une locution qui dissimule quelque chose de clair sous quelque chose d'obscur, ou qui exprime des réalités intelligibles à travers des objets sensibles, ou qui manifeste la vérité de manière cryptée ».
  12. Le cadre complet des entrées de ces recueils comporte les éléments suivants : (1) la raison historique (ou l'explication littérale et la justification : ἀπὸ τοῦ..., γὰρ, ἐντεῦθεν, etc.) ; (2) les situations dans lesquelles l'expression est employée (ἐπὶ τῶν... [εἴρηται, τάττεται], πρὸς τοὺς...); (3) les paroimiai qui ont une signification (métaphorique) similaire (ὁμοιον...); (4) des citations littéraires d'auteurs classiques (μὲνηται X). Sur le sens de παροιμία voir ZUCKER (2022)
  13. Ainsi dans la collection de Diogenianus (contemporain de Pollux), qui compte 552 lemmes, le sens figuré est donné dans 354 entrées (64%), et l'explication de l'origine dans 337 cas (61%).

riche contexte documentaire, pour déterminer l'aide que l'on peut espérer de ces recueils dans la reconstitution des jeux.

## 1. PILE OU FACE

Le jeu du « retournement de tesson » (ὄστράκου περιστροφή) a donné lieu à une expression consacrée, utilisée hors du contexte ludique. Les recueils présentent les entrées suivantes (avec deux manuscrits au texte distinct pour le recueil de Diogenianus)<sup>14</sup> :

(a) Ὀστράκων περιστροφή : ἐπὶ τῶν ἐκ κρειπτόνων εἰς τὸ ἐναντίον μεταπιπτότων, ἐκ μεταφορᾶς τῶν κυβευόντων.

*Un retournement de tessons* : se dit de ceux qui passent d'une situation favorable à la situation inverse ; [l'expression est] empruntée, par métaphore, aux joueurs de jeux de parcours<sup>15</sup>.

(b) Ὀστράκου περιστροφή : παροιμία ἐπὶ τῶν ταχέως τι ποιούντων λεγομένη<sup>16</sup>. Εἴρηται δὲ ἀπὸ παιδιᾶς τοιαύτης. Διελδόντες ἑαυτοὺς οἱ παῖδες ὡς ἰσαριθμούς ἐκατέρους γενέσθαι, οἱ μὲν πρὸς ἀνατολὴν ἴσαντο, οἱ δὲ εἰς δυσμᾶς, ἄλλος δὲ τις μεταξύ ἐκατέρων καθήμενος ὄστρακον εἶχεν, ἐκ μὲν τοῦ ἐνὸς μέρους κεχρισμένον λεύκη, ἐκ δὲ θατέρου μέλανι. Καὶ ἔρριπτε τοῦτο ὀρθόν, καὶ εἰ μὲν κατεφέρετο τὸ λευκὸν μέρος ἄνω, οἱ πρὸς ἀνατολὰς ἐστῶτες ἐδίωκον τοὺς πρὸς δύσμας. Εἰ δὲ τὸ μέλαν, οἱ ἐκ δυσμῶν ἐδίωκον, ἕως καταλάβοιεν. Καταλαβόντες δὲ ἐβαστάζοντο ὑπ' αὐτῶν, ἕως οὐ ἐπανεέλθωσιν ἐπὶ τὸν τόπον, ἀφ' οὗ τὴν ἀρχὴν ἔφυγον.

*Un retournement de tesson* : expression employée pour ceux qui agissent rapidement. Elle provient du jeu suivant : Des enfants se répartissaient en nombre égal en deux camps, les uns étant « de l'est », les autres « de l'ouest » ; un autre enfant [neutre] était assis entre les deux camps avec à la main un tesson qui était badigeonné de blanc sur un côté, et de noir sur l'autre ; il jetait en l'air le tesson et s'il retombait avec la face blanche apparente, ceux du côté « est » étaient les poursuivants de ceux « de l'ouest » ; si c'était la face noire, ceux « de l'ouest » étaient les poursuivants, jusqu'à ce qu'ils attrapent [ceux de l'autre camp] ; une fois qu'ils les avaient attrapés, les poursuivis

14. Diogenianus (manuscrit Vindobonensis 1336.95). Le manuscrit Coislin n° 177 du xiv<sup>e</sup> s. donne une version différente et plus étendue de l'entrée. Voir VON LEUTSCH et SCHNEIDEWIN (1851), t. I, p. XXXII-XXXIII. Sauf indication contraire toutes les traductions données dans ce chapitre sont personnelles.

15. Le terme employé peut signifier, à tort, « les joueurs de dés », mais AUSTIN (1940), p. 263, a montré que le terme pouvait renvoyer aux jeux de course, ce qui est plus adéquat ici. C'est aussi le cas *infra* pour la citation d'Apostolius.

16. Souda, *omicron*, 719. Voir Photius, *Lexique, omicron*, 353 : <Ὀστρακίνδα> : παιδιὰ ἢ ἐπ' ὄστράκων. <Ὀστράκου περιστροφή> : παροιμία ἐπὶ τῶν ταχέως τι ποιούντων λεγομένη, « *Ostrakinda* : jeu qui se joue avec des tessons. *Retournement de tesson* : expression figurée employée pour ceux qui agissent rapidement ».



les ramenaient sur leur dos jusqu'au lieu qui avait servi de point de départ à la poursuite<sup>17</sup>.

(c) Ὅστράκου περιστροφή :> ἐπὶ τῶν διὰ τάχους εἰς φυγὴν ὀρμώντων<sup>18</sup>, ἢ ἐπὶ τῶν εὐμεταβόλων.

*Un retournement de tesson* : [s'emploie] pour ceux qui s'enfuient rapidement, ou pour les gens versatiles<sup>19</sup>.

(d) <Ὅστράκου μεταστροφή :> ἐπὶ τῶν ῥαδίως εἰς φυγὴν ὀρμημένων· καὶ Πλάτων· <Ὅστράκου μεταπεσόντος ἵεται φυγὴ μεταβαλῶν>. Ἄλλοι δὲ ἐπὶ τῶν ἐκ κρειπτόνων εἰς τουναντίον μεταπεσόντων· ἐκ μεταφοῶς τῶν κυβεύοντων· ὄστρακίνοις γὰρ τὸ πάλαι χρώμενοι βῶλοισι, τῇ μεταβολῇ τούτων πολλάκις ἠτῶντο ἢ ἐνίκων.

*Un renversement de tesson*<sup>20</sup> : [s'emploie] pour ceux qui ont facilement tendance à s'enfuir ; et Platon : « le tesson s'étant renversé, il change et se met à fuir ». Selon d'autres, [l'expression s'emploie] pour ceux qui passent d'une situation favorable à la situation inverse ; [elle est] empruntée, par métaphore, aux joueurs de jeux de parcours. En effet, on lançait autrefois des tessons en guise de dés, et au gré du changement de leurs faces on était souvent perdant ou gagnant<sup>21</sup>.

La formule renvoie au geste initial (pile ou face) d'un jeu de course-poursuite (gendarmes et voleurs) qui semble clair et qui est décrit de manière cohérente dans les textes (Diogenianus, Pollux, Suétone, Hermias, Eustathe...) <sup>22</sup>. L'expression s'utilise apparemment avec des variations sous quatre formes équivalentes (ὄστράκου μεταστροφή, ὄστράκου περιστροφή, ὄστράκων περιστροφή, ὄστράκου

17. Diogenianus (manuscrit Coislin) VI, 95. Voir VON LEUTSCH et SCHNEIDEWIN (1851), t. I, p. 285. Tout l'article se trouve dans Pausanias, *Mots attiques*, omicron 26 Erbse. La scholie au *Phèdre* de Platon, 241b Greene offre un texte très proche.

18. = Scholie au *Phèdre*, 241b Greene.

19. Gregorius, *Proverbes*, II, 93.

20. Le changement de suffixe dans le recueil d'Apostolius (μετα-στροφή) est probablement dû à une contamination de l'usage platonicien, régulièrement signalé dans les commentaires du jeu.

21. Apostolius, *Proverbes*, XIII, 3.

22. ...au détail près que Diogenianus prétend que le lanceur est neutre, ce que ne disent pas les autres textes et que contredit Eustathe (*Commentaire à l'Iliade*, 1161, 38 = 4.248, Van der Valk) : παιδες δύο γραμμῇ τιμὴν μεσολαβοῦση διεστηκότες ἀλλήλων ὄστρακον ἀνερρίπτουν, οὐ θάτερον μὲν μέρος πεπισσωμένον ἦν, τὸ ἐντὸς δηλαδὴ, τὸ δὲ ἐκτὸς ἀπίσσωτον. Διώριστο δὲ τοῖς συμπαίζουσι, τίνων μὲν ἦν τὸ τὴν πίσσαν ἔχον, τίνων δὲ τὸ λοιπὸν. Καὶ ὅτε, φασίν, ἀναβληθὲν τὸ ὄστρακον πέσοι, ὧν μὲν ἦν τὸ κάτω τοῦ ὄστράκου, ἔφευγον, οἱ δὲ λοιποὶ ἐδίωκον. Καὶ ἐλέγετο τοῦτο περιστροφή ὄστράκου. Καὶ ἡ παιδιὰ ὄστρακίνδα ἐκαλεῖτο, « deux enfants, se tenant de part et d'autre d'une ligne qui les séparait, lançaient en l'air un tesson, dont une des faces était enduite de poix [= noire], la face "interne", tandis que la face externe ne l'était pas. Les joueurs étaient répartis en deux camps, auxquels correspondait pour les uns la face poissée, pour les autres, l'autre. Ainsi, paraît-il, lorsque le tesson lancé en l'air retombait, le camp correspondant à la face du tesson qui était cachée devenait les poursuivis, et celui de la face apparente les poursuivants. Voilà ce qu'on appelait le retournement de tesson, et le jeu s'appelait *ostrakinda* ».

περιστραφέντος ἢ μεταπεσόντος)<sup>23</sup>. Le manuscrit Coislin de Diogenianus donne une description remarquable du jeu, exceptionnelle dans ce type de littérature, qui correspond globalement à la description qu'on trouve chez Pollux du « jeu du tesson » (ὄστρακίνδα) :

Ὅστρακίνδα δέ, ὅταν γραμμὴν ἐλκύσαντες οἱ παῖδες ἐν μέσῳ καὶ διανεμηθέντες, ἑκατέρα μερὶς ἢ μὲν τὸ ἔξω τοῦ ὄστράκου πρὸς αὐτῆς εἶναι νομίζουσα ἢ δὲ τὸ ἔνδον, ἀφέντος τινὸς κατὰ τῆς γραμμῆς τὸ ὄστρακον, ὁπότερον ἂν μέρος ὑπερφανῆ, οἱ μὲν ἐκεῖνῳ προσήκοντες διώκωσιν, οἱ δ' ἄλλοι φεύγωσιν ὑποστραφέντες· ὅπερ εἶδος παιδιᾶς αἰνίττεται καὶ Πλάτων ἐν τοῖς εἰς τὸν Φαῖδρον ἐρωτικοῖς (241 B). Ὁ μὲν τοίνυν ληφθεὶς τῶν φευγόντων, ὄνος οὗτος κάθηται· ὁ δὲ ρίπτων τὸ ὄστρακον ἐπιλέγει 'νύξ ἡμέρα.' τὸ γὰρ ἔνδοθεν αὐτοῦ μέρος καταλήλιπται πίστη καὶ τῇ νυκτὶ ἐπιπεφήμισται. Καλεῖται δὲ καὶ ὄστράκου περιστροφή τὸ εἶδος τοῦτο τῆς παιδιᾶς.

*L'ostrakinda* : les enfants (*vel* joueurs) tracent une ligne et se répartissent de part et d'autre, le camp situé d'un côté de la ligne étant considéré comme « la face externe » du tesson, et l'autre « la face interne » ; quelqu'un lance sur la ligne le tesson, et ceux qui correspondent à la face apparente sont les poursuivants, les autres, ceux de la face cachée, étant les poursuivis. Platon fait référence à ce jeu-là dans les discours sur l'amour [prononcés par Socrate] à Phèdre. Si un poursuivi est attrapé, il s'assoit, [en tant qu'] « âne ». Celui qui lance le tesson déclare en même temps « nuit jour ». Car la partie interne du tesson est enduite de poix et on lui donne le surnom de « nuit ». Ce jeu s'appelle également « le renversement de tesson<sup>24</sup> ».

La mention du texte platonicien dans l'entrée d'Apostolius et le texte de Pollux est précieuse car Platon propose une utilisation riche et presque redondante de l'expression, dans la mesure où elle présente *à la fois* son sens littéral et son sens figuré : comme au jeu d'*ostrakinda*, nous dit Socrate, l'amant intempérant qui poursuivait son aimé auparavant se met à le fuir, à la suite d'une prise de conscience. Platon fait aussi référence à l'expression dans un second texte en raison de la formule « nuit jour » prononcée à cette occasion, pour indiquer que passer de la nuit de l'esprit au jour philosophique ne se fait pas en un tournemain :

Τοῦτο δὴ, ὡς ἔοικεν, οὐκ ὄστράκου ἂν εἶη περιστροφή, ἀλλὰ ψυχῆς περιαγωγὴ ἐκ νυκτερινῆς τινος ἡμέρας εἰς ἀληθινὴν, τοῦ ὄντος οὖσαν ἐπάνοδον, ἣν δὴ φιλοσοφίαν ἀληθῆ φήσομεν εἶναι.

Bien sûr, ce n'est pas là l'affaire d'un retournement de tesson ! C'est plutôt une conversion de l'esprit, qui passe d'une sorte de jour nocturne à un véritable jour, qui est le chemin pour aller à la réalité, chemin dont nous dirons qu'il est la vraie philosophie<sup>25</sup>.

23. Voir BECQ DE FOUQUIÈRES (1869), p. 82 ; TAILLARDAT (1967), p. 168-169.

24. Pollux, *Onomasticon*, IX, 110.

25. Platon, *République*, 521c5.

La description de Suétone converge globalement avec les témoignages cités et apporte un autre élément de contexte :

Παροιμία ὀστράκου περιστροφή <ἢ ὀστράκου περιστραφέντος ἢ μεταπεσόντος>, ἐπὶ τῶν ἀθρόον μεταβαλλομένων, ἐκ μεταφορᾶς παιδιᾶς τοιαύδε· παῖδες δίχα διηρημένοι, γραμμῆς μέσον κεχαραγμένης, ὀστρακὸν ἐδίδουν ἐνί, ἐν ἑτέρῳ μέρει πεπισσωμένον· ὅπερ ἀναρρίπτων ὁ παῖς ἐπέλεγε <<νύξ ἢ ἡμέρα>>, <τουτέστι <<τὸ λευκὸν ἐπιφαίνεται τοῦ ὀστράκου ἢ τὸ πισσηρὸν σκοτεινόν>>>, καὶ εἰ τὸ πεπισσωμένον κάτω συνέβη πεσεῖν, ἔφευγον οἱ τοῦτο τὸ μέρος ἔχοντες, οἱ δ' ἕτεροι ἐδίωκον. Διώριστο δὲ τοῖς παίζουσιν ὧν ἔδει εἶναι τὸ πεπισσωμένον. <Καὶ ἡ παιδιὰ ὀστρακίνα ἐκαλεῖτο. Χρήσις τῆς λέξεως ἐν τῇ κωμῳδίᾳ πρὸς αἰνίγμα τοῦ ῥηθέντος ἐξοστρακισμοῦ. Πλάτων δέ, φασίν, ὁ Κωμικὸς φράζει αὐτὴν οὕτως.

L'expression « le renversement de tesson », ou « le tesson renversé » ou « le tesson retourné », se dit de ceux qui changent souvent ; [elle vient,] par métaphore, du jeu suivant : les enfants se répartissaient en deux, traçaient une ligne au milieu et confiaient à l'un d'eux un tesson qui était enduit de poix sur une face ; l'enfant le lançait en l'air en disant « nuit ou jour » (il s'agit du clair ou de l'obscur couvert de poix qui apparaît sur le tesson) ; si c'était la partie couverte de poix qui retombait vers le bas, ceux qui correspondaient à cette face étaient les poursuivis et les autres les poursuivants. Les joueurs définissaient [au préalable] qui était le côté couvert de poix. On appelait ce jeu l'*ostrakinda* (le jeu du tesson). On trouve ce terme employé dans une comédie pour faire deviner le mot *ostracisme*. Et Platon le Comique [fr. 168 Kassel-Austin] l'emploie, paraît-il, de cette façon<sup>26</sup>.

Quel est le sens figuré attribué à cette expression ludique ? Dans la mesure où le jeu donnait probablement lieu à plusieurs parties successives, on peut considérer que « le retournement de tesson » ne renvoie pas simplement au lancer qui détermine les camps, mais au fait qu'un nouveau lancer, après une première partie, aboutit souvent à (rebattre les cartes et) inverser les camps. C'est l'usage platonicien dans le *Phèdre*, qui combine sens littéral et sens figuré<sup>27</sup>. Le sens figuré que l'on pourrait donc induire de l'expression en contexte initial est : *renversement de situation* (en bien ou en mal). Mais les significations métaphoriques proposées par les textes parémiographiques sont plus diverses : l'expression s'appliquerait (1) à « un revers de fortune » (Diogenianus *viennois*, Apostolius)<sup>28</sup>, (2) aux « gens qui fuient à toute vitesse » (Grégorius, Apostolius), (3) aux « gens rapides ou expéditifs » (Diogenianus de Coislin, Photius), (4) aux « gens versatiles » (Grégorius, *Suétone*, Eustathe). Toutes ces significations apparaissent également dans des scholies.

26. Suétone, *Sur les jeux grecs*, VIII (p. 70 Taillardat). Cf. Pollux, *Onomasticon*, IX, 112 : καλεῖται δὲ καὶ ὀστράκου περιστροφή τὸ εἶδος τοῦτο τῆς παιδιᾶς, « on appelle aussi ce jeu "le retournement de jeton" ».

27. Hermias d'Alexandrie, dans son commentaire au passage (Scholies au *Phèdre*, 59.18-60.6 Couvreur), ajoute même que « les gagnants, là aussi [*scil.* au jeu de l'*ostrakinda*] fuient, afin d'être portés sur une plus grande distance » (τὸ δὲ <ἔται φυγῆ> ἐπειδὴ κάκεῖ οἱ νικῶντες φεύγουσιν ἵνα πλείον διάστημα βασταχῶσι).

28. Cf. Eustathe, *Sur la prise de Thessalonique*, XX (Kyriakidis).

Bien que le rapport à l'ostracisme<sup>29</sup> ne soit qu'apparent, car l'expression est alors seulement un jeu de mots<sup>30</sup>, la valeur (1), négative, peut avoir été influencée par cette paronymie<sup>31</sup>. La valeur (2) peut dériver de l'usage platonicien dans le *Phèdre* :

Il cherche donc à s'évader de ce passé et c'est pour lui une nécessité de faire défaut ; lui qui auparavant était amoureux, parce que *la coquille s'est retournée*, il change de rôle et prend la fuite<sup>32</sup>.

La valeur (3) peut s'appuyer sur l'autre usage de Platon, dans la *République*, renvoyant à un procédé rapide. Quant à la dernière valeur (4), « pour ceux qui changent au gré des circonstances » (ἐπὶ τῶν ὅποι τύχη μεταβαλλομένων)<sup>33</sup>, elle découle aussi des emplois platoniciens<sup>34</sup> et se trouve confirmé par un passage du *Commentaire au Gorgias* d'Olympiodore déclarant qu'« il faut donc fuir les affaires inutiles et honteuses et nous ne devons pas, comme au “retournement de tesson”, tergiverser, mais mépriser les passions<sup>35</sup> ».

Les significations figurées recouvrent donc, potentiellement, tous les usages *littéraires* livrés par les auteurs anciens. Les collectionneurs d'expressions imagées s'inspirent, pour l'interprétation qu'ils proposent, des contextes littéraires qui leur

- 
29. Voir aussi Eustathe, *Commentaire à l'Iliade*, 1161, 38 (4.248-9 Van der Valk), qui signale le même passage.
30. Aristophane emploie *ostrakinda* en évoquant le cadre du jeu (la nuit, la course), avec une allusion à l'ostracisme : ὥστ' εἰ σὺ βριμῆσαιο καὶ βλέψειας ὄστρακίνδα, // νύκτωρ καθαρπάσαντες ἄν τὰς ἀσπίδας θεόντες // τὰς ἐσβολὰς τῶν ἀλίφτων ἄν καταλάβοιεν ἡμῶν « de sorte que, si tu frémis de colère et si tu regardes le *jeu du tesson*, ils enlèveront *la nuit* les boucliers, et iront *en courant* s'emparer de nos greniers » (*Cavaliers* 855-857). Voir Souda, *bêta*, 544. Même jeu chez Eustathe, *Sur la prise de Thessalonique*, 20.2 Kyriakidis (ὄστρακίνδα κατὰ τοῦ ἀνδρὸς ὑποβλεψάμενος). Aux yeux de BECQ DE FOUQUIÈRES (1869), p. 80, ce lien n'est pas accidentel et l'*ostrakinda* est une image fidèle [de l'ostracisme], ce qu'on pourrait appeler une réduction dans le sens plastique du mot. Les *ostraka* donnaient lieu à bien d'autres jeux, comme celui que mentionne Pausanias (*Mots Attiques* E 59 Erbse) et consistant à lancer des tessons dans la mer (<ἐποστρακίζειν>· παιδιά τις, ἦν παίζουσιν οἱ παῖδες ὄστρακα ἀφιέντες εἰς τὴν θάλασσαν).
31. Un article de l'Etymologicum Magnum (402 Kallierges) prétend qu'Aristophane aurait inventé (sic) ou remotivé *ostrakinda* (sur la base des sens d'*ostrakon*) dans le sens d'ostracisme (en *Cavaliers* 855), et Cratinos celui d'un autre jeu, l'*ephinda*... à partir de *epheis* (appel d'une décision au tribunal) : Ὡς γὰρ Ἀριστοφάνης, φησι, τὸ ὄστρακίνδα παρὰ τὸ (40) ὄστρακον ἀνέπλασεν, αἰνιττόμενος τὸν ἐξοστρακισμόν...
32. Platon, *Phèdre*, 241b5 (trad. L. Brisson, Flammarion) : Φυγὰς δὴ γίγνεται ἐκ τούτων, καὶ ἀπεστερηκῶς ὑπ' ἀνάγκης ὁ πρὶν ἐραστής, ὄστράκου μεταπεσόντος, ἵεται φυγῇ μεταβαλῶν.
33. Eustathe, *Commentaire à l'Iliade*, 4.248-9.
34. Voir Scholies à Lucien, 65.1 Rabe : « *Le tesson se retournant* : expression platonicienne au sujet de ceux qui changent sans prévenir en se détournant de ceux qu'ils honoraient précédemment » (<ὄστράκου\* – μεταπεσόντος>] Πλατωνικὴ παροιμία ἐπὶ τῶν ἀπροφασίστως μεταβαλλομένων ἀπὸ τῶν πρῶην αὐτοῖς πρεσβευομένων).
35. Olympiodore, *Commentaire au Gorgias*, 35, 9, 4-6 : Δεῖ οὖν φεύγειν τὰ ἄχρηστα καὶ αἰσχρὰ πράγματα, καὶ οὐκ ὀφείλομεν δίκην ὄστράκου περιστροφῆς περιάγεσθαι ἀλλὰ καταφρονεῖν τῶν παθῶν.

sont connus et dans lesquels ils puisent parfois directement la formule d'entrée. Le corpus qu'ils exploitent pour déterminer le sens second est uniquement constitué d'emplois écrits, parfois anciens, et jamais d'usages oraux de leur temps. Ce décalage rend impossible de déterminer, sauf quand l'usage des temps le précise, comme dans les passages de Diogenianus et Apostolius où le jeu est décrit au passé, si ces jeux sont encore en usage. Le sens dérivé que propose les auteurs se présente *comme la morale d'une fable* : il est la solution (λύσις) imaginée, parfois mais non toujours à partir d'usages littéraires, à une expression souvent caduque dont le sens est mystérieux. L. Becq de Fouquières emboîte le pas à ces érudits lorsqu'il *ajoute* sa propre interprétation (en la mettant, qui plus est, dans la bouche des Grecs), en proposant une signification qui n'est attestée nulle part :

Ajoutons encore que les Grecs disaient proverbialement d'une chose qui s'accomplit d'une façon brusque et inattendue : « c'est un tour de coquille (ὄστράκου περιστροφή) ». Il y en a un très-bel exemple dans le septième livre de la *République* de Platon (Ed. Bekker, t. VI, p. 339), lorsque parlant des efforts et de la constance que doit déployer l'âme, pour passer de la région des ténèbres à celle de la pure lumière, il dit : « Ce n'est point l'affaire d'un tour de coquille...<sup>36</sup> ».

## 2. SORTIR DE SES GONDS

La formule ἀφ' ἱερᾶς (sous sa forme la plus réduite) renvoie à un coup particulier dans un jeu de pions sur plateau. Zénobius lui consacre deux entrées :

Ἄφ' ἱερᾶς : ἀπὸ τῶν πεττευόντων μετῆκται· ἐν γὰρ τῇ πεττεία ἔστι τις κύκλος καλούμενος ἱερός, ὃν κινουῖσιν ὕστατον.

*Hors de la [ligne] sacrée* : [la formule] vient des joueurs de pions. Au jeu de pions il y a un cercle qui est appelé "sacré" que l'on déplace en dernier<sup>37</sup>.

<Κινήσω τὸν [τῆν : Apostol.] ἀφ' ἱερᾶς > ἐπὶ τῶν τὰ ἔσχατα κινδυνευόντων.

Je vais déplacer le [pion] de la [ligne] sacrée : [se dit] de ceux qui jouent leur va-tout<sup>38</sup>.

Les gloses minimales du recueil de Zénobius ne permettent absolument pas d'identifier la nature du jeu ou même du coup, et mentionnent un « cercle » absent

36. BECQ DE FOUQUIÈRES (1869), p. 82.

37. Diogenianus (manuscrit Mazarin 4447) 3, 36 = Apostolius, *Proverbes*, IV, 55.

38. Diogenianus (manuscrit Mazarin 4447), 5, 41 = Apostolius, *Proverbes*, 9, 80. Voir aussi *Souda*, alpha 4613 : <Ἄφ' ἱερᾶς > παροιμία· κινήσω τὸν ἀφ' ἱερᾶς. Λέγεται δὲ τις παρὰ τοῖς πεσσεύουσιν ἱερά γραμμὴ. Οὕτως Ἐπίχαρμος. Ζῆτει ἐν τῷ κινήσω τὸν ἀφ' ἱερᾶς [voir K 1642], « De la [ligne] sacrée. Expression figurée (je déplace le [pion] de la [ligne] sacrée). On parle, dans le jeu de pions, d'une ligne sacrée. C'est dans Epicharme (voir l'entrée *Je déplace le [pion] de la [ligne] sacrée*). »

de la vingtaine d'autres textes connus qui signalent cette expression<sup>39</sup>. Le passage corrompu du recueil pseudo-plutarquéen de proverbes alexandrins semble puiser à la même source et fait porter le qualificatif de sacré sur le pion lui-même :

<Κινήσω τὸν ἀφ'ιεράς :> ἐπὶ τῶν τὴν ἐσχάτην βοήθειαν κινούντων τέτακται.  
\* \* δὲ ἀπὸ τῶν πεττευόντων· περὶ τούτοις κυκειὸν † [κύκλον ?] τις ψῆφος οἶον  
ιερῆ καὶ ἀκίνητος τεῶν νομιζομένη.

« Je vais déplacer le [pion] de la [ligne] sacrée » : s'applique à ceux qui mettent en jeu leur dernier recours. [La formule] vient des joueurs de pions. Pour ces joueurs... un pion que l'on considère comme sacré et qui jusque là n'a pas été déplacé<sup>40</sup>.

Cette métonymie devient amalgame dans une troublante et confuse scholie platonicienne aux *Lois*, qui étend le processus et propose une explication de l'image :

Πεττεία ἐστὶ παιδιὰ τις διὰ πεσσῶν γινομένη. Πεσσοὶ δὲ εἰσι κύβοι, παρὰ τὸ πίπτειν αὐτοὺς οὕτω λεγόμενοι. Πεσσὸς δὲ ἢ τε γραμμὴ καὶ ἡ ψῆφος, ὁμώνυμος. Ἀρίσταρχος δὲ πεσσὸς καλεῖ τὰς ψήφους ἐν αἷς ἔπαιζον. Ἦσαν δὲ αὐτὰ πέντε. Φαίνονται δὲ καὶ αὐτὸ τὸ σκεῦος οὕτω λέγοντες ἐφ' οὗ ἔπαιζον. Ἐχει δὲ πέντε γραμμάς, ὧν ἡ μέση γραμμὴ ἱερά ἐκαλεῖτο. Καὶ τὴν ἐπ' αὐτῆς ψήφον ἐσχάτην ἐκίνουν, καὶ αὐτὴν ἱεράν καλοῦντες. Ὅθεν ἐκ τοῦδε καὶ παροιμία, κινήσω τὸν ἀφ'ιεράς, ἐπὶ τῶν ἐσχάτην βοήθειαν κινούντων λεγομένη.

Le « jeu de pions » est un jeu qui se joue avec des pions. Les pions sont des dés et on les appelle ainsi (*pestoi*) parce qu'ils tombent (*piptein*). Pion (*peessos*) désigne à la fois la ligne et la pièce, qui portent le même nom. Aristarque appelle *pions* les pièces avec lesquelles on joue. Elles sont au nombre de cinq. Il semble qu'on appelle aussi ainsi la table elle-même sur laquelle on joue. Elle présente cinq lignes, la ligne médiane étant appelée « sacrée », et on joue à la fin la pièce qui se trouve sur cette ligne, et que l'on appelle aussi « sacrée ». C'est de là que vient l'expression : « je vais déplacer la [pièce] de la [ligne] sacrée », employée pour ceux qui mettent en jeu leur dernier recours<sup>41</sup>.

39. Le dossier compte au moins 25 références si l'on tient compte des citations incluses (Théocrite, Alcée, Sophron, Cléarque). Ce terme trouve seulement dans une mention de Diodore Cronus un éventuel appui, ou la raison de sa présence : Διοδώρου δὲ φησι τοῦ Μεγαρικοῦ ἐνάγοντος τὸν τοιοῦτον λίθον εἰς ὁμοιότητα τῆς τῶν ἄστρον χορείας, « Diodore le Mégarique introduit cette pierre, dit-il, comme terme pour une comparaison avec le cœur des planètes » (Eustathe, *Commentaire à l'Odyssée*, 1397, 46). KIDD (2017a), p. 93, justifie, pour sa part, cette image par le circuit que doivent parcourir les pièces au cours du jeu sur les bords de la table.

40. Plutarque, *Proverbes des Alexandrins*, I, 67. Une scholie aux *Lois* de Platon, 739a Greene permet peut-être de restituer le texte initial : παρὰ τούτοις γὰρ κείται τις ψῆφος οἶον ἱερά καὶ ἀκίνητος, θεῶν νομιζομένη, ὡς φησι Κλέαρχος ἐν Ἀρκεσίλα (fr. 11 Wehrli), « ils ont là un pion pour ainsi dire sacré et inamovible, considéré comme appartenant aux dieux, comme dit Cléarque dans *Arcésilas* ».

41. Scholies aux *Lois* de Platon, 820c Greene.

Mais dans l'expression le féminin *ιεράς* (sacrée) se justifie par le fait qu'il s'agit d'une ligne (*γραμμή*), comme le confirme Pollux à deux occasions<sup>42</sup> :

Ἐνῆ τις καὶ ἱερά γραμμή, ἀφ' ἧς ἡ παροιμία 'κινήσω τὸν ἀφ' ἱεράς.'

Il existe aussi une « ligne sacrée », d'où vient la formule « je vais déplacer le [pion] de la [ligne] sacrée<sup>43</sup> ».

Τῶν δὲ πέντε τῶν ἐκατέρωθεν γραμμῶν μέση τις ἦν ἱερά καλουμένη γραμμή· καὶ ὁ τὸν ἐκείθεν κινῶν πεττὸν <κατὰ τὴν> παροιμίαν 'κίνει τὸν ἀφ' ἱεράς.'

Parmi les cinq lignes qui se trouvent de part et d'autre il y en a une, au milieu, qui est appelée « sacrée », et celui qui déplace le pion qui s'y trouve « déplace celui de la ligne sacrée », comme le dit l'expression<sup>44</sup>.

Le syntagme τῶν πέντε τῶν ἐκατέρωθεν γραμμῶν est particulièrement délicat : de chaque côté de quoi ? Il offre trois options possibles :

- la ligne sacrée est la troisième ligne de cinq (mais pourquoi ἐκατέρωθεν ?)
- la ligne sacrée est une sixième ligne, avec de part et d'autre cinq lignes (mais pourquoi ce jeu est-il toujours associé au chiffre cinq s'il y en a onze ?)
- la ligne sacrée est une ligne qui coupe perpendiculairement les cinq lignes en leur milieu.

La dernière option est philologiquement la plus défendable, et c'est celle qui est explicitement adoptée dans le texte le plus détaillé sur ce jeu, qui dépend probablement de la même source que Pollux, à savoir le *Commentaire à l'Odyssée* d'Eustathe (xii<sup>e</sup> siècle) :

Τοὺς δὲ πεσσοὺς λέγει, ψήφους εἶναι πέντε. Αἷς ἐπὶ πέντε γραμμῶν ἔπαιζον ἐκατέρωθεν, ἵνα ἕκαστος τῶν πεττεόντων ἔχη τὰς καθ' ἑαυτὸν. Σοφοκλῆς. Καὶ πεσὰ πεντάγραμμα καὶ κύβων βολαί. Παρετείνετο δὲ φησι δι' αὐτῶν, καὶ μέση γραμμή. Ἦν ἱεράν ὠνόμαζον ὡς ἀνωτέρω δηλοῦται, ἐπεὶ ὁ νικῶμενος,

42. Voir aussi l'expression voisine employée par Théocrite (*Idylles*, VI 19) : τὸν ἀπὸ γραμμᾶς κινεῖ λίθον ; elle est elliptique et renvoie à la même formule (Suétone, *Sur les jeux grecs*, fr. 1, 14, p. 66, 13-14 : ἰδίως τῇ ἑλλείψει χρῆται παραπέμψας ἤγουν σιωπήσας τὴν ἱεράν, « il use d'une tournure elliptique spéciale en omettant ou éludant le mot "sacré" »).

43. Pollux, *Onomasticon*, VII, 206.

44. Pollux, *Onomasticon*, IX, 98. Voir aussi *ibid.* VII, 206 (κινήσω τὸν ἀφ' ἱεράς). Sur le caractère elliptique de la formule, voir Photius, *Lexique, alpha*, 3354 (ἐλλείπει δὲ ἡ παροιμία), qui la complète de la même manière (τὸ γὰρ ἐντελές : 'κινήσω τὸν ἀφ' ἱεράς πεττὸν') ; voir note précédente. Voir aussi *Souda, tau*, 758 : Τὸν ἀφ' ἱεράς : γραμμή : ἐν τῇ τῶν πεττῶν παιδιᾷ. Μένανδρος Καταγευδομένην, « *Celui de la [ligne] sacrée*, [sous-entendu : ] ligne, dans le jeu de jetons. Ménandre [l'emploie] dans le *Faux accusateur* ». TAILLARDAT (1967), p. 153, estime après d'autres (Passow et Pape) que l'expression πάντα λίθον κινεῖν, « bouger chaque pierre » (Zenobius, V, 63), est une formulation alternative et signifierait jouer le pion décisif (faire tout le possible = jouer le tout pour le tout). Les contextes, le sens et les gloses correspondantes infirment à nos yeux entièrement cette hypothèse d'assimilation (γ compris dans les recueils parémiographiques ; voir Macarius, VII, 4 ; Apostolius, XIII, 91) et il faut l'écarter.



ἐπ' ἐσχάτην αὐτὴν ἴεται. Ὅθεν καὶ παροιμία, κινεῖν τὸν ἀφ' ἱερᾶς, λίθον δηλαδὴ, ἐπὶ τῶν ἀπεγνωσμένων καὶ ἐσχάτης βοηθείας δεομένων. Σώφρων. κινήσω δ' ἦδη καὶ τὸν ἀφ' ἱερᾶς. Ἀλκαῖος δέ φησιν ἐκ πλήρους, νῦν δ' οὗτος ἐπικρέκει κινήσας τὸν ἀφ' ἱερᾶς [πείρας, mss] πυκινὸν λίθον. Τοιοῦτον δὲ καὶ παρὰ Θεοκρίτῳ, τὸν ἀπὸ γραμμᾶς κινήσω λίθον.

[Celui qui a écrit sur les jeux grecs] dit que les jetons sont cinq pions avec lesquels on joue, sur cinq lignes de part et d'autre, de sorte que chacun des joueurs a ses propres [morceaux de] lignes<sup>45</sup>. Sophocle : « les plateaux de jeu de jetons à cinq lignes et les lancers de dés<sup>46</sup> ». Il dit qu'à travers ces lignes s'étend en outre au milieu une ligne que l'on appelait sacrée, comme on a dit plus haut (1396.61), car le perdant s'y précipite *in extremis*. D'où vient l'expression « déplacer celui de la [ligne] sacrée », c'est-à-dire le pion, à propos des personnes désespérées et qui cherchent un ultime recours. Sophron : « Je vais maintenant déplacer celui de la ligne sacrée ». Alcée l'emploie de manière étendue : « Et maintenant le voici qui prend l'avantage en déplaçant la pierre ferme de la [ligne] sacrée ». On trouve à peu près la même chose chez Théocrite : « je vais déplacer la pierre de la ligne »<sup>47</sup>.

Selon Ulrich Schädler, les deux textes supposent (avec l'adverbe ἐκατέρωθεν) une ligne transversale qui coupe les cinq lignes et s'ajoutent donc à elles<sup>48</sup>. Cette ligne perpendiculaire *facultative*<sup>49</sup> — mais qui est attestée sur certains documents archéologiques<sup>50</sup> — aurait eu simplement pour mission de distinguer les deux camps mais ne serait pas la « ligne sacrée ». La confusion entre cette délimitation pratique et la ligne médiane fonctionnelle (la vraie ligne sacrée) serait un malentendu partagé par les deux auteurs (et contraire à la scholie aux *Lois*). Il n'en reste pas moins que les témoins archéologiques proposent, dès l'époque archaïque dans des tables de jeu miniatures, des tables à 5, 7, 9, 11, 13... lignes<sup>51</sup>, et des variantes du jeu opposant

- 
45. Le texte présente une ambiguïté, selon que l'on rapporte les éléments « particuliers à chaque joueur » aux lignes ou aux pions. KIDD (2017a), p. 191 penche pour la seconde option, mais on voit mal la logique : en quoi le fait que les lignes sont « de part et d'autre » (de quoi ?) aurait-il pour effet (ἴνα) que les joueurs aient chacun cinq pièces ?
46. Voir *Commentaire à l'Odyssée*, 1396, 58-62 : Πεσσὰ ὁμωνύμως καὶ ἡ γραμμὴ καὶ ἡ ψῆφος. Οἶον. Καὶ πεσσὰ πεντάγραμμα. Καὶ ὅτι πέντε ἦσαν οἷς ἐχρῶντο (= *Etymologicum Magnum*, 666.17 Kallierges). Καὶ ὅτι ἐπὶ πέντε γραμμαῖς τὰς ψήφους ἐτίθουν. Ὡν ἡ μέση, ἱερὰ ἐκαλεῖτο. Καὶ ὅτι διὰ τὰς πέντε ταύτας, καὶ πεττεῖα ἐδόκει κληθῆναι ὡς οἰοῦναι πεντεῖα τις οὖσα, « Jeu de pions : la ligne et la pièce portent le même nom. Comme dans “jeux de pions à cinq lignes”. On jouait avec cinq pions ; on plaçait les pions sur cinq lignes (la ligne médiane étant appelée sacrée) ; le nom de jeu de pions (*petteia*) semble devoir son origine à ces cinq lignes, comme si c'était “jeu de cinq” (*pentetia*) ». Voir pour la citation *in Il.* 3.88.2 (Van der Valk).
47. Eustathe, *Commentaire à l'Odyssée*, 1397, 40-46.
48. SCHÄDLER (2009), p. 185.
49. SCHÄDLER (2009), p. 195.
50. C'est le cas en particulier sur le fronton du temple de Lèto à Délos ; voir SCHÄDLER (2009), figs 6, 7, 8.
51. SCHÄDLER (2009), p. 181.

Achille et Ajax représentent aussi un plateau étendu<sup>52</sup>. Selon Jean Taillardat, la place de la ligne elle-même ne serait pas certaine, et l'on aurait tort d'exclure trop vite l'hypothèse d'une sixième ligne spéciale et transverse<sup>53</sup>. Néanmoins, si l'on s'en tient aux reconstitutions les plus vraisemblables, en s'appuyant sur les nombreuses illustrations connues<sup>54</sup>, le plateau a initialement cinq lignes.

Le texte d'Eustathe, patchwork de citations que l'on suppose dérivé du traité de Suétone<sup>55</sup>, maintient l'ambiguïté sur la nature du plateau de jeu, et décrit le perdant du jeu comme celui qui *se précipite sur cette ligne* en dernier (ἐπ' ἐσχάτην αὐτὴν ἵεται). L'incongruité de cette description n'a pas été appréciée, et elle ne nous paraît pas du tout cautionner, comme le dit Stephen Kidd, l'idée que le but du jeu est d'atteindre cette ligne<sup>56</sup>. Il est peu probable qu'un jeu se prolonge au-delà de la victoire du vainqueur, or l'interprétation courante fait, involontairement, une telle supposition. Si le perdant *se jette* sur cette ligne refuge, c'est qu'elle est son ultime recours et il s'y rend, non pas « à la fin » mais « en cas d'extrême nécessité »<sup>57</sup>, comme vers un lieu sacré (ιεῖρας), ce que glose l'explication donnée ensuite, dans une séquence qui apparaît presque littéralement dans un autre passage d'Eustathe :

...ὡν μία τις μέση γραμμὴ ὠνομάζετο ἱερά, ἐπειδὴ ὁ ἠττώμενος ἐπ' ἐσχάτην αὐτὴν ἵετο. Ὅθεν καὶ παροιμία 'κινεῖν τὸν ἀφ' ἱεῖρας', ἐπὶ τῶν ἐν ἀπογνώσει δεομένων βοηθείας ἐσχάτης

...Il y a au milieu [de ces lignes] une ligne que l'on appelle sacrée, parce que le perdant s'y précipitait *in extremis*. D'où vient l'expression « déplacer celui de la [ligne] sacrée », à propos des personnes désespérées qui cherchent un ultime recours<sup>58</sup>.

52. Une table de jeu miniature d'époque archaïque (600 av. J.-C.), conservée au Musée Suisse du Jeu, comporte onze lignes, et l'exemplaire similaire de Copenhague en a neuf ; voir SCHÄDLER (2019b). La surface du plateau de jeu n'est pas reconstituée de la même façon par les spécialistes : BECQ DE FOUQUIÈRES (1869), p. 397 et 402, propose une grille de cinq lignes horizontales croisées par cinq verticales ; LAMER (1927), p. 1996-1997, propose un schéma à dix lignes parallèles ; et SCHÄDLER (2009), p. 195, un autre. Il est clair que le jeu n'a pas du tout le même fonctionnement si l'on suppose qu'il existe une ligne sacrée *dans chaque camp* et que le plateau est donc composé de dix lignes et non de cinq. Le kyathos de Bruxelles, pièce maîtresse du dossier selon SCHÄDLER (2009), p. 177, car il offre une vue plongeante et non latérale sur le jeu, et qui représenterait une partie du jeu des cinq lignes, est problématique : il figure deux couloirs latéraux pour les pièces qui ne sont pas sur les lignes. Certains plateaux ont servi aussi d'abaques.

53. TAILLARDAT (1967), p. 152.

54. KIDD (2017a), p. 83-84 ; SCHÄDLER (2009).

55. Cette allégation classique est remise en cause par KIDD (2017b), p. 114. Pour un commentaire de ce texte, voir KIDD (2017a), p. 92.

56. KIDD (2017a), p. 91.

57. Voir l'expression ἐπὶ τῶν τὴν ἐσχάτην βοήθειαν, « pour ceux qui mettent en œuvre leur ultime secours » (Souda, kappa, 1642, etc.) donné pour le contexte d'usage figuré de la formule ; voir *infra*.

58. Eustathe, *Commentaire à l'Iliade*, 633, 59-60 = 2.277 Van der Valk.

Il y a une contradiction apparente entre les deux mouvements (relatifs à une ligne d'arrivée *ou* de départ), et le fait même d'expliquer une expression évoquant un *départ* au moyen d'un coup *d'arrivée*, à moins qu'Eustathe ait pris ἀφ' ἱερᾶς comme une sorte de complément de nom (« le pion de la ligne sacrée »). Même si les deux coups sont possibles, on peut supposer qu'ici un processus de remotivation de l'expression, à partir d'une lecture rapide et décontextualisée d'un ensemble de citations littéraires, a conduit à une redescription de la tactique ludique, déterminée par les connotations de supplication et de détresse que porte l'adjectif ἱερᾶς.

À l'issue de ce rapide survol des textes explicatifs sur le jeu que l'on appelle « jeu des cinq lignes », il apparaît que les sources sont irrémédiablement divergentes et exigent un tri dans les informations<sup>59</sup>. S'il semble admis que le jeu opposait deux joueurs, ayant cinq pièces chacun, qui évoluaient sur un plateau en fonction de coups de dé(s)<sup>60</sup>, leur parcours et le déroulement du jeu restent assez mystérieux et son *but* douteux, même si de nombreuses études lui sont consacrées, dont la plus récente et plus lumineuse est celle de S. Kidd<sup>61</sup>. Sa subtile reconstitution permet d'expliquer le paradoxe d'une ligne qui serait le but à atteindre, mais que l'on pouvait abandonner : S. Kidd introduit le principe de l'expulsion possible d'une pièce adverse du jeu si celle-ci se trouve isolée. Le « jeu des cinq lignes » serait analogue au jeu des petits chevaux, chaque pièce devant être conduite jusqu'à un refuge (la ligne sacrée), menacée si elle est isolée par une pièce adverse venant la rejoindre, mais elle pourrait abandonner sa position « finale » où elle est en sécurité<sup>62</sup> et rentrer dans le jeu pour éliminer une pièce adverse<sup>63</sup>.

On voit surtout que les passages parémiographiques cités d'abord (et auxquels on peut ici associer le texte d'Eustathe) constituent une voie d'accès très glissante à la réalité du jeu et semblent identifier ce mouvement avec un baroud d'honneur, alors qu'il paraît parfois être un coup tactique intervenant en cours de partie. Il faut reconnaître que les textes ne sont pas même congruents sur l'intention de ce coup, qui met en jeu le pion des dieux (θεῶν νομιζομένη) selon Cléarque. On ne peut déterminer s'il s'agit d'un coup ayant un effet supérieur (un *coup-atout*) ou d'un *coup forcé*, comme l'indiquent les explications de Zénobius qui suggère qu'il intervient dans la phase ultime du jeu lorsque le joueur se trouve dans une situation délicate.

59. AUSTIN (1940), p. 268, désespéré, concluait : « *The obscurity of all this evidence is impenetrable* ». L'étude de D'ARCY THOMPSON (1911) n'est pas utilisable car elle confond ce jeu avec celui des « villes », comme l'avait vu AUSTIN (1940), p. 270.

60. Voir LAMER (1927), p. 1970 ; et TAILLARDAT (1967), p. 152 avec les références qu'il donne.

61. KIDD (2017a). Cet article de S. Kidd, qui n'en est pas à son premier coup, signale ou commente la plupart des textes discutés ici pour cette expression.

62. En effet, ce pion arrivé ne devrait théoriquement plus bouger (raison pour laquelle il est dit ἀκίνητος dans le fragment de Cléarque).

63. Dans les règles qu'il propose, KIDD (2017a) p. 956-957 ne précise pas les conséquences de ce coup pour le joueur. Quitter la ligne sacrée pourrait impliquer que la pièce doit, elle aussi, recommencer le circuit *depuis le départ*, ce qui serait tactiquement peu profitable...

Encore peut-on considérer que ce coup, même s'il est de la dernière chance, est une option tactique du joueur et ne constitue pas une obligation régulière. Dans la plus ancienne apparition de ce coup (Alcée), il semble même être un *coup de maître*, puisqu'il donne la victoire<sup>64</sup>.

S. Kidd insiste sur la nécessité de prendre en compte la formule « déplacer le pion de la ligne sacrée » pour résoudre l'énigme que constitue le déroulement du jeu, mais il traite peu du sens figuré qui en est donné, autrement dit des usages hors contexte ludique, et il n'aborde pas les recueils parémiographiques<sup>65</sup>. La fonction de ces derniers est non seulement d'indiquer l'origine de la formule, mais aussi le contexte secondaire, non ludique en l'occurrence, de l'emploi de l'expression. Ils s'accordent sur le fait que la formule vient du jeu<sup>66</sup>, et lui donnent le sens de « jouer son va-tout »<sup>67</sup> ou « brûler sa dernière cartouche »<sup>68</sup>, ...en totale discordance avec les emplois anciens du mot qui en font un coup de force<sup>69</sup>.

Le contexte dans lequel Platon emploie l'expression dans les *Lois* ajoute à la puissance du coup un élément de surprise qui l'assimile à une « botte secrète »<sup>70</sup> :

64. Alcée, fr. 351 Lobel/Page : νῦν δ'οὔτος ἐπικρέτει [ἐπικρέκει] κινήσας τὸν πείρας πυκινὸν λίθον (« Et maintenant le voici qui prend l'avantage en déplaçant la pierre ferme de la [ligne] sacrée »).

65. KIDD (2017a), p. 84.

66. Seule la Souda (*kappa* 1642), qui applique bien l'expression au contexte du jeu (*alpha* 4613), évoque une autre origine possible : ἐκ μεταφορᾶς τῶν ναυτῶν, οἱ τὴν βοήθειαν εἰς τὴν ἱερὰν ἄγκυραν ἔχουσιν, ἢ ἀπὸ τῶν πεττευόντων, « [l'expression] provient par déplacement métaphorique [du langage] des marins, qui trouvent un recours dans 'l'ancre sacrée', ou [du langage] des joueurs de jets ».

67. Diogenianus (manuscrit Mazarin) V, 41 : ἐπὶ τῶν τὰ ἔσχατα κινδυνευόντων, « <se dit> de ceux qui risquent leur va-tout ».

68. Voir Souda, *kappa*, 1642 : ἐπὶ τῶν τὴν ἐσχάτην βοήθειαν κινούντων (« s'applique » à ceux qui mettent en œuvre leur dernier recours ». Voir aussi Photius : ἐπὶ τῶν παραβαλλομένων τινὶ πράγματι (« à propos de ceux qui courent des risques dans une affaire »).

69. Il est probable que l'idée de refuge associée à l'expression « ligne sacrée », qui semble évoquer une limite sur laquelle ou au-delà de laquelle on est, comme dans l'enceinte d'un temple ou au pied d'un autel, sous la protection des dieux, a pu contaminer la compréhension ou la connaissance que les auteurs pouvaient avoir du jeu et de ses règles ; ce peut être le cas pour les valeurs de transgression ou de va-tout qu'on trouve dans les textes.

70. Cette tonalité paradoxale [plutôt qu'agressive, comme le veut KIDD (2017a), p. 88] s'accorde avec un passage de Théocrite — qui ne présente cependant pas l'expression complète (*Idylles*, 6.19) : καὶ φεύγει φιλέοντα καὶ οὐ φιλέοντα διώκει, | καὶ τὸν ἀπὸ γραμμῆς κινεῖ λίθον, « Et [Galatée] fuit quand on l'aime et harcèle quand on ne l'aime pas, et elle déplace la pierre de la ligne sacrée ». GOW (1965, p. 122) estime qu'on ne peut déterminer le sens et la valeur du coup, mais selon CLÚA SERENA (2015), le « coup » de Galatée serait un « signe de désespoir et de frustration » (p. 55, 57) ; l'emploi théocriteen marquerait donc déjà une évolution vers l'idée de « coup de la dernière chance ». Cependant CLÚA SERENA (2015, p. 56) considère, en se fiant à Eustathe, qu'il s'agit là du sens originel, alors que les trois citations anciennes (Alcée, Sophron, Théocrite) signalées par Eustathe (*Commentaire à l'Odyssée*, 1397, 40-46) à l'appui de son interprétation univoque ne correspondent pas nécessairement à une situation unique.

(Ἀθηναῖος) Ἡ δὲ τοῦ μετὰ τοῦτο φορά, καθάπερ πεττῶν ἀφ' ἱεροῦ, τῆς τῶν νόμων κατασκευῆς, ἀήθης οὔσα, ταχ' ἂν θαυμάσαι τὸν ἀκούοντα τὸ πρῶτον ποιήσειεν.

Le coup que nous allons jouer après cela, comme quand on déplace le pion du lieu sacré, dans l'établissement de nos lois, est inhabituel et pourrait bien déconcerter de prime abord l'auditeur<sup>71</sup>.

L'Athénien introduit ainsi une proposition paradoxale qui fait place, dans le cadre de la réflexion sur la fondation de la colonie idéale de Magnésie, à des formes d'État inférieures et plus pragmatiques. Le sens de ce mouvement (φορά) qui admet un réel défectueux est une concession tactique inattendue, mais nullement un renoncement à ce qui serait l'enjeu du débat ou le gain d'une partie. Il s'agit même, dans la logique du passage, d'un coup gagnant. De manière similaire, Plutarque, en platonicien averti, emploie trois fois l'expression et toujours comme une *formule de triomphe* signifiant « porter le coup de grâce » :

Ἦνα δὲ κορυφὴν ὁ λόγος ἐπιθείς ἑαυτῷ παύσῃται, φέρε κινήσαντες τὴν ἀφ' ἱερᾶς βραχέα περὶ θεϊότητος αὐτῶν καὶ μαντικῆς εἴπωμεν.

Mais afin que ce discours, avant de s'achever, atteigne son couronnement, nous allons, si vous le voulez bien, jouer notre pièce maîtresse et dire quelques mots à propos de la divinité des animaux et de leur pouvoir de mantique<sup>72</sup>.

Ἐπειδὴ δὲ πλείστας αἰ πρὸς τοὺς πολιτικούς ἀγῶνας ἀποκνήσεις καὶ μαλακία προφάσεις ἔχουσαι τελευταίαν ὡσπερ τὴν “ἀφ' ἱερᾶς” ἐπάγουσιν ἡμῖν τὸ γῆρας, καὶ μάλιστα δὴ τούτῳ τὸ φιλότιμον ἀμβλύνειν καὶ δυσωπεῖν δοκοῦσαι πείθουσιν εἶναι τινα πρέπουσαν οὐκ ἀθλητικῆς μόνον ἀλλὰ καὶ πολιτικῆς περιόδου κατάλυσιν...

Puisque donc, entre les nombreux prétextes qu'allèguent l'indolence et la mollesse pour protester contre les combats de la vie politique, il est une dernière raison qu'elles nous opposent comme *décisive* [celle de la <ligne> sacrée], à savoir la vieillesse ; puisque c'est par cet argument surtout qu'elles semblent ralentir l'ambition et lui faire honte en prétendant que l'âge est une occasion convenable de renoncer non seulement aux luttes des athlètes, mais encore à celles de la vie politique, ...<sup>73</sup>.

Εὐθὺς οὖν τὸν ἀφ' ἱερᾶς κεκίνηκεν ὁ Κωλώτης, καὶ διηγησάμενος ὅτι χρησμὸν ἐκ Δελφῶν περὶ Σωκράτους ἀνήνεγκε Χαιρεφῶν, ὃν ἴσμεν ἅπαντες, ταῦτ' ἐπέιρηκε·

- 
71. Platon, *Lois*, V, 739a. L. Robin traduit : « Et maintenant, le coup à jouer ensuite dans l'équipement de nos lois (comme quand au trictrac on joue son va-tout), ce coup, inaccoutumé comme il est, a chance de plonger dans l'étonnement celui qui en entend parler pour la première fois ». L'explication donnée en note par le traducteur prouve sa mécompréhension totale du jeu.
72. Plutarque, *Sur l'intelligence des animaux*, 975a (trad. J. Bouffartigue, CUF). Même s'il ne s'agit pas du « jeton le plus fort » comme il le pensait (note *ad loc.*) J. Bouffartigue rend bien l'intention du coup dans sa traduction.
73. Plutarque, *Si un vieillard doit prendre part au gouvernement* 783B (trad. D. Ricard, Chez Lefèvre, modifiée).

‘τὸ μὲν οὖν τοῦ Χαιρεφῶντος διὰ τὸ τελέως σοφιστικὸν καὶ φορτικὸν διήγημα εἶναι παρήσομεν.’...

Aussitôt Colotès déplaça le pion de la ligne sacré et, après avoir rapporté l’oracle de Delphes rendu à Chéréphon en faveur de Socrate et qui est connu de tous, il ajouta : « Pour ce récit de Chéréphon, comme il est d’un orgueil et d’une fierté insupportables, nous ne nous y arrêterons pas<sup>74</sup>. »

Dans le dernier passage il s’agit d’un usage critique, puisque l’épicurien Colotès qui est visé par le traité porte ainsi le comble à sa censure impudente des autres philosophes, et le sens semble être celui d’un trait scandaleux qui « passe les bornes », comme si Colotès commettait une *impiété*. C’est la même valeur que l’on doit prêter à ce coup dans les trois occurrences philoniennes<sup>75</sup> de l’expression voisine ἀφ’ ἱερᾶς (ἄρχεται) présentée comme une locution usuelle (τὸ λεγόμενον) qui caractérise le début d’une dérive sacrilège, celle de Caligula ou celle de Xerxès qui entreprend de bouleverser la création en transformant la terre en mer par le percement du canal de Chersonèse, avant de viser de ses flèches le soleil :

Τὰ δὲ περίγεια, ὡς ἐδόκει, θαυματουργήσας ἀνέβαινε ταῖς τετολμημέναις ἐπινοίαις συνανάγων ἀσέβειαν ἑαυτῷ καὶ εἰς οὐρανὸν ὁ δύστηνος, ὡς τὰ ἀκίνητα κινήσων καὶ τὸν θεῖον στρατὸν καθαιρήσων, καί, τὸ λεγόμενον, ἀφ’ ἱερᾶς ἤρχετο<sup>76</sup>.

Sur la terre ferme, voulant apparemment faire des prodiges il échafauda des projets d’une audace extrême et accumula, le misérable, l’impiété sur sa tête et jusqu’au ciel, comme s’il voulait déplacer l’indéplaçable et anéantir l’armée divine — et, selon l’expression, il outrepassa la [ligne] sacrée.

Les emplois dérivés de la formule ne l’éclairent pas de manière univoque et manifestent des intentions et des contextes divergents : coup paradoxal, coup de maître, coup tordu ou scandaleux, ces usages figurés ne sont ni cohérents, ni fiables pour l’évaluation de la situation ludique. Les définitions explicites données par les textes des cas auxquels la formule s’applique renvoient de manière plus consensuelle à une situation critique dans laquelle un individu joue son va-tout. La formule ἐπὶ τῶν ἀπεγνωσμένων καὶ ἐσχάτης βοήθειας δεομένων (« à propos des personnes désespérées et qui cherchent un ultime recours »)<sup>77</sup>, revient de manière régulière,

74. Plutarque, *Contre Colotès*, 1116 E (trad. D. Ricard, chez Lefèvre, modifiée).

75. Philon, *Légation à Caius*, XXII, 1-5 & 108 ; *Des songes*, 2.120.

76. *Des songes*, 2.120. Le syntagme τὰ ἀκίνητα κινήσων présent dans la phrase confirme tangentiellement la référence à la formule de jeu, puisqu’il s’agit de *déplacer* (κινεῖν) un pion ordinairement ἀκίνητος (voir *supra*).

77. Eustathe, *Commentaire à l’Odyssée*, I, 28-29 = Suétone, *Sur les jeux grecs*, fr. 1.14 (Taillardat, p. 66.3-4 ; et Suétone, *Sur les jeux grecs*, manuscrit Laurentianus Pluteus LXXX, 178v) ; Eustathe, *Commentaire à l’Odyssée*, I, 28-29. VON LEUTSCH et SCHNEIDEWIN (1851), t. I, p. 285, mentionnent (d’où ?) une scholie à l’*Apologie* de Lucien, I : Παροιμία ἐπὶ τῶν ἀθρόως καὶ ἀνεπίστως ὑφισταμένων, « expression figurée [employée] pour ceux qui doivent soudain faire face à une situation désespérée ».

avec les variantes ἐπὶ τῶν ἐν ἀπογνώσει δεομένων βοηθείας ἐσχάτης<sup>78</sup>, ἐπὶ τῶν τὴν ἐσχάτην βοήθειαν κινούντων<sup>79</sup>, ἐπὶ τῶν παραβαλλομένων τινὶ πράγματι (« à propos de ceux qui courent des risques dans une affaire »)<sup>80</sup>, et celle qu'adoptent les parémiographes : ἐπὶ τῶν τὰ ἔσχατα κινδυνεύοντων (à propos de ceux qui se trouvent dans les dernières extrémités)<sup>81</sup>.

Il n'y a pas de raison de penser que l'auteur du recueil de Zenobius (repris par Apostolius) était mieux informé que les lexicographes et scholiastes dont il dépend et les discrédances que présentent les textes prouvent que la plupart sinon tous les auteurs qui s'expriment sur le sujet ne connaissaient pas le jeu. Cela est particulièrement vrai pour les auteurs parémiographiques dont l'information est pauvre, fautive (par la mention aberrante d'un κύκλος) et qui ne visent, au mieux, qu'à proposer une interprétation portant uniquement sur les emplois littéraires et imagés auxquels ils ont accès.

### 3. AS CONTRE 6

L'expression Κῶος πρὸς Χίον *vel* Κῶος Χίω ('Cos sur Chios')<sup>82</sup>, constituera notre dernier témoin des pratiques parémiographiques :

Κῶος Χίω : ὁ Κῶος ἀστράγαλος ἠδύνατο ἕξ, Παροιμία δέ ἐστι Χίος πρὸς Κῶον. Ὅ μὲν γὰρ Χίος ἠδύνατο ἕν, ὁ δὲ Κῶος ἕξ

*Cos sur Chios*. L'osselet Cos valait six. La locution est « Chios contre Cos ». Chios valait un, et Cos six<sup>83</sup>.

Κῶος πρὸς Χίον : ὅταν ἐλάττονα πρὸς μείζονά τις παραβάλλῃ

*Cos contre Chios* : lorsque l'on compare le pire au meilleur<sup>84</sup>.

Κῶος πρὸς Χίον : ὅταν ἐλάττω πρὸς μείζω τις παραβάλλῃ

*Cos contre Chios* : lorsque l'on compare le pire au meilleur<sup>85</sup>.

78. Eustathe, *Commentaire à l'Iliade*, II, 277-8.

79. Plutarque, *Des proverbes des Alexandrins*, I, 67 ; Scholies aux *Lois* de Platon, 739a (Greene) ; *ibid.*, 820c (Greene) ; Souda, kappa 1642.

80. Photius, *Lexique*, alpha 3354.

81. Diogenianus (manuscrit Mazarin) V, 41 et Apostolius, *Proverbes*, IX, 80.

82. Voir aussi Souda, kappa 2290 (Κῶος πρὸς Χίον) et Hésychius, *Lexique*, kappa 4851 (Κῶος Χίον).

83. Zenobius, *Proverbes*, IV, 74.

84. Diogenianus, *Proverbes*, V, 70. *Vel* : quelque chose ou quelqu'un de peu de valeur à quelque chose ou quelqu'un de grande valeur. Le verbe παραβάλλω (litt. : jeter à côté) peut directement renvoyer au lancer d'osselets.

85. Michel Apostolius, *Proverbes*, X, 35.



Le terme « de Cos » désigne la face du 6 aux osselets, tandis que « de Chios » désigne la face de l'as<sup>86</sup> ; ces deux mots désignent aussi, par métonymie, le coup (βόλος) correspondant<sup>87</sup>. Malgré certaines confusions dans les textes, y compris chez Pollux<sup>88</sup>, Chios est le mauvais coup<sup>89</sup> et l'on peut tenir les valeurs indiquées pour conventionnelles. Le contexte d'usage de la formule rapportée dans les recueils est un contraste entre un fort et un faible, et ces locutions ne renvoient peut-être à aucun jeu particulier. Pourtant une scholie semble pointer vers un coup particulier :

Τῶν δὲ βολῶν (sic) ὁ μὲν τὰ ἕξ δυνάμενος Κῶος καὶ ἐξίτης ἐλέγετο, Χίος δὲ τὸ ἔν καὶ κύων. Λέγεται δὲ τις καὶ παροιμία ἀπὸ τούτου, οἷον Χίος παραστὰς Κῶον οὐκ ἐάσω· ἀφ' οὗ καὶ Στράτις Λιμνοπέδαις (Λημνομέδα, fr. 24 Kassel Austin) – 'Χίος παραστὰς Κῶον οὐκ ἔα λέγειν'.

Parmi les coups, celui qui vaut six était appelé « coup de Cos » ou « coup de six », et l'as ou le « chien » était appelé « coup de Chios ». De là vient une expression traditionnelle qui est : « [Moi,] habitant de Chios ici présent je ne vais pas tolérer un habitant Cos » ; de là vient aussi l'expression employée par Stratis dans *Limnomède* : « un habitant de Chios ici présent ne va pas tolérer qu'un habitant de Cos parle<sup>90</sup> ».

D'après le scholiaste, qui rattache clairement au contexte du jeu d'osselets la formule « originale », celle-ci aurait été reformulée ou dévoyée par le comique Strattis (fin v<sup>e</sup> s. av. J.-C.). Bien que la première personne du verbe (« je ne vais pas tolérer ») dissuade d'y voir la description d'un coup, de nombreuses hypothèses (contradictoires) ont été proposées pour reconstituer ce coup : il consisterait dans

86. Voir Aristote, *Histoire des animaux*, II, 1 (500a) : 'Ἐχει δ' ὀρθὸν τὸν ἀστράγαλον ἐν τῇ καμπῇ, τὸ μὲν πρᾶν ἐξω, τὸ δ' ὑπτιον εἶσω, καὶ τὰ μὲν κῶα ἐντὸς ἐστραμμένα πρὸς ἄλληλα, τὰ δὲ χῖα καλούμενα ἐξω, καὶ τὰς κεραίας ἄνω « Ils ont l'astragale placé droit dans l'articulation, le dessus vers l'extérieur et le dessous vers l'intérieur ; les côtés de Cos à l'intérieur se faisant face, les côtés qu'on appelle de Chios à l'extérieur et les parties saillantes vers le haut. »

87. Il correspond au lancer (βόλος) ou au résultat des osselets joués (πῶσις) ; cf. LAMER (1927), p. 1945.

88. Le texte de Pollux, *Onomasticon*, IX, 100, est confus : Τὸ δὲ σχῆμα τοῦ κατὰ τὸν ἀστράγαλον πτώματος ἀριθμοῦ δόξαν εἶχεν, καὶ τὸ μὲν μονάδα δηλοῦν καλεῖται κύων, τὸ δὲ ἀντικείμενον χῖας, καὶ Χίος οὗτος ὁ βόλος. Δυὰς δὲ καὶ πεντὰς ἐν ἀστραγάλοις, ὥσπερ ἐν κύβοις, οὐκ ἔνεστιν. Οἱ δὲ πλείους τὸν μὲν ἐξίτην Κῶον, τὸν δὲ κύνα Χίον καλεῖσθαι λέγουσιν, « La face apparente des osselets quand on les lance a une valeur numérique. Le côté qui montre l'as s'appelle le chien, et son opposé est *chias*, le coup correspondant étant appelé "de Chios" [...] Mais la plupart appellent le six "coup de Cos" et le chien "coup de Chios" ». On signalera aussi un passage d'Aristote, où il est dit qu'il est impossible de tirer un « coup de Chios » 10.000 fois d'affilée, comme si c'était un bon coup visé (*Sur le ciel*, II, 12, 292a28-30) ; sur ce paradoxe, voir les remarques de RAPP (2014) — mais la solution qu'il propose est erronée.

89. Les épigrammes confirment la valeur négative du point de Chios. Voir *Anthologie Grecque*, VII, 422, où l'astragale marqué du Chios sur la tombe de Pisistrate le signale comme un piètre *bolos* (βόλος), BECQ DE FOUQUIÈRES (1869), p. 341-343.

90. Scholies au *Lysis* de Platon, 206e [Greene].

le lancer d'un osselet (ou plusieurs)<sup>91</sup>, dans un jeu<sup>92</sup> où un as, survenant après un six obtenu lors du lancer précédent (ou dans le même lancer), annulerait le gain acquis<sup>93</sup>. Cependant aucune des hypothèses rassemblées par Hans Lamer<sup>94</sup> et enrichies par J. Taillardat<sup>95</sup>, ne repose sur le moindre texte<sup>96</sup>.

Les deux états de la formule apparaissent également dans deux passages d'Eustathe<sup>97</sup> :

Τῶν δὲ βόλων, φασίν, ὁ μὲν τὸ ἕξ (6) δυνάμενος Κῶος ἐλέγετο καὶ ἐξίτης, ὁ δὲ τὸ ἕν (1) Χίος καὶ κύων. Ὅθεν καὶ παροιμία « Χίος παραστὰς Κῶον οὐκ ἔάσω ». Καθ' ἣν παρὰ Στραττίδι τῷ Κωμικῷ τὸ « Χίος παραστὰς Κῶον οὐκ ἔᾶ λέγειν », ὃ παραλαεῖ καὶ Ἀριστοφάνης ἐν τῷ « οὐ Χίος, ἀλλὰ Κεῖος » ἢ « Κῶος »

Parmi les coups celui qui vaut six était appelé « coup de Cos » et « coup de six » et l'as « coup de Chios » ou « le "chien" ». De là vient l'expression : « [moi] habitant de Chios ici présent je ne vais pas tolérer un habitant Cos » ; et par suite ce qu'on trouve chez Strattis le Comique : « un habitant de Chios ici présent ne va pas tolérer qu'un habitant Cos parle », ce qu'Aristophane a parodié dans la formule « pas de Chios, mais de Céos (ou de Cos)<sup>98</sup> ».

Ἔτι λέγει ἐκεῖνος ὁ τὰ περὶ τῆς καθ' Ἑλλήνας παιδείας γράψας, καὶ ὅτι τῶν κατὰ τοὺς ἀστραγάλους βόλων, ὁ μὲν τὰ ἕξ δυνάμενος, Κῶος καὶ ἐξίτης ἐλέγετο. Ὁ δὲ τὰ ἕν, Χίος. Ἔτι δὲ, καὶ κύων. Ὅθεν καὶ τις παροιμία, Χίος παραστὰς Κῶον οὐκ ἔάσω. Ἦς μέμνηται φησι Στράττις ἐν τῷ, Χίος παραστὰς, Κῶον οὐκ ἔᾶ λέγειν. Ἐνθα ἐνθυμητέον καὶ τὸ τοῦ κωμικοῦ [scil. Aristophane]. Πέπτωκεν ἕξω τῶν κακῶν, οὐ Χίος ἀλλὰ Κεῖος. Καὶ νοητέον ὡς ἢ ἔσφαλται ἢ γραφῆ τοῦ Κεῖος, ἢ ἀλλὰ παρῴδηται ὑπὸ τοῦ κωμικοῦ.

Celui qui a écrit sur les jeux en Grèce dit encore que parmi les coups aux osselets celui qui vaut six se disait « coup de Cos » et « coup de six », et celui qui vaut un « coup de Chios », et encore « coup du chien ». De là vient l'expression : « [moi,] habitant de Chios ici présent je ne vais pas tolérer un habitant Cos », que mentionne Strattis (d'après cet auteur), dans le vers « un habitant de Chios ici

91. On jouait régulièrement avec quatre osselets [voir TAILLARDAT (1967), p. 156, etc.].

92. Le déroulé du jeu est délicat. Il est commenté par LAMER (1927), p. 1951-1954 ; TAILLARDAT (1967), p. 156-158 ; BECQ DE FOUQUIÈRES (1869), p. 330-331.

93. On perd le gain d'un quadruple 6, si l'on jette quatre as après (selon J. Taillardat), ou l'on perd le bénéfice du six quand on rejoue après avec le même dé un as — le 6 autorisant un coup supplémentaire selon LAMER (1927), p. 1952 ; il s'agirait donc d'un coup perdant, que les chercheurs rattachent au jeu de *pleistobolinda* (πλειστοβολίνδα, où il s'agit d'obtenir le maximum de points). Voir la reconstruction de SCHÄDLER (1996).

94. LAMER (1927), p. 1952.

95. TAILLARDAT (1967), p. 157-158.

96. TAILLARDAT (*ibid.*) restitue même une formule originelle à la troisième personne : \*Χίος παραστὰς Κῶον οὐκ ἔᾶ, qu'il traduit : « le coup de Chios, quand on l'amène, annule le coup de Cos ».

97. Texte prêté à Suétone, *Sur les jeux grecs*, 24 (Taillardat, p. 67).

98. Eustathe, *Commentaire à l'Iliade*, IV, 691.

présent ne va pas tolérer qu'un habitant Cos parle » ; ce qu'Aristophane a parodié dans la formule « pas de Chios, mais de Céos (ou de Cos) ». Il faut à ce propos se souvenir aussi du vers du poète comique : « il s'est tiré de ces mauvais pas, en homme de Chios, pas de Céos » (en se disant que la graphie *Céos* est une erreur, ou que le poète a proposé une parodie)<sup>99</sup>.

Ces citations compliquent le dossier en ajoutant une troisième citation dérivée<sup>100</sup>, rapportée à Théràmène (« pas de Chios mais de Céos/Cos »)<sup>101</sup> que l'on trouve commentée dans le même sens et en rapport avec les valeurs numériques des coups aux osselets dans deux collections de scholies.

Οὐ Χίος, ἀλλὰ Κίος : (Ὅτι δοκεῖ προσγεγράφθαι τῇ πολιτείᾳ, ἄγνωτος αὐτὸν ποιησαμένου, ὡς Εὐπολις Πόλεσιν. Ἀρίσταρχος δὲ ὡς γεγραμμένου Κῶος ἐξηγεῖται· ὅτι πρὸς τὸ Κῶος εἰσήγαγε τὸ Χίος. Τὸν γὰρ ἀντίστροφον τῷ Χίῳ λέγεσθαι.) τοῦτο οὖν φησιν, ὅτι οὐδέποτε κακοβολεῖ ὁ Θηραμένης ὡς ἐν ἀστραγάλοις, ἀλλ' ἐπιτυγχάνει. Ἐπιπλήττει δὲ αὐτῷ ὁ Δημήτριος, ὡς τελῶς ἀγνοοῦντι ὅτι Κίος ἦν. (Παραλείπει δὲ ὁμοῦ καὶ αὐτὸς ὅτι οὐδὲν ἦττον παρὰ τὴν ὑπόνοιαν εἴρηται ἀντὶ τοῦ Κῶος Κίος. Δίδυμος δὲ φησιν ὅτι δύναται καὶ τῆς παροιμίας μεμνήσθαι, οὐ Χίος, ἀλλὰ Κίος, παρόσον ποικίλος τις ὢν καὶ ἀγχίστροφος, καθωμίλει τοὺς καιροὺς, πρὸς τὸ κρεῖττον μέρος αἰεὶ διδοὺς ἑαυτὸν. Κῶος δὲ ἐλέγετο εἶναι.)

*Non pas de Chios, mais de Kios*<sup>102</sup> : Il semble que [Théràmène] ait reçu cette citoyenneté, grâce à Hagnon <scil. : son père> qui l'aurait fait inscrire, d'après Eupolis dans *Les cités*. Aristarque suppose que le texte comportait « de Cos » et explique qu'en face de Cos [Aristophane] a introduit Chios, car on emploie ce nom comme contraire de Chios. Il dit que Théràmène ne faisait jamais de « mauvais coup » (pour le dire comme aux osselets) et avait de la réussite. Mais Démétrios reproche à [Aristarque] d'ignorer complètement que [Théràmène] était [originaire] de Céos. Cependant [Démétrios] lui-même néglige le fait qu'il y a malgré tout un jeu de sens à mettre Céos à la place de Cos. Didyme dit qu'[Aristophane] peut avoir cité le proverbe « quelqu'un de *Kios*, pas de Chios », dans la mesure où il s'agissait de quelqu'un de changeant et de versatile, qui s'adaptait aux circonstances et se rangeait systématiquement dans le camp le plus fort<sup>103</sup>.

99. Eustathe, *Commentaire à l'Odyssée*, I, 29.

100. Aristophane, *Grenouilles*, 969.

101. Dans son *Commentaire aux Météorologiques* d'Aristote (45, 24) Olympiodore emploie l'expression οὐχ ὁ Κῶος ἀλλ' ὁ Χίος à propos d'Hippocrate... sans que l'on puisse y voir davantage qu'une allusion fine.

102. Sur l'équivalence de *Koos* et *Keios*, voir Pollux, *Onomasticon*, IX, 202 (συνωρίς κείος ἢ κῶος). Ces termes, auxquels il faut ajouter *Chios* et *Kyón* (le chien = l'as) sont homophoniques, ce qui peut expliquer jeux volontaires ou confusions. La forme *kíos* est une variante de *keíos*.

103. Scholies aux *Grenouilles* d'Aristophane, 970 (Dübner). La *Souda* (thêta 345) donne presque le même texte (Θηραμένης σοφὸς ἀνὴρ καὶ δεινὸς εἰς τὰ πάντα, ὃς οὐδέποτε ἐκακοβόλησεν ὡς ἐν ἀστραγάλοις, ἀλλ' ἐπετύχχανε. Θηραμένης οὐ Χίος δέ, ἀλλὰ Κεῖός φησι : παρ' ὅσον ποικίλος τις ἦν καὶ ἀγχίστροφος καθωμίλει τε τοῖς καιροῖς πρὸς τὸ κρεῖττον μέρος αἰεὶ διδοὺς ἑαυτὸν : « Théràmène, qui était un homme sage et habile en toutes choses, et qui ne faisait jamais de "mauvais coup" (pour le dire comme aux osselets) et avait de la réussite. "Théràmène, non pas

Ὅς Θηραμένης περιπεσὼν δυσχερέσιν καὶ πλησίον παραστάς συμφορῶν, ἔξω τῶν κακῶν ἐκπίπτει καὶ σώζεται πανουργέμασιν οὐ Χίος, ἀλλὰ Κίος, ἦτοι κατὰ τὴν παροιμίαν. Ἐάν τι ἀνιαρὸν καὶ ἐχθρὸν παρά τινων ἀπήντα τοῖς Χίοις, τῶν Χίων οἱ δραστικώτεροι, ὡς Χίοι κρατούμενοι, λέγοντες ὑπάρχειν οὐ Χίοι, ἀλλὰ Κίοι, ὡσαύτως δὲ καὶ οἱ Κίοι, τὴν δυσχέριαν ἀπεδίδρασκον, εἰ δ' ἀγαθόν τι τοῖς Χίοις συνέτρεχε, καὶ οἱ Κίοι Χίοι ἔλεγον εἶναι, οὐ Κίοι. Πολλῶ δὲ μᾶλλον οἱ Χίοι.

Car Théramène, quand il tombe dans des situations délicates et qu'il est tout au bord de la catastrophe, se sort de ces mauvais pas et s'en tire par des tours d'adresse, lui qui est « de Chios, pas de Kios » ; ou c'est à mettre en rapport avec l'expression. Lorsqu'ils avaient à essuyer de la part de quelqu'un une avanie ou une agression, les habitants de Chios les plus énergiques, quand ils avaient le dessous, prétendaient être de Cos et non de Chios, et les habitants de Cos faisaient la même chose, pour se sortir de leur situation délicate ; et si les habitants de Chios étaient dans une bonne posture, les habitants de Céos prétendaient être eux-aussi de Chios et non pas de Céos. Mais [cela arrivait] beaucoup plus souvent aux habitants de Chios<sup>104</sup>.

Ce faisant, les érudits s'efforcent de justifier et historiciser un jeu de mot d'Aristophane, pratiquant, à leur tour, dans les grandes largeurs ce sport sans limite qu'est l'exégèse libre (... et la scholique). Les deux entrées parémiographiques correspondant au vers de Strattis combinent les traditions des érudits :

Χίος παραστάς Κῶνον οὐκ ἔᾶ λέγειν : ἀπὸ ἀστραγάλων παρωδήθη ἡ παροιμία· καὶ ἐπὶ Θηραμένους, ἐπεὶ ἐδόκει Χίος εἶναι.

*Si un habitant de Chios est présent, il ne laisse pas parler un habitant de Cos.* L'expression est dérivée du jeu d'osselets. Et aussi à propos de Théramène, car il passait pour être de Chios (sic)<sup>105</sup>.

<Χίος παραστάς οὐκ ἔᾶ Κῶνον λέγειν :> παρόσον οἱ Χίοι λογιώτεροι τῶν Κῶνων ἦσαν καὶ δυνατώτεροι.

*Si un habitant de Chios est présent, il ne laisse pas parler un habitant de Cos.* Dans la mesure où les habitants de Chios étaient plus cultivés et plus puissants que ceux de Cos<sup>106</sup>.

Tandis que l'*Appendix* rapporte l'expression au jeu, dans un salmigondis exégétique, le fils de Michel Apostolius (xv<sup>e</sup>-xvi<sup>e</sup> s.) reconstruit une interprétation... très littérale. Mais tous ces textes opèrent fondamentalement de la même manière, en bricolant une justification d'un sens et d'un contexte perdus. J. Taillardat, emporté par le mouvement dans ce sport immémorial, propose son *propre* sens figuré à la formule :

---

de Chios, mais de Keios' dit-il, dans la mesure où il s'agissait de quelqu'un de changeant et de versatile, et qu'il s'adaptait aux circonstances et se rangeait systématiquement dans le camp le plus fort »).

104. *Scholies aux Grenouilles d'Aristophane*, 969 [Jean Tzétzès] (Koster).

105. Appendice des proverbes (Von Leutsch/Schneidewin, 5.28).

106. Arsenius Apostolius, *Proverbes*, XVIII, 12a.

« Ce dicton, toute personne pouvait le citer, qui par vengeance ou par pure malice voulait traverser le bonheur d'autrui ou s'opposer à ses décisions<sup>107</sup> ». Et le sérieux H. Lamer n'est pas en reste sur le chapitre de la rêverie herméneutique : « Le poids du malheur ne nous laisse pas profiter du bonheur »<sup>108</sup>.

## CONCLUSION

Pour l'étude des sociétés anciennes nous nous appuyons naturellement, à côté des témoins archéologiques — qui exposent sans rien *expliquer* — sur les témoignages des auteurs anciens, avec l'espoir qu'ils peuvent fournir des clés à nos interrogations. Faute d'autres interlocuteurs, et parce qu'ils sont censés parler *de l'intérieur* de la culture qui nous intéresse, nous leur prêtons ce qui nous manque : expertise et cohérence. Il faut pourtant renoncer à ces deux postulats. Les érudits anciens, que nous soumettons souvent à un traitement global, n'étaient pas des experts des matières qu'ils traitaient. Chacun accumulait des connaissances (pas toujours exactes) et reproduisait des commentaires ou interprétations anciennes ou en inventait de nouveaux sur la base de leurs connaissances... et de leur intuition. Grammairiens ou lexicographes avant tout, les commentateurs, scholiastes, collectionneurs, etc. servaient les mots plus que les choses. Et l'on sait qu'en la matière les options et les dissensions sont plus nombreuses. Les discrédances que l'on trouve dans les *sens figurés* proposés par les parémiographes des formules qu'ils commentent ne sont qu'un exemple de cette inévitable disparate. Et comme nous n'avons pas les moyens, le plus souvent, de dater les informations colportées autrement que par la date de nos sources, voire des manuscrits seulement (qui fournissent un *terminus ante quem*), souvent on ne peut hiérarchiser ces témoins par l'âge.

À moins qu'ils répètent des phrases héritées et recourent des formulations attestées par ailleurs (auquel cas ils ne *prouvent* rien d'autre que le succès d'une tradition), les commentateurs anciens sont suspects car leurs explications sont le plus souvent, comme le montre le corpus parémiographique, des inductions à partir de la littérature visant à motiver des emplois linguistiques anciens. Il ne s'agit pas tant d'*erreurs* que de propositions de sens, qui viennent parfois s'ajouter aux précédentes, et qui découlent de l'inévitable évolution à la fois des usages culturels et des usages linguistiques. Si la « dernière cartouche » peut devenir le « coup de grâce » ou « la transgression ultime », il n'y faut pas voir une méprise mais une mutation : les motivations et le sens des expressions *imagées* évoluent considérablement, en s'appuyant sur une continuelle et vivante *remotivation* implicite ou explicite de la part des locuteurs. Car il est un autre malentendu qui nous rend, à nous autres Platoniciens, la partie toujours difficile : nous voulons que les *res*, protégées des

107. TAILLARDAT (1967), p. 158.

108. LAMER (1927), p. 952 : « *Die Last des Unglücks lässt uns das Glück nicht empfinden* ».

caprices d'une langue dont on ne peut que constater les évolutions au cours du temps, restent les mêmes<sup>109</sup>.

L'étude des informations transmises dans les recueils de parémiographie conduit à un constat négatif sur leur utilité espérée pour la compréhension précise des types de jeux grecs. En effet : (1) ils n'apportent pas de données nouvelles ou de clés originales par rapport aux autres sources qu'au mieux ils corroborent ; (2) ils n'apportent pas d'information fiable, car ils constituent des productions tardives<sup>110</sup> et que (3) leurs auteurs ne connaissaient probablement pas les jeux à l'origine des expressions<sup>111</sup> ; (4) ils ne s'intéressent qu'aux significations figurées et pour ce faire pratiquent, le cas échéant, un bricolage exégétique, offrant des explications traditionnelles, intuitives ou artificielles... à l'instar de L. Becq de Fouquières, H. Lamer ou J. Taillardat. Mais en cela leurs auteurs procèdent comme *tous* les érudits. Pas plus, en effet, qu'il n'existe de mythographes il n'existe de parémiographes. Les *recueils d'expressions imagées* (περί παροιμιῶν) sont une forme de *lexique*, une production possible de philologues (γραμματικοί), spécialistes de littérature, à l'instar des vocabulaires d'auteur (Platon, Orateurs, Hippocrate...) à l'usage d'élèves et... de lecteurs.

Le sens bouge tout le temps : on ne plonge jamais deux fois dans le même sens. Même en préservant la forme, comme dans un vers ou une locution, on ne désarme pas le principe d'évaporation ou de dérivation. L'affaire des parémiographes, comme celle de Pollux et des scholiastes, ce ne sont pas les *realia* que nous osons parfois viser : c'est la langue et les usages littéraires, car ce sont eux qui font la loi et construisent le réel.

Les expressions figées sont un véritable OUSEPO (« Ouvroir de sémantique potentielle ») : ils nous mettent la puce à l'oreille, comme disait Claude Duneton<sup>112</sup>, mais les locuteurs se grattent en tous sens. Ainsi au jeu de dames, l'expression « damer le pion à quelqu'un » (« prendre l'avantage sur »), dont Balzac maîtrisait la subtilité et le sens propre<sup>113</sup>, donne lieu à des usages déconcertants et des dérives remarquables<sup>114</sup> : influencés peut-être par les autres sens de damer (« écraser », « tasser », voire en argot

109. La mutabilité des jeux conduit SCHÄDLER (2009), p. 195, à cette affirmation extrême : « For most popular traditional games many variants of rules develop in time and space so that THE rule has never existed and will never exist ».

110. Sur le fait qu'on ne peut considérer un érudit byzantin comme aussi bien informé qu'un auteur classique qui pratiquait le jeu, voir KIDD (2017a), p. 85.

111. On peut avancer qu'aucun auteur de ces recueils ne jouait aux cinq lignes et l'incongruité des commentaires (ou les erreurs comme celle qui concerne le prétendu « cercle » sacré) est au moins un indice de la caducité du jeu... peut-être dès le 1<sup>er</sup> siècle après J.-C. ; voir KIDD (2017a), p. 86.

112. DUNETON (1978).

113. « Je dépenserais bien cinquante mille francs pour enlever à ce grand bel homme sa maîtresse et lui prouver qu'un gros père à ventre de chef de bataillon (...) ne se laisse pas souffler sa dame sans damer le pion » (*La Cousine Bette*, 1846, p. 112).

114. Le *Dictionnaire de l'Académie*, dans sa 8<sup>e</sup> édition (1932-1935), engage déjà l'expression dans des voies troubles : « Mettre un pion sur celui que l'adversaire a poussé jusqu'au dernier rang des cases opposées aux siennes » (sic).

« bouffer »<sup>115</sup>), le verbe peut se muer en *damner* (le pion)<sup>116</sup>, y compris dans la presse écrite<sup>117</sup> ou des dictionnaires, dans lesquels « damner le pion » (*sic*) est défini comme « prendre quelqu'un à rebrousse-poil<sup>118</sup> ». Il ne s'agit pas de stigmatiser l'ignorance de certains utilisateurs, mais de signaler la généralité de processus linguistiques qui affectent les expressions imagées et dont témoignent les recueils antiques étudiés<sup>119</sup>. La règle du « souffler n'est pas jouer<sup>120</sup> », à laquelle les deux Fédérations françaises de jeu de dames ont renoncé en 1923, poursuit sa vie linguistique. Cette *παροιμία* prend dans les textes ou sur les forums des sens métaphoriques divers<sup>121</sup> : « c'est encore à moi de parler ou d'agir » ; *ou bien* : « ça ne suffit pas » ; *ou bien* : « tu ne prends pas de risque » (par exemple : critiquer le choix d'un autre n'est pas exprimer son propre choix) ; *ou bien* : « il ne faut pas faire semblant » ; *ou bien* : « tu as raté une occasion d'agir et d'obtenir ce que tu voulais » ; *ou bien* : « il ne faut pas donner la réponse à un autre (= souffler) » ; ... L'usage figuré, même exposé dans des *dictionnaires* qui sont censés articuler cet usage au sens de l'expression dans le contexte initial, ne permet pas de remonter aux pratiques réelles, car ces ouvrages lexicographiques s'inscrivent, essentiellement, dans une histoire de mots, ou plutôt : dans un jeu de mots continu.

---

115. <https://www.dictionnairedelazone.fr/dictionary/definition/damer> ; <http://projetbabel.org/forum/viewtopic.php?p=203840>.

116. Voir *foot national.com* : « Troyes compte damner le pion à Créteil ».

117. Voir *Le Point* n° 2072 (mai 2012) sous la plume de François Musseau : « Rien n'était trop grand pour des dirigeants politiques décomplexés se targuant de *damner le pion* à la Catalogne voisine ».

118. <https://dictionnaire.reverso.net/francais-hebreu/pion>.

119. Les phénomènes de malentendus, déformation, remotivation, soit dans les passages d'une langue à une autre, soit à l'intérieur d'une même langue à la tradition longue, affectent tous les domaines linguistiques et laissent des traces dans les expressions populaires comme dans la culture savante. BECCARIA (2017) étudie ainsi la diversité et la richesse des réinterprétations en italien des expressions figées latines (et très souvent imagées) de la liturgie chrétienne.

120. Cette règle laissait la possibilité aux joueurs de ne pas prendre une pièce en contrepartie du sacrifice éventuel de la pièce prenante.

121. Voir par exemple la page [<http://www.neoprofs.org/t48397-que-signifie-souffler-n-est-pas-jouer>].



## ANNEXE

### Expressions figurées relatives à d'autres jeux mentionnées dans les recueils parémiographiques

Zenobius, *Proverbes*, 2.44 - **Ἄει γὰρ εὖ πίπτουσιν οἱ Διὸς κύβοι** : ἐπὶ τῶν εἰς πάντα εὐδαιμονούντων. Οἱ δὲ, ἐπὶ τῶν ἀξίως τιμωμένων. « '(car) les dés de Zeus tombent toujours comme il faut' : <l'expression s'applique> à ceux qui ont de la chance dans tous les domaines ; selon d'autres, <l'expression s'applique> à ceux qui reçoivent un juste châtement ». Diogenianus (manuscrit Mazarin), *Proverbes*, 1.58 : **Ἄει γὰρ εὖ πίπτουσιν οἱ Διὸς κύβοι** : ἐπὶ τῶν εἰς πάντα εὐδαιμονούντων· ἢ ἐπὶ τῶν ἀξίως τιμωμένων (id.). Cf. Suétone, *Sur les jeux grecs*, 1.7 (Taillardat, p. 65) : **ἀει γὰρ εὖ πίπτουσιν οἱ Διὸς κύβοι**.

Zenobius, *Proverbes*, 2.85 - **Βέβληκ' Ἀχιλλεὺς δύο κύβω καὶ τέτταρα** : τοῦτο Εὐριπίδου ἐστί. Καὶ Ἀριστόξενος δὲ φησὶν, ὅτι Εὐριπίδης διορθῶν τὸν Τήλεφον ἐξεῖλε τὴν πεττεῖαν. Λέγεται δὲ ἐπὶ τῶν ἀδιανοήτων : 'Achille a tiré un deux et un quatre' : le vers est d'Euripide. Aristoxène dit qu'Euripide, lorsqu'il révisa son *Téléphe*, supprima le <vers sur le> jeu de pions. <L'expression> s'emploie pour les insensés. Cf. Suétone, *Sur les jeux grecs*, 1.7 (Taillardat, p. 65) : **βέβληκ' Ἀχιλλεὺς δύο κύβω καὶ τέτταρα καὶ ἐξῆς**, « Achille a tiré un deux et un quatre, etc. » ; voir Aristophane, *Grenouilles*, 1400.

Zenobius, *Proverbes*, 3.60 - **Ἐν κοτύλῃ φέρῃ** : παιδιᾶς εἶδος· ὁ γὰρ φέρων τινὰ ἐν κοτύλῃ, ἐποίει ὀπίσω τὰς χεῖρας, καὶ ὁ αἰρόμενος ἐνετίθει τὰ γόνατα, καὶ οὕτως ἐβαστάζετο : « Laisse-toi porter dans le creux <de la main> : type de jeu. Celui qui porte quelqu'un 'dans le creux' <de ses mains> avait les mains derrière le dos, et celui qui était porté y plaçait ses genoux et se laissait porter comme ça ». Cf. Suétone, *Sur les jeux grecs*, 14 (Taillardat, p. 71) : Παιδιά τις παίζεται καλουμένη **ἐν κοτύλῃ**... : on joue à un jeu qui s'appelle 'dans le creux' ».

Zenobius, *Proverbes*, 4.23 - **Ἡ τρίς ἕξ ἢ τρεῖς κύβοι** : ἡ παροιμία παρὰ Φερεκράτει ἐν τοῖς Μυρμηκανθρώποις. Κεῖται δὲ ἐπὶ τῶν ἀποκινδυνεύοντων. Τὸ μὲν γὰρ τρίς ἕξ, τὴν παντελῆ νίκην δηλοῖ· τὸ δὲ τρεῖς κύβοι, τὴν ἥτταν. Πάλαι γὰρ τρισὶν ἐχρῶντο πρὸς τὰς παιδιᾶς κύβοις, καὶ οὐχ, ὡς νῦν, δύο. Ἔστι δὲ ὁμωνυμία. Κύβον γὰρ ἔλεγον ἰδίως αὐτὸν τὸν ῥιπτούμενον, ὅτε πλήρης ἐστί καὶ μή. Τοὺς δὲ κύβους τοὺς τοιοῦτους οἱ Ἴωνες καλοῦσιν Οἶνας καὶ τὴν παροιμίαν οὕτως ἐκφέρουσιν, **Ἡ τρίς ἕξ ἢ τρεῖς οἶνας** : « Trois six ou trois as (lit. : dés) : l'expression se trouve chez Phérécrate, dans *Les Hommes-fourmis* (fr. 129 Kassel-Austin). Elle vaut pour ceux qui prennent de grands risques. Le triple six signifie une victoire complète,

le triple as, la défaite. Autrefois, on jouait avec trois dés et non avec deux, comme aujourd'hui. C'est un cas d'homonymie ('dé' = objet ou trou du dé) : on employait le mot 'dé' de manière particulière pour le coup lui-même, que le dé ait tous les points ou pas <et de manière particulière pour le creux [du dé]>. Ces dés-là [les points du dé] sont appelés *oinai* ('vignes' ?) par les Ioniens, et ils emploient l'expression sous la forme : 'trois six ou trois *oinai*'. Diogenianus (manuscrit de Vienne), *Proverbes*, 5.4 (= Scholies à Platon, *Lois* 968e (Greene)— **Ἡ τρίς ἕξ, ἢ τρεῖς κύβοι** : ἐπὶ τῶν κινδυνευόντων. Τὸ μὲν, τρίς ἕξ, τὴν παντελῆ νίκην δηλοῖ· τὸ δὲ, τρεῖς κύβοι, τὴν ἦτταν. Πάλαί γὰρ τρισὶν ἐχρῶντο πρὸς τὰς παιδιάς κύβοις (forme abrégée du passage précédent). Diogenianus (manuscrit Mazarin), *Proverbes*, 2.85— **Ἡ τρίς ἕξ ἢ τρεῖς κύβοι** : ἡ παροιμία παρὰ Φερεκράτει· κεῖται δὲ ἐπὶ τῶν κινδυνευόντων· τὸ μὲν γὰρ τρίς ἕξ τὴν παντελῆ νίκην δηλοῖ, τὸ δὲ τρεῖς κύβοι τὴν ἦτταν. Πάλαί γὰρ τρισὶν ἐχρῶντο πρὸς τὰς παιδιάς κύβοις, καὶ οὐχ, ὡς νῦν, δύο (*idem*). Cf. Pollux, *Onomasticon*, 9.95 : καθάπερ καὶ ὁ παροιμιώδης λόγος μὴνύειν ἔοικεν, **ἡ τρίς ἕξ ἢ τρεῖς κύβοι** : « ...comme semble le signifier aussi l'expression figée 'trois six ou trois as' ; Suétone, *Sur les jeux grecs*, 1.6 (Taillardat, p. 65) : **ἡ τρίς ἕξ ἢ τρεῖς κύβους** ; Souda, tau 1005 : <Τρίς ἕξ;> νικητήριος βόλος. καὶ ἕτερα παροιμία· τρίς ἕξ ἢ τρεῖς οἶνας. οὕτω γὰρ καλοῦσιν Ἴωνες τοὺς κύβους : « 'trois six' : coup gagnant ; la formule existe aussi autrement : 'trois six ou trois *oinai*', car c'est le nom [*oinai*] que les Ioniens donnent aux points du dé ».

Zenobius, *Proverbes*, 5.67 - **Πόλεις παίζειν** : μέμνηται ταύτης Κρατίνος ἐν Δραπέτισιν· ἡ δὲ πόλις εἰδός ἐστι παιδιάς πεττευτικής. Καὶ δοκεῖ μετενηγέχθαι ἀπὸ τῶν ταῖς ψήφοις παιζόντων, ταῖς λεγομέναις νῦν χώραις, τότε δὲ πόλεσιν : « jouer aux Villes : Cratinos emploie l'expression dans *Les Fugitives*. La 'ville' est un jeu de pions. <Son nom> vient apparemment des joueurs de jetons que l'on appelle aujourd'hui 'places' et que l'on nommait alors 'villes' ».

Diogenianus (manuscrit Mazarin), *Proverbes*, 2.60 - **Ἀλλότρια βάλλειν** : ἐπὶ τῶν ἀποτυχανόντων ἢ ἐν τῷ κυβεύειν, ἢ ἐν ἄλλῳ τινί. : « 'tirer un mauvais coup' : <L'expression s'emploie> pour ceux qui n'ont pas de chance, soit aux dés, soit dans une autre circonstance ».

Diogenianus (manuscrit Mazarin), *Proverbes*, 5.16 — [“Ἡλιξ ἤλικα τέρπει : ὁμοία τῆ, Ὡς αἰεὶ τὸν ὁμοιον ἄγει θεὸς ὡς τὸν ὁμοιον·] **Ἡλῶ τὸν ἦλον**, καὶ, **Πάτταλον ἐξέκρουσας παττάλω** : ἀντὶ τοῦ, ἀμαρτήματι τὸ ἀμάρτημα θεραπεύεις « [les gens du même âge s'entendent entre eux : c'est comme 'car la divinité conduit toujours le semblable vers le semblable] 'Un clou sur un clou' [= un clou chasse l'autre] et 'tu as délogé un pieu avec un pieu' [ou une épingle avec une épingle] ; un équivalent de 'tu soignes le mal par le mal'. Gregorius, *Proverbes*, 2.60 : <Ἡλος τὸν ἦλον, πάτταλος τὸν πάτταλον ἐξέκρουεν:> ἐπὶ ἰωμένων δι' ἀμαρτημάτων ἀμαρτήματα : « 'Un clou chasse l'autre, un pieu, un autre pieu' ; s'emploie pour ceux qui soignent le mal par le mal ». Cf. Pollux, *Onomasticon*, 9.120 : **ἦλω τὸν ἦλον, παττάλω τὸν πάτταλον** (*idem*) ; Photius, *Lexicon*, ἔτα 136 ; Souda, ἔτα 259.

Apostolius, *Proverbes*, 13.93 - <Πάντα ὀκτώ >: οἱ μὲν Στησίχορον φασιν ἐν Κατάνῃ ταφῆναι πολυτελῶς πρὸς ταῖς ὑπ' αὐτοῦ Στησιχορείαις πύλαις λεγομέναις, καὶ τοῦ μνημείου ἔχοντος ὀκτὼ κίονας καὶ ὀκτὼ βαθμοὺς καὶ ὀκτὼ γωνίας· οἱ δὲ ὅτι Ἀλήτης κατὰ χρησμὸν τοὺς Κορινθίους συνοικίζων ὀκτὼ φυλὰς ἐποίησε τοὺς πολίτας καὶ ὀκτὼ μέρη τὴν πόλιν : « 'Tout à huit' : certains disent que [c'est parce que] Stésichore fut enterré à Catane de manière somptueuse près des portes que l'on appelle, d'après son nom, 'stésichoriennes', son monument ayant huit colonnes, huit niveaux et huit côtés ; d'autres [disent que c'est parce] que Alétès, lorsqu'il réunit les Corinthiens dans une cité, répartit les citoyens en huit tribus et divisa la ville en huit parties » (= Photius, *Lexique*, pi 378 ; Souda, pi 225). Cf. Pollux, *Onomasticon*, 9.101 : τὸν γὰρ ἐν Ἰμέρᾳ τοῦ ποιητοῦ τάφον ἐξ ὀκτὼ πάντων συντεθέντα πεποηκέναι τὴν 'πάντ' ὀκτώ' φασι παροιμίαν ; C'est, dit-on, le tombeau du poète à Himère, parce qu'il a été formé de huit pièces en tout (ou : sur le chiffre huit dans toutes les dimensions), qui a donné naissance à l'expression 'huit en tout' » ; Eudème, *Sur les termes rhétoriques* (Niese), 172 = Pausanias, *Collection de mots attiques* (Erbse), pi 7 ; Scholies à Platon, *Lysis* 296e (Greene).

# Jouer en rêve chez Artémidore\*

Julien DU BOUCHET

Université Paul Valéry Montpellier 3  
CRISES EA 4424, F34000, Montpellier, France

## INTRODUCTION

Les *Oneirokritika*, ou *Écrits sur l'interprétation des songes*, d'Artémidore de Daldis, traité composé et publié en plusieurs fois autour de 200 apr. J.-C., constituent une source de premier ordre pour l'histoire des représentations et pour l'histoire en général, comme l'a notoirement montré, entre autres, Louis Robert<sup>1</sup>. Il s'agit d'un traité de divination, consistant pour l'essentiel en un catalogue de fragments oniriques pourvus d'une interprétation selon le contexte du rêve, c'est-à-dire aussi bien la qualité du rêveur (homme/femme, marié/célibataire, riche/pauvre, jeune/vieux, homme libre/esclave, actif/chômeur, etc.) que les circonstances du rêve (rêveur en bonne santé/malade, endetté, en procès, en prison, en voyage ou dont un proche est en voyage, qui veut passer inaperçu, etc.). Ce catalogue ne suit un plan thématique que dans les deux premiers livres du traité, allant de la naissance à la mort et visant à donner l'impression d'embrasser tous les thèmes possibles<sup>2</sup>. Le

---

\* Je remercie pour leurs remarques Christophe Chandezon, Véronique Dasen, Michel Fuchs, François Lissarrague, Michel Manson, Ulrich Schädler, Vicky Sabetai et Arnaud Zucker. Je remercie également Silvia Di Vincenzo pour ses indications précieuses concernant la traduction arabe d'Artémidore.

1. Sur Artémidore et le contexte de composition, voir notamment CHANDEZON (2012) et (2014). Pour son intérêt historique, voir déjà PACK (1963), p. v, exprimant d'ailleurs un mépris de bon ton pour cette prétendue « sous-littérature ». Le Groupe Artémidore de Montpellier, coordonné par J. du Bouchet et Chr. Chandezon, prépare une nouvelle édition critique avec traduction et commentaire.
2. Les thèmes annoncés par Artémidore, *Interprétation des songes*, I, 10, sont les suivants : pour le livre I, la naissance, nourrir des enfants, le corps et ses parties, les apprentissages, l'éphébie, les exercices gymniques, les concours, les bains, la nourriture, les parfums, les couronnes, les rapports sexuels, le sommeil ; pour le livre II, l'éveil, les salutations, les parures, l'air, la chasse et la pêche, la navigation, l'agriculture, la justice, les magistratures publiques et les liturgies, la vie militaire, le culte des dieux et les dieux, et la mort.

livre III est un recueil d'*addenda*. Les songes entiers, ou du moins présentés comme tels, se trouvent presque tous, accompagnés de leur accomplissement, dans le livre V, qui est un appendice du livre IV composé après les trois premiers, comme une réponse aux critiques adressées à ceux-ci et un guide destiné par Artémidore à l'usage exclusif de son fils. On comprend sans peine que l'*Interprétation des songes* puisse être considérée, bien que ce soit d'abord une composition littéraire de nature technique, comme un vaste document sur l'imaginaire des contemporains d'Artémidore.

Ce traité, le seul écrit antique sur l'interprétation des songes qui nous soit parvenu dans sa totalité, prenait place dans une tradition dont nous n'avons plus que des traces, grâce à Artémidore lui-même au premier chef<sup>3</sup>. En amont d'Artémidore, les ruines de cette tradition ne semblent rien contenir concernant les jeux, si l'on excepte un cas, celui du songe d'Alexandre interprété par Aristandre de Telmessos, sur lequel se clora cet exposé. En aval, en revanche, les manuels byzantins, surtout l'*Onirocriticon* d'Achmet<sup>4</sup>, offrent une certaine matière, mais celle-ci paraît sans rapport avec celle offerte par Artémidore et n'a donc pas semblé devoir être convoquée ici. On se contentera de relever le rêve où l'on joue avec un chien<sup>5</sup>, les rêves, également favorables, où l'on joue avec un enfant<sup>6</sup>, et l'apparition des jeux nouveaux, dans le monde méditerranéen, que sont le polo (τζυκάνιον) et les échecs (ζατρίκιον)<sup>7</sup>.

Le matériau onirique expliqué dans les traités et manuels d'oniocritique est le même que celui mis en scène dans les autres œuvres littéraires, et l'on peut s'attendre à ce que le jeu rêvé apparaisse aussi bien dans celles-ci. Sous réserve d'une enquête systématique qui resterait à faire, on ne ramasse cependant qu'une poignée de passages, peut-être parce que les rêves de jeu, comme chez Artémidore d'ailleurs, ont rarement été jugés dignes d'accéder à l'écrit, les auteurs s'intéressant en général à des rêves plus « sérieux », et bien que l'interprétation allégorique puisse utiliser un contenu onirique en apparence peu sérieux, comme le montre de façon éclatante le songe d'Alexandre déjà évoqué. Deux des passages repérés mettent en scène ce qu'Artémidore appelle des ἐνύπνια, c'est-à-dire des rêves non prédictifs qui ne font que refléter les affects du rêveur<sup>8</sup> : c'est chez Achille Tatius quand il est dit que Leucippé envahit les rêves de Clitophon, qui parle avec elle, s'amuse avec elle (συνέπαιζον), mange avec elle, etc.<sup>9</sup>, et dans le poème de Grégoire de Nazianze sur la

3. DEL CORNO (1969).

4. Voir notamment OBERHELMAN (2008) et BERNARDI (2012).

5. Pseudo-Daniel, *Onirocriticon*, 292, cf. DREXL (1926). Ce rêve signifie que l'on fera la paix avec un ennemi.

6. Anonyme (*Paris. gr.* 2511), *Onirocriticon*, 330 et 332, cf. DREXL (1925b). Ces rêves signifient respectivement un gain rapide et la joie.

7. Achmet, *Onirocriticon*, respectivement 154 et 239, cf. DREXL (1925a).

8. Artémidore, *Interprétation des songes*, I 1, p. 3, l. 13-24 Pack [dorénavant P].

9. *Leucippé et Clitophon*, I, 6, 5 πάντα γὰρ ἦν μοι Λευκίππη τὰ ἐνύπνια· διελεγόμην αὐτῇ, συνέπαιζον, συνεδείπουν κτλ.

*Comparaison des vies*, où l'Esprit (Πνεῦμα) reproche au Monde (Κόσμος) d'emporter dans ses rêves ses préoccupations diurnes, purement mondaines, comme boire, jouer aux dés (κυβεύεις), recevoir de l'argent, jouer (παίζεις), rire<sup>10</sup>. Un troisième passage, chez Suétone, contient un des songes annonçant le destin supérieur d'Auguste : Q. Lutatius Catulus aurait rêvé d'enfants jouant (*ludentibus*) autour de l'autel de Jupiter Capitolin, le dieu donnant à l'un d'eux la statue de la République qu'il tenait à la main<sup>11</sup>. Dans le récit du même rêve chez Dion Cassius, les enfants participent à une procession en l'honneur du dieu<sup>12</sup>, et il est bien possible qu'en fait de jeu il s'agisse chez Suétone d'un rite comme peut-être le *lusus Troiae* analysé par John Scheid<sup>13</sup>.

Notre meilleure source, en l'occurrence, reste Artémidore. Or dans l'ensemble de l'*Interprétation des songes*, les jeux, que l'on se fonde sur un relevé lexical à partir du radical du verbe παίζειν<sup>14</sup>, littéralement « faire l'enfant »<sup>15</sup>, ou que l'on recense les pratiques ludiques identifiées comme telles par ailleurs, occupent en fait peu de place. Artémidore est un homme sérieux, contrairement à ce qu'ont pensé certains de ses lecteurs modernes<sup>16</sup>, voire de ses éditeurs<sup>17</sup>. On ne trouvera pas de mention des jeux dans le plan ambitieux déjà évoqué. Nulle mention des jeux non plus dans les sections sur l'enfance : les enfants y sont essentiellement représentés comme passifs, sauf dans le cadre de l'apprentissage des divers arts et métiers et de l'écriture (livre I, chap. 51-53). Pour résumer, « les enfants sont improductifs (ἄπρακτοι) pour le

- 
10. *Poèmes*, I, 2, 8, 187-188 : ἡδεῖς δ' ὄνειροι τῶν ἐν ἡμέρᾳ τύποι· πίνεις, κυβεύεις, λαμβάνεις, παίζεις, γελάς.
  11. *Vie d'Auguste*, 94, 8 : (somniauit) *Iouem Optimum Maximum e praetextatis compluribus circum aram ludentibus unum secreuisse atque in eius sinum signum rei p. quod manu gestaret reposuisse* (le personnage ainsi distingué, plus tard reconnu comme Octave, est dit *puer* juste après), « (il rêva) que, parmi plusieurs enfants vêtus de la prétexte, Jupiter Optimus Maximus en prenait un à part et remettait entre ses mains une statue de la République qu'il tenait à la main ».
  12. *Histoire romaine*, XLV, 2, 3 : ἐνόμισε τοὺς παῖδας ἐν τοῖς ὕπνοις τοὺς εὐγενεῖς πάντας ἐν τῷ Καπιτωλίῳ πρόσοδον πρὸς τὸν Δία πεποιῆσθαι, καὶ ἐν αὐτῇ τὸν θεὸν εἰκόνα τινὰ τῆς Ῥώμης ἐς τὸν ἐκεῖνον κόλπον ἐμβεβληκέναι, « Il rêva que tous les enfants de la noblesse, sur le Capitole, avançaient en procession vers Jupiter, et qu'au cours de cette procession le dieu remettait entre les mains de celui-ci [Octave] une statue de Rome ».
  13. J. Scheid, *per litteras*, cf. SCHEID et SVENBRO (2003), p. 40-45. Voir aussi WARDLE (2014), *ad loc.*
  14. J'indique ici le passage, sans intérêt pour l'histoire des jeux, où Artémidore explique qu'un peintre avait mal interprété un rêve qu'il avait fait parce que son âme s'était jouée de lui (προσέπαιζεν) en utilisant son expertise en matière d'onirocritique et lui avait présenté un matériau onirique qui l'induisait en erreur (IV préf., P 240, 22-23).
  15. Sur l'amplitude sémantique de παίζω et de sa famille, qui va de l'émotion qu'est la joie à la danse et au chant, voir dans ce volume les articles de S. E. KIDD, « Is Play an Emotion? An Inquiry into Greek *Paidia* » et A. BIERL, « Choral Dance as Play: *paizein* in Greek Drama, or Body Movement as Sexual Attraction between Gender and Genre ».
  16. Henry Vidal, proche des surréalistes, auteur d'une « interprétation » de seconde main [VIDAL (1921)], décrit ainsi le texte dans une lettre : « ces chapitres que je devine être d'une puérilité attendrissante » ; cf. FOUCHÉ (1984), p. 110.
  17. ПАСК (1963), p. v.

présent, mais, une fois adultes, ils seront capables de produire (τι πρᾶξιαι) »<sup>18</sup>. Pas de trace, par exemple, des toupies ou des poupées chez Artémidore. On ne trouvera rien de ludique, enfin, dans les rêves complets du livre V.

En fait, les deux principaux passages sont un bref développement annexé à celui sur l'éphébie au livre I et un *addendum* du livre III. Ils occuperont les deux premières parties du présent exposé. La troisième et dernière sera consacrée à deux passages incidents mettant en scène des jeux au sens dérivé de réjouissances.

## 1. ENTRE SPORT ET JEU

### 1.1. Jeux ou exercices ?

C'est donc juste après l'éphébie, à la frontière de l'âge adulte, que l'on rencontre pour la première fois des jeux chez Artémidore :

Pousser un cerceau (τροχὸν ἐλαύνειν) signifie que le rêveur connaîtra des moments pénibles dont il retirera un profit. L'*harpaston* et la balle (ἀρπαστὸν καὶ σφαῖρα) signifient des conflits sans fin, et souvent une relation amoureuse avec une prostituée, car la balle et l'*harpaston* sont comme une prostituée : ils ne restent jamais à la même place et passent entre de nombreuses mains. Les haltères et les exercices gymniques qui leur sont associés (ἀλτήρες καὶ ἡ δι' αὐτῶν γυμνασία) annoncent insuccès et peine dans l'immédiat, puis des succès obtenus avec facilité, car ce genre d'exercice n'est rien d'autre qu'une préparation des bras. Les punching-balls, les houes, les obstacles et tous les autres exercices de jeunes gens (θύλακοι καὶ σκαφίδες καὶ ὑπεράλματα καὶ ὅσα ἄλλα τοιαῦτα γυμνάσια παιδικὰ) annoncent des conflits. Nous parlerons de la lutte dans la section sur les concours pour ne pas écrire deux fois la même chose<sup>19</sup>.

On remarque d'emblée que, si l'on commence par le cerceau et les jeux de balle<sup>20</sup>, on passe vite aux haltères et à la pratique gymnique, désignée par γυμνασία, puis γυμνάσιον. En fait, Artémidore se dépêche d'enchaîner sur les épreuves des concours<sup>21</sup>, thème qu'il a annoncé dans son plan et qui va l'occuper bien plus

18. I 15, P 24, 7-9.

19. I 55, P 62, 3-14 : Τροχὸν ἐλαύνειν πόνους περιπεσεῖν σημαίνει, ἐξ ὧν ἀπόλαυσις τῷ ἰδόντι περιέσται. Ἀρπαστὸν δὲ καὶ σφαῖρα φιλονεικίας ἀπεράντους σημαίνουσι, πολλάκις δὲ καὶ ἑταίρας ἔρωτα-ἔοικε γὰρ ἡ σφαῖρα καὶ τὸ ἀρπαστὸν ἑταίρα διὰ τὸ μηδαμοῦ μένειν καὶ πρὸς πολλοὺς φοιτᾶν. Ἀλτήρες δὲ καὶ ἡ δι' αὐτῶν γυμνασία τὸ μὲν παρὸν ἀπραξίας καὶ πόνους, αὐθις δὲ πράξεις μετὰ ῥαστώνης προαγορεύουσιν· ἔστι γὰρ τὸ τοιοῦτο γυμνάσιον οὐδὲν ἄλλο ἢ παρασκευὴ χειρῶν. Θύλακοι δὲ καὶ σκαφίδες καὶ ὑπεράλματα καὶ ὅσα ἄλλα τοιαῦτα γυμνάσια παιδικὰ φιλονεικίας προαγορεύουσι. Περὶ δὲ πάλης ἐν τοῖς περὶ ἀγώνων ἐροῦμεν, ἵνα μὴ τὰ αὐτὰ δις γράφωμεν.

20. Signalons pour mémoire la difficulté entourant l'interprétation de τροχός et σφαῖρα dans d'autres textes : τροχός « cerceau » ou τρόχος « course » ? σφαῖρα « balle » ou « gant de boxe » ? Cf. p. ex. SGOst II, 10, 3, 2, v. 6-9, avec Merkelbach-Stauber *ad loc.* [*contra* JONES (1990)], et IK Priene 68, 72-73. Σφαιριστήριον « terrain de jeu de balle » pour ROUX (1980), « salle de boxe » pour DELORME (1982), etc. Voir RIAÑO RUFILANCHAS (2000).

21. En commençant par la musique.



longtemps (chap. 56-63). De fait, Véronique Dasen souligne bien que, si la frontière entre pratiques gymniques à caractère ludique et pratiques sportives est poreuse, la différence fondamentale réside dans le fait que les premières ne sont jamais incluses dans les concours athlétiques<sup>22</sup>. Les jeux dont il est question ici sont des exercices préparant aux épreuves de concours.

## 1.2. Divers accessoires gymniques

Les accessoires mentionnés entre les haltères<sup>23</sup> et la lutte sont d'identification incertaine<sup>24</sup>. *Thulakos* (θύλακος) signifie littéralement « sac (de grain) »<sup>25</sup> et désigne probablement ici un punching-ball, objet généralement désigné comme *kōrukos* (κώρυκος)<sup>26</sup>. Quant à l'accessoire suivant, les *skaphides* (σκαφίδες) si la correction du texte que nous proposons est justifiée<sup>27</sup>, il s'agit probablement des houes ou pioches avec lesquelles les athlètes étaient censés ameublir eux-mêmes la terre du *skamma* (σκάμμα), pour la lutte ou le saut notamment, préparation faisant partie de

- 
22. DASEN (2019a), p. 11-12. Voir aussi l'article de Mark GOLDEN dans ce volume.
23. Qui servaient au saut en longueur, mais aussi pour des exercices de musculation : Antyllos *ap.* Oribase, *Collections médicales*, VI, 34 ; GARDINER (1930), p. 145-153.
24. KASSEL-AUSTIN (1983), dans leur commentaire au fr. 13 de Cratès, remarquait déjà que l'ordre des matières dans ce bref chap. 55 pose problème.
25. P. ex. Théophraste, *Caractères*, XVI, 6.
26. Pollux, *Onomasticon*, III, 155, emploie apparemment θύλακος dans ce sens, cf. KASSEL-AUSTIN (1983), *ad* Cratès, fr. 13. Cette interprétation est également suggérée par la traduction arabe qui indique ici un « exercice qui se fait par le combat » (S. DI VINCENZO, *per litt.*) ; cf. aussi DEL CORNO (1975). On pourrait aussi penser à une balle semblable au *follis* ou *folliculus* latin ; Antyllos *ap.* Oribase, *Collections médicales*, VI, 32, 12 ; Athénée, *Deipnosophistes*, I, 14f ; Martial, *Épigrammes*, XIV, 47 avec LEARY (1996) *ad loc.* ; THUILLIER dans DECKER, THUILLIER (2004), p. 171 ; DE' SIENA (2009), p. 117. Toutefois, il serait curieux qu'Artémidore n'en parle pas plus haut, avec l'*harpaston* et la *sphaira*. On écartera sans hésiter une référence à l'ἀσκωλιασμός, jeu où l'on sautait sur une outre graissée sur laquelle on essayait de tenir en équilibre, ainsi REISKE *ap.* REIFF (1805), t. II, p. 133-134, KRAUSS et KAISER (1965) et DEL CORNO (1975), ou à la course en sac, cf. BRACKERTZ (1979).
27. Les leçons des deux manuscrits de base (L σφακη, V σφαφίδες) sont impossibles, ce qui a conduit Hercher à lire avec la *Souda* (θ 543 s.v. θύλακος) σφῆνες, littéralement « coins », qui présente l'inconvénient majeur de ne correspondre à rien de connu dans l'athlétisme ; cf. REISKE *ap.* REIFF (1805), t. II, p. 134, inventant des quilles. Il est toutefois permis de combiner les deux leçons et de supposer une métathèse courante de σκαφ- en σφακ- pour lire σκαφίδες (suggestion de REIFF (1805), t. II, p. 266, commentant la traduction *scyphi* de Janus Cornarius), d'autant que la traduction arabe parle ici du « fait de frapper/creuser » (S. DI VINCENZO, *per litt.*). L'outil en question, plus couramment appelé σκαφεῖον (Plutarque, *Vie d'Aratos*, III, 2 ; *Si la politique est l'affaire des vieillards*, 793B ; inventaires déliens IG XI, 2, n° 144, l. 85, etc.), est ainsi désigné dans un inventaire délien (ID 290, 76 : σκαφίς εἰς παλαιστράν). Une autre correction également possible paléographiquement, σφαφίδες, « petites balles », est à exclure pour la même raison que l'interprétation de θύλακος comme « balle ».

leur entraînement<sup>28</sup>. *Huperalma* (ὑπέραλμα), en revanche, bien qu'étant un hapax<sup>29</sup>, ne pose pas de problème d'interprétation<sup>30</sup>. Quels que soient les problèmes de texte et d'identification, cette énumération est caractéristique d'Artémidore pour la façon dont il mentionne des réalités contemporaines précises grâce à des mots parfois rares, non par recherche littéraire, mais par recours à des mots ressortissant à une langue justement trop peu littéraire dont les traces textuelles sont ténues. La conséquence en est souvent la corruption du texte, parce que les copistes ne comprenaient plus de quoi il retournait.

### 1.3. *Le cerceau*

Artémidore évoque donc manifestement dans ce chapitre les exercices physiques auxquels s'adonnaient au gymnase (ou ailleurs<sup>31</sup>) les jeunes gens au seuil de l'âge adulte. Il est bien connu que le cerceau<sup>32</sup>, qui évoque pour nous l'enfance, était alors une « activité virile », comme l'écrit Jean-Paul Thuillier<sup>33</sup>. Cet accessoire est représenté dans la mosaïque des Thermes de la Porta Marina à Ostie, à côté d'un ballon, de strigiles, et d'athlètes divers (boxe, lutte, saut avec haltères, etc.)<sup>34</sup>. Le médecin Antyllos, probablement contemporain d'Artémidore<sup>35</sup>, inclut le cerceau, *krikēlasia* (κρικηλασία), dans une série d'exercices physiques — la course, l'équitation, la natation, la lutte, le saut, le punching-ball, les haltères, etc. — dont il évalue les bienfaits<sup>36</sup>. Antoine Pietrobelli traite de ce chapitre et de celui sur les jeux de balle dans un article paru récemment<sup>37</sup>, et je ne citerai donc ici qu'un passage montrant l'aspect plus athlétique que ludique de ce qui est précisément désigné comme un « exercice » (γυμνάσιον) :

- 
28. Cf. MILLER (2004), p. 49 et 66. C'est certainement ainsi qu'il faut comprendre l'anecdote sybaritique chez Athénée, *Deipnosophistes*, XII, 518d, mais aussi τὰ διὰ τοῦ σκάπτειν γυμνάσια, « les exercices d'ameublissement », chez Galien, *Exercice avec la petite balle*, 5, K V 910, *pace* WENKEBACH (1938).
29. Si l'on ne compte pas la citation de la *Souda* θ 543 *sv* θύλακος.
30. Pour ὑπεράλλεσθαι désignant l'épreuve du saut, cf. Lucien, *Anacharsis*, 8 et 27.
31. Voir la célèbre description du Champ de Mars chez Strabon, V, 3, 8, C 236, avec chars et cavaliers, mais aussi cerceaux, jeux de balle et lutte.
32. Voir maintenant la synthèse de DASEN (2019a) et PIETROBELLI (2020).
33. DECKER et THUILLIER (2004), p. 163. Les παῖδες qui manient la balle et le cerceau selon Sextus Empiricus, *Esquisses pyrrhoniennes*, I, 106, opposés aux adultes, οἱ ἀκμάζοντες, et aux vieillards, οἱ γέροντες, sont donc des « jeunes gens » et non des « enfants », comme glose justement DASEN (2019a), p. 10 (« *young individuals* »).
34. NEWBY (2002), p. 189-192 ; DECKER et THUILLIER (2004), fig. 97 p. 162 ; détails fig. 101 p. 173 et 134 p. 237 ; PELLEGRINO (2017), p. 81-82 et fig. 67.
35. Voir dernièrement WITT (2015).
36. Extrait des *Aides thérapeutiques* cité par Oribase aux chap. 21-36 du l. VI de ses *Collections médicales*, chap. 26 pour le cerceau.
37. PIETROBELLI (2020).

Il faut commencer par pousser le cerceau tout droit, mais, une fois que le corps s'est échauffé et est devenu humide, il faut faire des bonds de côté et courir en biais, avant de finir par pousser à nouveau le cerceau tout droit afin d'apaiser l'agitation produite par l'exercice.<sup>38</sup>

On remarquera toutefois que, même dans le contexte athlétique, une dimension ludique n'est pas absente, puisque le bruit que font les anneaux du cerceau, connus par ailleurs, est aussi présenté par le médecin comme agréable et divertissant :

Certains ont considéré superflus les petits anneaux qui se trouvent tout autour du cerceau, mais ils ne le sont pas, car le bruit qu'ils font produit de la détente et du plaisir pour l'âme<sup>37</sup>.

#### 1.4. Les jeux de balle

Antyllos évoque aussi un peu plus loin les jeux de balle, objet d'une abondante littérature et pourtant encore assez obscurs dans le détail<sup>40</sup>. L'*harpaston* (ἀρπαστόν), anciennement appelé *phaininda* (φαίνινδα) d'après Athénée<sup>41</sup>, est l'un des moins mal connus : le nom signifie littéralement « ce qu'on intercepte » et désigne la balle et par métonymie le jeu<sup>42</sup>. Ce jeu semble avoir été particulièrement populaire : Athénée dit que c'est son jeu de balle favori<sup>43</sup>. Cela explique sans doute qu'Artémidore le cite avant même la *sphaira* (σφαῖρα) générique. Il semble aussi avoir été particulièrement athlétique, mettant en œuvre du corps-à-corps et des prises de lutte<sup>44</sup>. Cet aspect permet peut-être de rapprocher de l'*harpaston* le jeu de balle désigné d'une façon générique comme *sphairismos* au livre IV, dans un passage où Artémidore donne un nouvel exemple de l'équivalence *Zeus = maître* :

38. Oribase, *Collections médicales*, VI, 26, 5 : Δεῖ δὲ κατὰ μὲν τὰς ἀρχὰς ὀρθοῦς ἐλαύνειν τοὺς κρίκους, μετὰ δὲ τὸ ἀναθερμανθῆναι τὸ σῶμα καὶ νοτερόν γενέσθαι, τότε διεκπηδᾶν τε καὶ διατρέχειν, ἐπὶ τέλει δὲ πάλιν ὀρθοῦς ἐπελαύνειν εἰς τὸ καταστεῖλαι τὴν σύστασιν τὴν ἀπὸ τοῦ γυμνασίου.

37. § 4 : Τοὺς μέντοι λεπτοὺς κρίκους τοὺς περικειμένους τῷ τροχῷ φήθησάν τινες εἶναι περιττοῦς· τὸ δ' οὐχ οὕτως ἔχει, ἀλλ' ὁ ψόφος ὁ γινόμενος ἐξ αὐτῶν διάχυσιν ἐργάζεται καὶ ἡδονὴν τῇ ψυχῇ.

40. Antyllos *ap.* Oribase, *Collections médicales*, VI, 32 ; voir aussi Galien, *Exercice avec la petite balle*, dans l'édition de WENKEBACH (1938) ; Suétone, *Sur les jeux pratiqués par les Grecs*, 2 Taillardat ; Pollux, *Onomasticon*, IX, 104-107, etc. GARDINER (1930), p. 238 ; DE' SIENA (2009), p. 109-122 ; PIETROBELLI (2020).

41. Athénée, *Deipnosophistes*, I, 14f.

42. Cf. Athénée, *Deipnosophistes*, I, 14F-15C ; Pollux, *Onomasticon*, IX, 105 ; Martial, *Épigrammes*, IV, 19, 6, VII, 32, 10 et 67, 4, et XIV 48, avec LEARY (1996), *ad loc.* GARDINER (1930), p. 232-235 ; DE' SIENA (2009), p. 115-117.

43. Athénée, *Deipnosophistes*, I, 14F.

44. Plusieurs auteurs soulignent spécifiquement les prises au cou : Athénée, *Deipnosophistes*, I, 14F ; Galien, *Exercice avec la petite balle*, 2, K V 902, s'il s'agit du même jeu [il n'emploie pas le terme ἀρπαστόν, mais le verbe ὑφαρπάζειν, et la description correspond en plusieurs points ; cf. BOUDON-MILLOT (2015)] ; Martial, *Épigrammes*, XIV, 48.

Un esclave rêva qu'il jouait à la balle avec Zeus. Il fut en conflit avec son maître et parce qu'il s'était adressé à lui trop librement celui-ci le prit en haine. En effet, Zeus signifiait le maître, le jeu de balle le fait de lui parler d'égal à égal et le conflit (φιλονεικίαν), car les participants d'un jeu de balle jouent avec agressivité (φιλονεικώς παίζουν), et chaque fois que l'un d'eux reçoit la balle d'autres se mettent en opposition (ἀντικρούουσι)<sup>45</sup>.

Le verbe *antikrouō* (ἀντικρούω) ne signifie certainement pas, comme l'ont compris les traducteurs jusqu'à présent, que les joueurs se renvoient la balle<sup>46</sup>, mais, conformément au sens qui est le sien par ailleurs<sup>47</sup>, que les adversaires cherchent à empêcher le joueur qui a la balle de la passer.

### 1.5. *Les saltimbanques*

On voit que ces jeux sont fort vigoureux et peu enfantins. Le cerceau apparaît aussi chez Artémidore dans la section sur la danse, où il est question de plusieurs spectacles d'acrobates, dont jongler avec des cerceaux (τροχοπαικτεῖν, littéralement « faire le τροχοπαίκτης », c'est-à-dire « le joueur de cerceau ») et, peut-être, faire le funambule (καλοπαίζειν, littéralement « jouer avec une corde »)<sup>48</sup>. Véronique Dasen a consacré un riche article à ces jeux spectaculaires<sup>49</sup> et il est donc inutile de les commenter davantage. Elle souligne à juste titre que le recours au lexique du jeu et au radical de *paizein* (παίζειν), récurrent à propos des saltimbanques, « suggère que les artistes utilisent des objets familiers détournés de leur usage ordinaire »<sup>50</sup>.

## 2. DÉS, PIONS ET JEUX DE PARCOURS

### 2.1. *Dés et pions*

Après les jeux de force et d'adresse, les jeux de dés et de pions. Ceux-ci ne font l'objet d'un exposé spécifique que dans le livre III, le recueil d'*addenda* qu'Artémidore a annexé aux deux premiers. Cet exposé pose plusieurs problèmes, et nous l'étudierons donc en plusieurs étapes. Le début au moins est clair :

45. IV 69, P 291, 7-13 : Δούλος ἔδοξε μετὰ τοῦ Διὸς σφαιρίζειν. Ἐφιλονείκησε τῷ δεσπότη καὶ ἔλευθερώτερον προσδιαλεγόμενος ἐμισήθη· ὁ μὲν γὰρ Ζεὺς τὸν δεσπότην ἐσήμαινεν, ὁ δὲ σφαιρισμὸς τὴν ἐξ ἴσου ῥῆσιν καὶ φιλονεικίαν· φιλονεικῶς γὰρ οἱ σφαιρίζοντες παίζουν, ὅσάκις δ' ἂν λάβωσι τὴν σφαῖραν, τοσαυτάκις ἀντικρούουσι.

46. Cela se dirait avec ἀντιβάλλω, comme chez Pollux, *Onomasticon*, IX, 104.

47. Cf. *LSJ sv*.

48. I 76, P 82, 27 et 83, 2 respectivement. Dans le second cas, καλοπαίζοντα est une correction vraisemblable de ΡΑΚΚ (1959), p. 181, pour le μάλλον παίζοντα impossible des manuscrits.

49. DASEN (2019c).

50. DASEN (2019c), p. 42.

Rêver de jouer aux dés (κυβεύειν) signifie être en conflit avec quelqu'un pour de l'argent, car les dés comportent un nombre et on appelle « pions » (ψῆφοι) ce avec quoi jouent les joueurs de dés. Il est toujours bon de gagner<sup>51</sup>.

Le fait que l'explication du rêve générique κυβεύειν, « jouer aux dés », associe d'emblée *kuboi* (κύβοι), « dés », et *psēphoi* (ψῆφοι), « pions », suggère qu'Artémidore pense surtout à des jeux de parcours, où les dés servent à déplacer les pions, plutôt qu'à des jeux de dés où ceux-ci sont les uniques accessoires<sup>52</sup>. L'emploi du simple *kubeuein* pour désigner un jeu de parcours a d'ailleurs un parallèle dans les *Entretiens d'Épictète*<sup>53</sup>. Les *psēphoi* signifient *argent* parce que c'est ainsi que l'on désignait aussi les petits cailloux d'un abaque qui servent à compter de l'argent<sup>54</sup>.

La signification *conflit* était déjà latente dans un passage antérieur du traité, dans la longue section sur les dieux, à propos d'Arès et de ses fils, nuisibles à tous, sauf à ceux qui vivent de combats et de bagarres, à savoir « les stratèges, les soldats, les gladiateurs, les brigands et tous les joueurs (κυβευταί) »<sup>55</sup>. Les joueurs sont souvent associés aux voleurs dans les textes — comme d'ailleurs dans le passage qui nous occupe, puisque les chapitres 2-3, suivant immédiatement celui consacré aux dés et aux pions, sont consacrés au vol (κλέπτειν) et au mensonge (ψεύδεσθαι) respectivement. Ils sont représentés dans le décor de deux tavernes de Pompéi en train de se disputer<sup>56</sup>, et sont même parfois mis en scène en train de rosser un quidam qui vient de gagner contre eux<sup>57</sup>. De fait, dans un rêve du livre I, rêve complexe dont la complexité est sans importance ici, Charon, battu aux *psēphoi* — il peut s'agir de n'importe quel jeu de pions —, se met en colère et pourchasse le rêveur qui encourageait son adversaire :

Par exemple, quelqu'un rêva que Charon jouait aux pions (παίζειν ψήφοις) avec quelqu'un et qu'il encourageait cet homme ; aussi Charon, battu, se prit de rage et se mit à le pourchasser [...] Charon jouant aux pions, en effet, annonçait l'idée de mort<sup>58</sup>.

51. III 1, P 205, 1-4 Κυβεύειν δοκεῖν φιλονεικῆσαι πρὸς τινα σημαίνει περὶ ἀργυρίου· καὶ γὰρ οἱ κύβοι ἀριθμὸν περιέχουσι καὶ ψῆφοι λέγονται αἷς οἱ κυβεύοντες παίζουσιν. Αἰεὶ δὲ νικᾶν ἀγαθόν.

52. Pour les jeux de dés et de pions dans l'Antiquité, voir notamment AUSTIN (1940) ; MURRAY (1952), p. 24-34 ; SCHÄDLER (2009) et (2013).

53. II, 5, 2-3.

54. Cf. *Interprétation des songes*, II 5, P 106, 10 ; SCHÄRLIG (2001).

55. II 39, P 175, 26-28 : στρατηγούς καὶ στρατιώταις καὶ μονομάχοις καὶ λησταῖς καὶ κυβευταῖς πᾶσι.

56. FRÖHLICH (1991), p. 212, 214-215, 220-221, pl. 18, 1 et 63, 1.

57. Alciphron, *Lettres*, III, 18.

58. I 4, P 13, 11-14 et 20-22 : Οἷον ἔδοξέ τις τὸν Χάρωνα παίζειν σὺν τινὶ ἀνδρὶ ψήφοις, αὐτὸς δὲ σπουδάζειν τῷ ἀνδρὶ, καὶ διὰ τοῦτο λειφθέντα τὸν Χάρωνα χολᾶν τε καὶ διώκειν αὐτόν. [...] Καὶ γὰρ ὁ Χάρων ψήφοις παίζων λόγον τὸν περὶ θανάτου προηγόρευεν.

## 2.2. Perdre avec plus de pions

Pour revenir au chapitre 1 du livre III, le caractère toujours favorable de la victoire n'est pas surprenant. La phrase suivante, introduisant le cas particulier du rêveur malade, a été mal comprise par les copistes et donc corrompue dans la tradition manuscrite : les deux manuscrits de base et la traduction arabe donnent trois versions différentes<sup>59</sup>. Les trois versions s'accordent toutefois sur le caractère favorable de la défaite, ce qui est paradoxal et explique sans doute en partie les corruptions. Ce point prouve qu'Artémidore a toujours ici en tête un jeu de parcours, puisque ce qui caractérise ceux-ci, outre le recours aux dés pour faire avancer les pions, est que le vainqueur est le premier à avoir sorti ses pions du plateau, et que le perdant reste donc avec davantage de pions. Cela avait échappé à Saumaise, suivi par tous les éditeurs ultérieurs, qui avait corrigé *pleionas* (πλείονας) « plus (de pions) » en *meionas* (μείονας) « moins (de pions) », pour conformer le texte à l'idée qu'il se faisait du jeu de table, sans doute influencé par la popularité des échecs, jeu de guerre dont le principe est inverse à celui d'un jeu de parcours puisqu'il s'agit non pas de quitter le plateau le premier, mais d'en rester le maître<sup>60</sup>. Or les jeux de parcours sont justement bien plus populaires à l'époque romaine que les jeux de guerre. Par ailleurs, le manuscrit L et la traduction arabe s'accordent sur l'importance de jouer avec les pions blancs, ce qui est peu surprenant, les *psēphoi* blancs étant les jetons de l'acquittement dans la procédure judiciaire classique<sup>61</sup>. Sans entrer dans le détail philologique, qui reste en partie incertain, un texte s'approchant sans doute de ce qu'Artémidore a écrit pourrait se traduire ainsi : « Si un malade s'imagine qu'il joue aux pions ou qu'il voie un autre y jouer, c'est bon si c'est celui qui joue avec les blancs qui perd, puisque le vaincu reste avec plus de pions »<sup>62</sup>. Il semble impossible de préciser de quel jeu de parcours précisément il s'agit ici, *pente grammai* ou autre<sup>63</sup>.

59. Voir PACK (1967), p. 325-326, corrigeant son texte de 1963 en s'appuyant sur la traduction arabe.

60. Pour la catégorisation des jeux de table en jeux de parcours et jeux de guerre (aussi dits « jeux de stratégie »), notamment, voir MURRAY (1952), p. 4-5. Un jeu de guerre connu pour le monde grec est le « jeu de la cité », πόλις ; cf. AUSTIN (1940), p. 263-266.

61. Notamment dans l'anecdote bien connue concernant Alcibiade, cf. Plutarque, *Vie d'Alcibiade*, XXII, 2 et Élien, *Histoire variée*, XIII, 38. Voir peut-être aussi le proverbe λευκή ψήφος (Diogénien, VI, 9 « pour ceux qui vivent dans le bonheur » ; cf. aussi Zénobios, VI, 13, avec référence à une coutume scythe décrite par Phylarque).

62. III 1, P 205, 4-6 Εἰ δέ τις νοσῶν παίζειν ὑπολάβοι ψήφοις ἢ ἄλλον παίζοντα <ἴδοι, καλόν,> εἰ ὁ ταῖς λευκαῖς παίζων αὐτὸς λείποιο, ἐπειδὴ πλείονας ἔχων ψήφους καταλείπεται ὁ νικώμενος. Ce texte est très proche de celui transmis par le manuscrit L. PACK (1967), p. 325-326, partait de la traduction arabe, qui a sans doute développé et explicité le passage.

63. SCHÄDLER (2009).

### 2.3. Jeux d'enfants

Le second point délicat du chapitre touche les enfants, après une phrase transparente focalisant sur l'accessoire ludique et les conflits qu'il évoque<sup>64</sup> :

Les dés eux-mêmes, si on les voit en rêve, annoncent des discordes et des inimitiés : si on les perd, ils mettent fin aux discordes présentes, mais si leur nombre augmente, ils les avivent. Rêver qu'un enfant joue aux dés, aux osselets ou aux *pséphoi* n'est pas mauvais, car les enfants ont l'habitude de jouer sans cesse. Mais pour un adulte, homme ou femme, rêver de jouer aux osselets est mauvais, à moins qu'on ne fasse ce rêve alors qu'on espère faire un héritage, car les osselets proviennent de corps morts. Aussi annoncent-ils aux autres des dangers<sup>65</sup>.

C'est ici le seul passage chez Artémidore où les enfants sont montrés en train de jouer, annexés en quelque sorte à un jeu d'adultes. Ils jouent aux dés, aux osselets<sup>66</sup>, et, selon les trois témoins unanimes<sup>67</sup>, aux *psēphoi*, c'est-à-dire, conformément à la polysémie du mot, aux *pions* dans un jeu de parcours (avec dés) ou de guerre (sans dés)<sup>68</sup>, aux *cailloux* ou *galets* pour faire des ricochets par exemple<sup>69</sup>, ou bien encore aux *billes*<sup>70</sup>. Dans le dernier cas, il s'agirait d'une des très rares attestations textuelles de cet objet, appelé *kulindros* (κύλινδρος), « ce qui roule », selon Galien<sup>71</sup>.

64. Voir 2.1.

65. III 1, P 205, 6-14 : Αὐτοὶ δὲ οἱ κύβοι ὀρώμενοι στάσεις καὶ ἔχθρας προαγορεύουσιν, ἀπολλύμενοι δὲ λύουσι τὰς ἐν ποσὶ στάσεις καὶ ἀξανάμενοι ἐπιτείνουσι. Παιδίον δὲ παίζον ἰδεῖν κύβοις ἢ ἀστραγάλαις ἢ ψήφοις οὐ πονηρόν· ἔθος γὰρ τοῖς παιδίοις αἰεὶ παίζειν· ἀνδρὶ δὲ τελείῳ καὶ γυναικὶ πονηρόν τὸ ἀστραγάλαις δοκεῖν παίζειν, εἰ μὴ ἄρα κληρονομήσῃαί τινα ἐπιζῶν ἴδοι τις τὸ ὄναρ τοῦτο· ἐκ νεκρῶν γὰρ σωματῶν γεγόνασιν οἱ ἀστράγαλοι. Διὸ κινδύνους τοῖς λοιποῖς προαγορεύουσιν.

66. Jeu typiquement enfantin, cf. ROBERT (1969), p. 230-231 [= ROBERT (2007), p. 206-207] ; SCHÄDLER (1996).

67. S. DI VINCENZO, *per litt.*, pour la traduction arabe.

68. SCHÄDLER (2009), p. 186, juge le jeu de guerre, surtout, étranger aux enfants, mais *contra* DASEN (2020).

69. Je remercie Véronique Dasen pour cette suggestion. Cf. Minucius Felix, *Octavius*, III, 5-6, où le terme employé est *testa* « tesson » (cf. en grec ἐποστρακισμός chez Pollux, IX, 118-119, et ἐποστρακίζειν chez Hésychius, ε 5509, et Photius, *Lexique*, ε 1838). Le terme ψήφοι est employé par Dion Chrysostome, *Discours*, LXXIX, 4, à propos des morceaux d'ambre que les enfants celtés trouvent sur les berges d'un fleuve comme des galets et avec lesquels ils s'amuse à faire des ricochets (οἱ παῖδες παίζοντες διερρίπτουν).

70. Pour ce jeu, cf. BECQ DE FOUQUIÈRES (1873), p. 122-123 ; SCHÄDLER (2013) ; FUCHS (2013) ; CRIST-DUNN, VATURI et DE VOOGT (2016), p. 144-146.

71. *Commentaire au traité Des Articulations d'Hippocrate*, II, 33, K XVIII 462. Dion Chrysostome, *Discours*, VIII, 16, évoque les jeux d'enfants que sont les osselets et des σφαῖραι ποικίλαι qui peuvent être des billes ou des balles bariolées [si ce ne sont pas des dés, les *ocellati*, pierres ocellées, mentionnés à côtés des osselets, *tali*, et des noix, *nuces*, par Suétone, *Vie d'Auguste*, 83, avec WARDLE (2014), *ad loc.*].



## 2.4. *Tours de passe-passe*

Les *psēphoi* étaient aussi utilisés dans un autre type de jeu, moins un jeu d'ailleurs qu'un spectacle : la prestidigitation<sup>72</sup>. Celle-ci apparaît comme thème onirique un peu plus loin dans le livre III, désignée par un verbe composé dénotant une activité professionnelle comme pour les spectacles d'acrobates évoqués plus haut, *psēphopaikein* (ψηφοπαικτεῖν) :

Rêver qu'on fait des tours de passe-passe quand on n'est pas versé dans cette technique signifie qu'on fera de gros profits en usant de fraude et de mensonge, parce qu'on escamote beaucoup de pions et qu'on les montre tantôt ici tantôt là, non pas de façon franche, mais avec fourberie. Voir en rêve quelqu'un faire des tours de passe-passe signifie qu'on sera victime de fraude et de tromperie et qu'on subira un dommage<sup>73</sup>.

Le rapprochement entre la prestidigitation et la fraude est bien attesté depuis l'époque classique<sup>74</sup>.

## 3. BANQUETS ET DANSES

### 3.1. *Quand les souris dansent...*

Il reste à étudier deux occurrences de *paizein* chez Artémidore, à propos de souris qui bambochent et d'un satyre célèbre. Nous sommes toujours, avec les souris, dans les *addenda* du livre III :

Une souris signifie un serviteur. En effet, elle habite dans notre maison, elle se nourrit des mêmes aliments et elle est craintive. Il est donc bon de rêver qu'on a chez soi un grand nombre de souris et qu'elles sont de bonne humeur et jouent, car elles annoncent de grandes réjouissances et l'acquisition de nouveaux serviteurs<sup>75</sup>.

Ici encore, une interprétation paradoxale, une foule de souris qui s'en donnent à cœur joie dans la maison n'étant pas habituellement un spectacle agréable. De quels jeux peut-il s'agir ? Les termes décrivant le comportement des souris sont aussi attestés ensemble dans un fragment comique d'époque hellénistique pour

72. Voir DASEN (2019c), p. 39, 42 et 48.

73. III 55, P 228, 1-6 : Ψηφοπαικτεῖν δοκεῖν οὐκ ἐπιστάμενον πολλά ὠφεληθῆναι σημαίνει παραλογιζόμενον καὶ ψευδόμενον διὰ τὸ πολλὰς ψήφους κλέπτειν καὶ ταύτας ἄλλοτε ἄλλως δεικνύειν, οὐ κατὰ τινα ἀπλοῦν τρόπον, ἀλλὰ πανούργως. Ἴδεῖν δὲ ψηφοπαικτοῦντά τινα παραλογισθέντα καὶ ἐξαπατηθέντα βλαβῆναι σημαίνει.

74. Lysias, *Discours* 26, fr. 57 Carey ; Sextus Empiricus, *Contre les rhéteurs*, 39 ; *Esquisses pyrrhoniennes*, II, 250 ; etc. On notera le synonyme ψηφοκλέπτης chez Athénée, *Deipnosophistes*, I, 19 B, et l'expression παιδιὰ ψηφῶν chez Plutarque, *Sur la disparition des oracles*, 427F.

75. III 28, P 215, 17-21 : Μῦς οἰκέτην σημαίνει· συνοικεῖ γὰρ καὶ ἀπὸ τῶν αὐτῶν τρέφεται καὶ ἔστι δειλός. Ἀγαθὸν οὖν καὶ πολλοὺς ἔνδον ἰδεῖν μῦας καὶ τούτους ἰλαροὺς καὶ παίζοντας· πολλὴν γὰρ εὐφροσύνην προσημαίνουσι καὶ οἰκετῶν ἐπίκτησιν.

décrire des symposiastes<sup>76</sup> et le premier élément de la signification, *pollē euphrosunē* (πολλὴ εὐφροσύνη), évoque immanquablement des banquets<sup>77</sup>. C'est donc un rêve de bonne chère, au sens étymologique des manifestations de joie accompagnant la consommation de nourriture. On pense au proverbe « quand le chat n'est pas là, les souris dansent », mais celui-ci n'est, semble-t-il, pas attesté avant le Moyen Âge<sup>78</sup>. Les animaux sont d'ailleurs rarement représentés en train de jouer entre eux dans les sources<sup>79</sup>.

### 3.2. *Le satyre d'Alexandre*

Nous terminerons avec un rêve célèbre, l'un de ceux que fit Alexandre lors du siège de Tyr. Le récit le plus détaillé se trouve chez Plutarque :

Alexandre eut une autre vision de songe : un satyre lui apparut et semblait le provoquer par jeu (προσπαίζειν), à distance, puis il lui échappa quand il voulut le saisir ; pour finir, après mainte prière et mainte poursuite, il se saisit de lui. Les devins, décomposant le mot, lui dirent non sans vraisemblance : « Tyr sera tienne (σὰ... Τύρος) ». On montre aussi une source près de laquelle il vit en rêve ce satyre<sup>80</sup>.

La scène rappelle les poursuites érotiques de la mythologie. *Prospaizein* (προσπαίζειν) signifie « se moquer de quelqu'un, le taquiner », mais aussi « badiner, provoquer » dans un sens amoureux<sup>81</sup>. La version du *Roman d'Alexandre* est intéressante par l'occultation du jeu de mots au profit d'une allégorie burlesque :

Il voit en songe un satyre, servant de Dionysos, lui donner du fromage, et se voit lui-même le prendre et le fouler aux pieds. Au réveil, il raconta le songe à un

76. Apollodore de Carystos, fr. 5, 12-13 K.-A. (= Athénée, *Deipnosophistes*, VII, 280f).

77. Εὐφροσύνη signifie d'ailleurs couramment « banquet » par métonymie, cf. après ROUSSEL (1927), p. 134-135 et ROBERT (1955), p. 199, n. 7, et (1960), p. 13, n. 1 ; SCHMITT PANTEL (2011), p. 273-275.

78. MORAWSKI (1925), n° 1563 (fin XIII<sup>e</sup> s.) : *Ou chat n'a soriz i revele*, « Là où il n'y a pas de chat, la souris s'amuse ». WALTHER (1963), n° 6515 : *dum felis dormit, mus gaudet et exsilit antro*. Ce proverbe est largement attesté en Europe et hors d'Europe.

79. Notamment dans un contexte érotique : Anacréon, fr. 417, 5 Page ; Aristote, *Histoire des animaux*, VI, 572a30 ; Horace, *Odes*, III, 11, 10. Jouer avec l'homme caractérise bien sûr l'animal de compagnie ; cf. Plutarque, *L'intelligence des animaux*, 965A et 984E.

80. *Vie d'Alexandre*, XXIV, 8-9 : Ἐτέραν δ' ὄψιν Ἀλέξανδρος εἶδε κατὰ τοὺς ὕπνους· σάτυρος αὐτῷ φανείς ἐδόκει προσπαίζειν πόρρωθεν, εἶτα βουλομένου λαβεῖν ὑπεξέφευγε· τέλος δὲ πολλὰ λιπαρήσαντος καὶ περιδραμόντος, ἦλθεν εἰς χεῖρας. Οἱ δὲ μάντιες τοῦνομα διαιροῦντες οὐκ ἀπιθάνως ἔφασαν αὐτῷ· « σὰ γενήσεται Τύρος. » Καὶ κρήνην δὲ τίνα δεικνύουσι, πρὸς ἣν κατὰ τοὺς ὕπνους ἰδεῖν ἔδοξε τὸν σάτυρον. Sur ce songe, voir aussi BIFFI (2006) et KING (2013), p. 99-100.

81. Chez Plutarque même, *Vie d'Artaxerxès*, XXVI, 6.

interprète, qui lui dit : « Roi Alexandre, Tyr tombe entre tes mains parce que tu as foulé le fromage de tes pieds.<sup>82</sup> »

Le troisième témoin, Artémidore, est plus proche de Plutarque, mais rapporte le songe différemment. Il le fait pour illustrer les songes comportant un jeu de lettres ou de mots et qu'il est impossible d'être sûr d'avoir bien interprété avant l'accomplissement<sup>83</sup> :

À mon sens, Aristandre fut aussi heureux quand, se trouvant à Tyr dans l'entourage du roi en guerre contre les Tyriens, il interpréta le songe que fit Alexandre de Macédoine. Campant devant la ville et l'assiégeant, celui-ci était contrarié et fâché du temps que cela prenait, et il rêva qu'il voyait un Satyre jouant sur son bouclier (ἐπὶ τῆς ἀσπίδος... παίζοντα). En analysant le mot *Satyros* en *sa Tyros*, Aristandre rendit au roi son ardeur guerrière, tant et si bien qu'il prit la ville<sup>84</sup>.

Chez Plutarque comme chez Artémidore, l'interprétation est donc la même et repose sur un jeu de mots<sup>85</sup> surdéterminé par la scène onirique : le satyre est d'emblée (chez Artémidore) ou finit par être (chez Plutarque) au pouvoir d'Alexandre.

La scène décrite par Plutarque est facile à comprendre, mais celle proposée par Artémidore est plus curieuse, d'autant qu'il la laisse de côté dans l'interprétation (cela lui arrive souvent et n'est donc pas problématique en soi) : faut-il comprendre, comme tous les traducteurs, que le satyre joue ou danse sur le bouclier, comme on danse sur une table — écho onirique, peut-être, de ce jeu rituel typiquement dionysiaque qu'est l'*askōlīasmos*<sup>86</sup> ? Ou bien qu'Alexandre a vu en rêve son bouclier portant en épïsème un satyre jouant ou dansant ? Le syntagme *epi tēs aspidos* (ἐπὶ

82. *Roman d'Alexandre* (version A), I, 35, 7-8 : Ὁρᾶ δὲ κατὰ τοὺς ὕπνους ἓνα <τῶν> τοῦ Διονύσου προπόλων Σάτυρον ἐπιδιδόντα αὐτῷ τυρόν, αὐτὸν δὲ λαβόντα τοῖς ποσὶν αὐτὸν συμπατεῖν. Ἀναστάς δὲ διηγῆσατό τιμι ὄνειροπόλῳ. ὁ δὲ εἶπε· « Βασιλεῦ Ἀλέξανδρε, σοὶ Τύρος γίνεται ὑποχείριος διὰ τό σε τυρόν τοῖς ποσὶ καταπεπατηκέναι. »

83. Cf. IV 24, P 259, 13-17 (Artémidore s'adresse à son fils) « Si jamais tu es incapable d'interpréter un songe qui ne tombe dans aucune des catégories interprétatives, ne te laisse pas abattre : certains sont impossibles à interpréter avant l'accomplissement, et pour ma part si tu y arrives je te jugerai heureux, mais pas inexpert si tu n'y arrives pas. » Suivent trois exemples, dont le songe d'Alexandre.

84. IV 24, P 260, 3-10 : Δοκεῖ δὲ μοι καὶ Ἀρίστανδρος Ἀλεξάνδρῳ τῷ Μακεδόνι πολιορκοῦντι Τύρον καὶ προσκαθημένῳ καὶ διὰ τὸν χρόνον ἀσχάλλοντι καὶ ἀνωμένῳ δόξαντι ὄναρ ἐπὶ τῆς ἀσπίδος Σάτυρον παίζοντα ἰδεῖν ἐπιτυχῶς κρίναι, ὅτι ἔτυχεν ἐν Τύρῳ τε ὦν καὶ πολεμοῦντι Τυρίου τῷ βασιλεῖ συνών. Τὸ γὰρ ἄστυρος ὄνομα εἰς τὸ ἄστυρος διαλαβῶν προθυμότερον τὸν βασιλέα πολεμεῖν ἐποίησεν, ὥστε καὶ εἶλε τὴν πόλιν.

85. Voir le jugement célèbre de FREUD (2010) à propos de ce rêve, *L'interprétation du rêve*, chap. II : « Le plus bel exemple d'interprétation du rêve qui nous ait été transmis de l'Antiquité repose sur une pratique du jeu de mot » (trad. J.-P. Lefebvre, 2010, p. 136, n. 1).

86. Je remercie M. Vespa pour cette suggestion. On pense aussi aux acrobaties inconvenantes d'Hippocleidès chez Clithène de Sicyone, Hérodote, VI, 129, 3.

τῆς ἀσπίδος) a en effet souvent ce sens<sup>87</sup>. Dans les deux hypothèses, bien que ce ne soit pas explicité par Artémidore, le jeu ou la danse signifient sans doute la perte de temps ressentie par Alexandre et le bouclier la prise de possession de la ville, puisque ce bouclier est celui d'Alexandre<sup>88</sup>. À dire vrai, ce dernier point s'explique bien mieux dans la seconde hypothèse, puisque le satyre fait alors partie intégrante de l'arme, comme élément de décor, au lieu de la fouler aux pieds.

L'hypothèse de l'épîsème semble donc la plus propre à expliquer le songe d'Alexandre chez Artémidore. On trouve ailleurs, dans le traité, des rêves de représentations figurées, statues ou autre, sans action qui les anime<sup>89</sup>. Le fait que le satyre en épîsème n'existe que sur les vases des VI<sup>e</sup>-V<sup>e</sup> s. av. J.-C.<sup>90</sup> en souligne la singularité et donc, s'agissant d'un songe, le caractère signifiant. De fait, on peut se demander si Artémidore n'est pas plus proche du récit d'origine que Plutarque, car on voit mal comment le rêve de l'épîsème aurait pu être dérivé de la saynète développée par Plutarque, tandis qu'on voit très bien comment l'historien aurait choisi d'animer un tableau onirique trop statique et moins immédiatement compréhensible. Or ce récit pourrait bien être dû au grand devin Aristandre de Telmessos lui-même, car Artémidore le cite plusieurs fois comme auteur d'un traité d'onirocritique, peut-être le premier digne de ce nom<sup>91</sup>.

Il reste un point à régler : que fait au juste ce satyre en épîsème ? *Paizō* peut signifier « danser » en poésie<sup>92</sup>, et les vases évoqués plus haut représentent parfois le satyre dans ce qui est identifié comme une posture de danse<sup>93</sup>. On pense donc bien sûr aux satyres dansants du *kōmos* dionysiaque<sup>94</sup>.

87. P. ex. Plutarque, *Apophtegmes laconiens*, 234C ; [Plutarque], *Vies des dix orateurs*, 845F ; Athénée, *Deipnosophistes*, XIII, 605A.

88. L'article τῆς indique qu'il ne s'agit pas de n'importe quel bouclier.

89. I 50, P 57, 2-3 (rêver d'une statue de soi en bronze sur l'agora) ; II 35, P 159, 1-2 (voir Zeus ou sa statue) et *passim* dans la section sur les dieux, idée résumée en II 39, P 176, 11-12 ; III 31 (εἰκόν).

90. PALEOTHODOROS (2001) ; LISSARRAGUE (2013), p. 186-189. Il s'agit de presque 120 vases, surtout attiques, datant d'entre 580-570 et 450 environ. Il paraît donc fort peu probable qu'Alexandre et Aristandre, a fortiori Artémidore, aient connu ce thème iconographique, même si PALEOTHODOROS (2001), p. 73-74, signale pour les époques hellénistique et romaine des figures de satyres en blason sur des boucliers votifs en terre cuite servant de décoration funéraire, mais sans rapport avec les épîsèmes.

91. DEL CORNO (1969), n° 4. DEL CORNO suppose avec vraisemblance, p. 107, qu'Aristandre rapportait dans son traité ses propres prédictions, et que certaines de celles rapportées par les historiens, et non Artémidore, doivent aussi venir de cette source. Voir aussi KING (2013), p. 100-101.

92. Cf. *LSJ sv.*

93. PALEOTHODOROS (2001), p. 70-71.

94. LISSARRAGUE (2013), p. 165-173. Cf. aussi l'épreuve de danse satyrique attestée en Asie Mineure aux II<sup>e</sup>-III<sup>e</sup> s. apr. J.-C. : *SGOst* II, 10, 3, 2 ; *I Aph2007* 11.305, IV, 1, 6.

## CONCLUSION

Un jeu auquel un interprète des rêves contemporain penserait immédiatement est le jeu de mots, mais ce procédé interprétatif, constant chez Artémidore, n'est jamais mis par lui du côté des jeux. Comme nous l'avons vu, Artémidore ne consacre à ceux-ci que deux exposés spécifiques, à propos de l'éphébie pour des jeux d'adresse et de force qui préparent à l'âge adulte, et dans une section sur les jeux de dés et de pions. Le traitement de ces derniers par Artémidore est en partie délicat à saisir, car mal compris par les copistes byzantins, dont le vocabulaire et l'environnement ludiques avaient changé. Il confirme toutefois la prédominance à l'époque romaine, au sein des jeux de pions, des jeux de parcours par rapport aux jeux de guerre.

Les enfants sont presque absents et n'interviennent que de façon incidente aux jeux de dés et de pions, nous offrant peut-être, cependant, une rare mention des billes. Il s'agit donc essentiellement de jeux d'adolescents ou d'adultes, et de jeux de garçons : les filles sont totalement absentes du dossier. Concernant les catégories de rêveur, le seul joueur désigné comme tel est le *kubeutēs* (κυβευτής), un mauvais garçon. Les jeux athlétiques, comme les jeux de dés et de pions, sont pleins de *ponos* (πόνος) et de *philoneikia* (φιλονεικία). La légèreté n'apparaît qu'incidemment, à la faveur de souris en goguette et d'un satyre dansant.

# Early Christian Attitudes towards Child Playing

Miguel HERRERO DE JÁUREGUI  
Universidad Complutense de Madrid

## 1. PAGAN VS. CHRISTIAN PLAYING IN CLEMENT OF ALEXANDRIA'S *PROTREPTICUS*

The label “early Christian literature” covers extremely variegated social contexts and audiences, diametrically different authors, and radically diverging ideas along five centuries. However, it is not one of those concepts that has been torn to pieces and rejected by postmodernist deconstruction; the undeniable common features in form and contents that, in spite of the enormous variety, characterize early Christian literature makes it susceptible of an overall analysis that pays attention to general tendencies and exceptions, with all due care to avoid forcing the evidence into any aprioristic pattern, not to mention any explicit or implicit orthodoxy. Precisely the topic of this chapter is one of those in which consistency and variation are equilibrated. The different attitudes towards child playing in early Christian texts show a wide range of continuities and specificities which are susceptible of being fruitfully analysed together. The topic is particularly interesting, for there has been little research on early Christian discourse on playing, as opposed to the recently increasing number of important contributions, notably by Cornelia Horn, regarding the “historical reality” of childhood and playing in Christian contexts.<sup>1</sup>

Given the absence of references to toys or playing in the New Testament—which is significant in itself, as we shall see—the study must focus in the following centuries (roughly 2<sup>nd</sup> to 5<sup>th</sup> CE). Most ancient Christian literature of this period belongs in a higher or lesser degree to an apologetic context, i.e. it is produced within a Greek and Roman culture which developing Christianity may oppose, or follow, or a combination of both. A helpful start for this quest is an overview of the relevant passages in the Christian work which, while fully inserted in the

---

1. HORN (2005), who mentions several of the texts commented in this paper, but from the viewpoint of the social practices witnessed by them; cf. recently TONER (2017), p. 107-112, in a volume dedicated to children in Late Antiquity in which there are several mentions to Christian contexts.

apologetic tradition, is closest to contemporary Greek *paideia*. Clement of Alexandria's *Protrepticus* (*The Exhortation to the Greeks*) aimed to address an audience educated, like Clement himself, in Greek cultural tradition, possibly of (recent) converts that would nevertheless have contact with pagans in their daily lives. The broad range of topics that it covers from a Christian but also Hellenized viewpoint makes it an adequate prism to evaluate Christian attitudes towards many aspects of Greek culture, and, among others, towards games and plays.<sup>2</sup>

Toys make a spectacular entrance in the refutation of Greek mysteries in the second chapter of the *Protrepticus*, as *symbola* of the Bacchic mysteries that commemorate the Orphic myth in which the Titans tricked, killed, and ate the child Dionysus:

The mysteries of Dionysus are of a perfectly savage character: he was yet a child (παῖδα) and the Curetes were dancing around him with warlike movement, when the Titans stealthily drew near. First they beguiled him with childish toys (ἀπατήσαντες παιδαριώδεσιν ἀθύρμασιν), and then —these very Titans— tore him to pieces, though he was but an infant (νηπίαχον). Orpheus of Thrace, the poet of the initiation, speaks of

the top (κῶνος), wheel (ρόμβος) and jointed dolls (παίγνια καμπεσίγυια) with beauteous fruit of gold from the clear-voiced Hesperides.

And it is worthwhile to quote the worthless symbols of this rite of yours in order to excite condemnation: the knuckle bone, the ball, the spinning top, apples, wheel, mirror, fleece! (ἀστράγαλος, σφαῖρα, στρόβιλος, μῆλα, ρόμβος, ἔσοπτρον, πόκος).<sup>3</sup>

- 
2. English translations of the *Protrepticus* are from G. W. Butterworth (Loeb). For the rest of early Christian texts, translations will be from the Ante-Nicene Christian Fathers series, with slight modifications, unless otherwise specified.
  3. *Protrepticus*, 2.17.2. For the symbolic value of these toys in the mysteries, cf. LEVANIUK (2007). These toys are also denounced by Arnobius, *Against the Pagans*, 5.19: *occupatus puerilibus ludicris... talos, speculum, turbines, volubiles rotulas, et teretes pilas, et virginibus aurea sumpta ab Hesperidibus mala*: “taken up with boyish sports... dice, mirror, tops, hoops and smooth balls, and golden apples taken from the virgin Hesperides” (trans. H. Bryce and H. Campbell, Ante-Nicene Fathers). Most probably his texts, as well as other briefer allusions to toys in the mysteries, derive directly from Clement's work. An Euhemerist version of the myth in Firmicus Maternus, *The Error of the Pagan Religions*, 6.1-5, underlines the abuse against a child: *crepundiis ac speculo affabre facto animos ita pueriles illexit, ut desertis regiis sedibus ad insidiarum locum puerilis animi desiderio duceretur*: “with a rattle and a mirror of ingenious workmanship she (scil. Juno) so beguiled the fancy of the boy that he left his royal seat and let his childish desires lead him to the place of ambush” (trans. C. A. Forbes, Newman Press). On Clement's sources for this episode and the texts derived from him, cf. HERRERO DE JÁUREGUI (2007) and (2010), p. 147-160. ROSETTO (2021) has edited a new palimpsest text with hexameters that may belong to (or derive from) the Orphic *Rhapsodies*, in which Dionysus' “childish toys” are mentioned, with a striking parallel to Clement's text (πᾶσιν ἀθύρμασι νηπίαχοις). I am grateful to her for sharing this fascinating text with me before publication. Cf. also MASSA (2020).



Playing and toys are here representatives of the banality, error, and perversion that Clement denounces in all pagan mysteries. He will insist later denouncing that the gods' games are immoral and scandalous, just as the worshippers who imitate them:

Such, then, is the character of the Greek gods; such, too, are the worshippers, who make a mockery of the divine, or rather, who mock and insult themselves (παίζοντες ἐν θεοῖς, μᾶλλον δὲ ἐμπαίζοντες καὶ ἐνυβρίζοντες σφίσιν αὐτοῖς).<sup>4</sup>

Granted, all these reports come from bookish sources on Greek myths and cults evaluated through apologetic commonplaces. However, Clement integrates them into the rhetorical argumentation of an exhortative discourse which stands out for its thematic unity and achieved composition.<sup>5</sup> In the account about the child Dionysus, the term for toys is the poetic *athyrmata* (instead of the more prosaic *paignia*) probably directly springing from the Orphic poem from which Clement's notice ultimately derives.<sup>6</sup> Clement makes *athyrmata* a significant term in his elevated prose, for he reuses it to condemn Greek cult of statues. Pagans, he says, have fallen under the level of apes, who at least are not deceived by statues:

But you, strange to say, will prove yourselves inferior even to monkeys through the heed you pay to statues of stone and wood, gold and ivory, and to paintings. Such are the pernicious playthings (ἄθυρμάτων ὀλεθρίων) made for you by marble-masons, sculptors, painters, carpenters and poets, who introduce this great multitude of gods.<sup>7</sup>

Statues and images are compared to toys which deceive; likewise, myths are compared to fabulous stories told to crying children by old women, a practice that Christians, Clement assures, avoid, "for we shrink from fostering in the children the atheism proclaimed by these men, who, though wise in their own conceit, have no more knowledge of the truth than infants".<sup>8</sup> Therefore, just as men give up toys, so will Christians throw away traditional myths and statues as childish *athyrmata*:

---

4. *Protrepticus*, 2.39.3. Possibly, given the previous context on Dionysus χοιροψάλας, παίζειν + ἐν has the meaning of "playing amorously", as in LIDDLE, SCOTT and JONES, *Greek-English Lexicon*, s. v. παίζειν A.5 (with μετὰ and πρὸς).

5. On the composition of the *Protrepticus*, cf. HERRERO DE JÁUREGUI (2014) and RIZZI (2018).

6. On the term *athyрма*, cf. CASEVITZ (2018), p. 55-56, who underlines its poetic ring. It famously appears in Heraclitus, fr. 70 DK (and *Iliad*, 15.363) on the playing divine child. Probably in a context more akin to the Orphic episode, it is also used in the *Homeric Hymn to Demeter* (line 16) to describe the narcissus with which Kore is distracted. Apart from the explicit quotations, Clement's prose summary preserves traces of the Orphic poetic account (e. g. "Apollo did not disobey his father", in *Protrepticus*, 2.18.2 is similar to *Iliad*, 16.676, a formula used for burying a son of Zeus); it is the source of the alphabetic treatise he is using on mysteries; cf. HERRERO DE JÁUREGUI (2007).

7. *Protrepticus*, 4.58.2. On Christian theory of the illegitimate *mimesis* of idols and animals, as opposed to the legitimate *mimesis* of gods, cf. HERRERO DE JÁUREGUI (2020), with Tatian as example.

8. *Protrepticus*, 6.67.1.

And be not afraid of this, that the many delights of the imagination may draw you away from wisdom; of your own accord you will willingly pass beyond the childishness of custom, just as boys throw away their playthings on reaching manhood (οἱ παῖδες τὰ ἀθύρματα ἄνδρες γενόμενοι ἀπέριψαν).<sup>9</sup>

The last relevant mention to childish play in the *Protrepticus* is in the last section in which God's redemption is explained. But here the meaning is entirely different: it is synonym of the primeval innocence in the golden age of Paradise, while growing up means entering the world of sin and servitude:

The first man played in Paradise with childlike freedom (ἔπαιξε λελυμένος), since he was a child of God (παιδίον ἦν τοῦ θεοῦ). But when he fell a victim to pleasure (for the serpent, that creeps upon the belly, an earthy evil, reared to return to matter, is an allegory for pleasure), and was led astray by lusts, the child, coming to manhood through disobedience (ὁ παῖς ἀνδριζόμενος ἀπειθεία) and refusing to listen to the Father, was ashamed to meet God. See how pleasure prevailed! The man who by reason of innocence had been free was discovered to be bound by sins (ὁ δι' ἀπλότητα λελυμένος ἄνθρωπος ἀμαρτίας εὐρέθη δεδεμένος). The Lord purposed once again to loose him from his bonds. Clothing Himself with bonds of flesh (which is a divine mystery), he subdued the serpent and enslaved the tyrant death; and, most wonderful of all, the very man who had erred through pleasure, and was bound by corruption, was shown to be free again, through his simple hands (χερσὶν ἠπλωμέναις ἔδειξε λελυμένον).<sup>10</sup>

The chiasmic structure of this paragraph suggests a reference to Isaiah's prophecy of an innocent child vanquishing the serpent.<sup>11</sup> Thus a simple infant restores man to his primeval innocence as child of God. The last chapters of the *Protrepticus* dwell at length on God's fatherhood of man, correcting, even punishing man for his own good and ultimate salvation-themes that will be expanded in the *Pedagogue*.<sup>12</sup>

These passages from a single work are eloquent: playing is bound to childhood, and as such has an ambivalent meaning. Either it is linked with the primeval innocence (ἀπλότης) with which we must confront God's fatherhood; or with frivolousness, puerility, distraction and misguidance. Such ambivalence is perceivable along most early Christian mentions to child playing. We can go through them along three conceptual bipolar axes: 1) anthropologically, child playing is seen through the conceptual opposition natural vs. artificial; 2) pedagogically, through the poles of education vs. perversion; and 3) theologically, through the opposed concepts

9. *Protrepticus*, 10.109.3.

10. *Protrepticus*, 11.111.1. Adam is depicted as an infant in Theophilus, *Apology to Autolytus*, 2.25; Irenaeus, *Against Heresies*, 4.38.1-2.

11. *Isaiah*, 11, 6-8. In order to underline the reference to Isaiah's prophecy, I translate by "simple" instead of W. G. Butterworth's "outstretched" (suggesting the Crucifixion), although perhaps both senses are intended in Clement's ἠπλωμέναις (cf. his note *ad loc.*)

12. On the metaphors of filiation and generation in Clement, which are operative at a deep conceptual level, cf. BUELL (1999).

of religion vs. superstition. Let us examine each of these axes separately. We shall then dwell into one exceptional instance in which none of these categories appear.

## 2. ANTHROPOLOGICAL VIEWS: NATURAL VS. ARTIFICIAL

Clement himself starts his subsequent work, the *Pedagogue*, with several paragraphs that expand the idea sketched in the *Protrepticus*. In order to expand the main image that we men are the children to be educated by God, the initial chapter dwells, among other things, in the etymology of pedagogy as the training of children (παιδων ἀγωγή), and of νήπιος as νεήπιος (since he that is tender-hearted is called ἥπιος), as being one that has newly (νέος) become gentle (ἥπιος).<sup>13</sup> Clement is perfectly conscious that his etymology would not be accepted by “grammarians”, but he is not worried about linguistic accuracy. As many ancient thinkers since Plato in the *Cratylus*, he uses etymology as a tool to bring home his point, the vindication of innocence:

For the name of child (νήπιος), is not understood by us privatively, though the sons of the grammarians make the νη a privative particle. For if they call us who follow after childhood foolish, see how they utter blasphemy against the Lord, in regarding those as foolish who have betaken themselves to God. But if, which is rather the true sense, they themselves understand the designation children of simple ones, we glory in the name. For the new minds, which have newly become wise, which have sprung into being according to the new covenant, are infantile in the old folly.<sup>14</sup>

Innocence and simplicity are equated to absence of evil and sin, not of wisdom or knowledge. This reinterpretation of the traditional despise of childish intellect prepares the ground for laying out his interpretation of a Biblical passage in *Genesis* in which Isaac plays with his wife Rebecca, whom the King Abimelech believes to be his sister, as a symbolic celebration of the virtue of joyful endurance.<sup>15</sup> Clement follows Philo in his etymology of Isaac meaning “laughter”. But he goes a step further than Philo and interprets the passage in harmony with a famous saying of Heraclitus, “The course of the world is a playing child, moving pieces on a board—a king’s power belongs to the child”:<sup>16</sup>

Thus also the Father of the universe cherishes affection towards those who have fled to Him; and having begotten them again by His Spirit to the adoption of

13. Clement uses different terms for man’s childhood in respect to God: *Pedagogue*, I.5.1: παῖδες; I.5.14.4: νεοττοὶ κυρίου; I.5.20.2: νήπιοι. His Scriptural basis for the etymology of νεήπιος is the *First Epistle to the Thessalonians*, 2.6-7: “When we might have been burdensome as the apostles of Christ, we were gentle (ἥπιοι) among you, as a nurse cherishes her children”.

14. *Pedagogue*, I.20.2.

15. *Genesis*, 26,8.

16. Heraclitus, fr. 52 DK: αἰὼν παῖς ἐστὶ παίζων πεσσεύων· παιδὸς ἢ βασιληῆ (trans. I. Moore and C. Turner, Indiana UP). On this fragment and children’s play, see also the volume edited by BOUVIER and DASEN (2020).

children, knows them as gentle (ἠπίους), and loves those alone, and aids and fights for them; and therefore He bestows on them the name of child (παιδίον). The word Isaac I also connect with child (εἰς παῖδα ἀναφέρω). Isaac means laughter. He was seen playing (παίζοντα) with his wife and helpmeet Rebecca by the prying King. The king, whose name was Abimelech, appears to me to represent a supramundane wisdom contemplating the mystery of play (τῆς παιδιᾶς τὸ μυστήριον). They interpret Rebecca to mean endurance. O wise play (τῆς φρονίμου παιδιᾶς), laughter also assisted by endurance, and the king as spectator! The spirit of those that are children in Christ, whose lives are ordered in endurance, rejoice. And this is the divine play (ἡ θεία παιδιὰ). “Such a game, of his own, Zeus plays” (τοιαύτην τινὰ παίζειν παιδιὰν τὸν ἑαυτοῦ Δία), says Heraclitus. For what other employment is seemly for a wise and perfect man, than to play and be glad (παίζειν καὶ συνευφραίνεσθαι) in the endurance of what is good —and, in the administration of what is good, holding festival with God?<sup>17</sup>

The change of meaning of Heraclitus’ saying is quite revealing. There is no place for arbitrariness in this divine play: on the contrary, the apparent oxymora of laughter and endurance reveal an inner harmony devised by God for his ‘children’ as a pedagogical play.<sup>18</sup>

Clement may follow Philo in making sophisticated wordplays precisely because the overall supposition that child-playing is a positive activity, innocent and pleasing to watch, is widely shared almost as a commonplace. Indeed, his roughly contemporary in the Latin half of the Empire, Minucius Felix, uses the same *topos* in the scene-setting of his dialogue *Octavius*:

For the sake of business and of visiting me, Octavius had hastened to Rome, having left his home, his wife, his children, and that which is most attractive in children, while yet their innocent years are attempting only half-uttered words—a language all the sweeter for the very imperfection of the faltering tongue. [...] And when we came to that place where the little ships, drawn up on an oaken framework, were lying at rest supported above the risk of ground-rot, we saw some boys eagerly gesticulating as they played (*ludere*) at throwing shells into the sea. This play (*lusus*) is: to choose a shell from the shore, rubbed and made smooth by the tossing of the waves; to take hold of the shell in a horizontal position with the fingers; to whirl it along sloping and as low down as possible upon the waves, that when thrown it may either skim the back of the wave, or may swim as it glides along with a smooth impulse, or may spring up as it cleaves the top of the waves, and rise as if lifted up with repeated springs. That boy claimed to be conqueror whose shell both went out furthest, and leaped up most frequently. And thus, while we were all engaged in the enjoyment of this spectacle (*hac spectaculi voluptate*

- 
17. *Pedagogue*, 1.21.3-24.1. Philo of Alexandria, *On Planting*, 169-170. On Philo’s influence on this Clementine passage, cf. LUGARESI (2008), p. 496; MASSA (2020), with bibliography. On the entire Patristic exegesis of this passage, cf. CONYBEARE (2013).
  18. Heraclitus’ fr. 52 DK also appears quoted in a roughly contemporary work, the *Elenchus* traditionally attributed to Hippolytus, 9.9.4, as inspiration of Gnostic heresy: cf. MASSA (2020).

*caperemur*), Cæcilius was paying no attention, nor laughing at the contest (*nihil intendere neque de contentione ridere*); but silent, uneasy, standing apart, confessed by his countenance that he was grieving for I knew not what. To whom I said: “What is the matter?”<sup>19</sup>

This description of an innocent children game by the sea is not only an imitation of initial scenes in Platonic dialogues, but also a way to achieve structural unity of the work, making the play a metaphor for the subsequent dialogue.<sup>20</sup> Octavius will be the *victor* in the debate, as Caecilius, converted, will recognize at the end. The seaside makes the scene a portrait of primeval innocence, apt to get acknowledgment of the truth, whose ignorance makes Caecilius unable to enjoy the spectacle of playing children at first.

However, in the subsequent dialogue, Octavius condemns the games and spectacles that delight adults as sources of perversion:

We, whose values rest on morals and on modesty, have good reason to abstain from the vicious delights of your processions and spectacles (*malis voluptatibus et pompis vestris et spectaculis abstinemus*); we know the rites from which they originated and condemn their pernicious attractions (*noxia blandimenta*). At the curule games (*ludis curulibus*), who would not shrink from the frenzy of the struggling mob? or the organized bloodshed of the gladiatorial shows? In your stage plays there is the same wild passion, with indecencies still more prolonged; at one a farcer describes or acts adulteries; at another an actor expends his forces on the amours which he depicts; by masquerading their intrigues, their sighs, and their hates, he brings disgrace upon your gods. For feigned sorrows (*simulatis doloribus*) he moves you to tears by unreal nods and gestures (*vanis gestibus et nutibus*), till in the arena you clamour for the bloodshed for which upon the stage you weep (*sic homicidium in vero flagitatis, in mendacio fletis*).<sup>21</sup>

This is almost a commonplace. Refutations of paganism include often condemnation of theatrical spectacles. Spirits so different as Tatian, Clement of

19. Minucius Felix, *Octavius*, 2-4 (trans. R. E. Wallis, Ante-Nicene Fathers).

20. This seaside context inspired the medieval legend of Augustine and the child who tried to put all the water of the sea into a pit with a little spoon, for which the first explicit textual witness is William Caxton's 1483 English translation of Jacobus de Voragine's *Legenda Aurea* (Book V, *Life of St. Austin, in fine*), whose sources are iconographical: “I will set herein one miracle, which I have seen painted on an altar of S. Austin at the black frirs at Antwerp, howbeit I find it not in the legend, mine exemplar, neither in English, French, ne in Latin.” There are earlier representations in manuscript miniatures (British Library, Ms. 29704, ca. 1400) and Italian paintings, most famously scene 12 of Benozzo Gozzoli's (1420-1497) frescoes on Augustine's life in San Gimignano, Tuscany; cf. AHL (2013). The story, without Augustine as protagonist, goes back to Caesarius of Heisterbach (ca. 1180-1240): a *scolasticus quidam* is the interlocutor of a child in Paris by the Seine. Cf. MARROU (1964) on the origins and development of the tale; also SAAK (2012), p. 165, with further bibliography; on this tale and similar stories, cf. DZON (2017), p. 268.

21. Minucius Felix, *Octavius*, 37.11-12 (trans. R. E. Wallis, Ante-Nicene Fathers).

Alexandria, and John Chrysostom coincide in the Greek side, just like Tertullian, Minucius, and Augustine in the Latin side. Christian attitudes towards theatre have been studied at length, notably by the recent monumental study of Leonardo Lugaresi, and there is no need here to dwell on them at length.<sup>22</sup> However, it must be noted that it is systematically considered puerile, sacrilegious and misleading, a spectacle of frivolous vanity that is opposed to the desirable simplicity. As seen in Minucius' work, the same playfulness and laughter on a pleasant spectacle that shows innocence in children means frivolousness, corruption and deception when exercised by adults. Playing in this case brings us from saintly nature to sinful artificiality. Thus, Augustine in his recollection of his childhood in the *Confessions* says that when he was punished as a child for playing, his teachers were truly behaving as badly as he was, since they wanted him to study in order to take part in sinful "games of adults":

However, my mind was absorbed only in play, and I was punished for this by those who were doing the same things themselves. But the idling of our elders is called business (*sed maiorum nugae negotia vocantur*); the idling of boys, though quite like it, is punished by those same elders, and no one pities either the boys or the men. For will any common sense observer agree that I was rightly punished as a boy for playing ball--just because this hindered me from learning more quickly those lessons by means of which, as a man, I could play at more shameful games? (*ludebam pila puer et eo ludo impediabar quominus celeriter discerem litteras, quibus maior deformius luderem?*) And did he by whom I was beaten do anything different? When he was worsted in some small controversy with a fellow teacher, he was more tormented by anger and envy than I was when beaten by a playmate in the ball game. And yet I sinned [...]. For this learning which they wished me to acquire —no matter what their motives were— I might have put to good account afterward. I disobeyed them, not because I had chosen a better way, but from a sheer love of play. I loved the vanity of victory, and I loved to have my ears tickled with lying fables, which made them itch even more ardently, and a similar curiosity glowed more and more in my eyes for the shows and sports of my elders (*amore ludendi, amans in certaminibus superbas victorias et scalpi aures meas falsis fabellis, quo prurirent ardentius, eadem curiositate magis magisque per oculos emicante in spectacula, ludos maiorum*). Yet those who put on such shows are held in such high repute that almost all desire the same for their children. They are therefore willing to have them beaten, if their childhood games keep them from the studies by which their parents desire them to grow up to be able to give such shows.<sup>23</sup>

- 
22. Cf. LUGARESI (2008). As he acknowledges on p. 814, the fact that these attacks are constantly repeated among Christian authors probably means that they had little impact on reality (a similar case with luxurious toys, cf. *infra*). This is compatible with frequent usage of theatrical imagery in Christian literature to depict God's (or man's) role as spectator and/or player.
23. Augustine, *Confessions*, 1.9.15-1.10.16 (trans. A. C. Outler, SCM Press). Augustine's repentance as adult of his childish plays are an important part of his enlarged biographical portrait in the Middle Ages; cf. SAAK 2012.



### 3. PEDAGOGICAL MODELS: EDUCATION VS. CORRUPTION

With Augustine's text we enter into the second axis which regards the actual practices for educating children. For pagans and Christians alike, given the inferior knowledge of children and their malleability, the natural duty and inclination of parents is educating them in the true religion and its corresponding virtues. This traditional idea was the metaphor used by Clement in his *Paedagogus*, taking the children as an image of all men who must be guided by the Logos. In literal terms it was the theme of specific works giving practical advice on how to educate children, a genre in which two roughly contemporary Christian authors stand out, Jerome and John Chrysostom. Much of their pedagogical thoughts are probably common to pagan contemporaries, but of course the religious dimension plays a fundamental role in the contents that should be instilled.<sup>24</sup>

Jerome has among his many *Epistles* two giving advice about upbringing two specific girls, in which the Christian rigorist and the scholar seem to speak with a single voice: a voice attentive to education in (sacred) letters, but also to the principle that the child should be given some amusement in order to like the higher disciplines. The first letter gives advice about a girl called Paula:

Thus must a soul be educated which is to be a temple of God. It must learn to hear nothing and to say nothing but what belongs to the fear of God. It must have no understanding of unclean words, and no knowledge of the world's songs. Its tongue must be steeped while still tender in the sweetness of the psalms. Boys with their wanton thoughts must be kept from Paula (*procul sit aetas lasciva puerorum*): even her maids and female attendants must be separated from worldly associates. For if they have learned some mischief they may teach more. Get for her a set of letters made of boxwood or of ivory and called each by its proper name. Let her play with these, so that even her play may teach her something (*ludat in eis, ut et lusus eius eruditio sit*). And not only make her grasp the right order of the letters and see that she forms their names into a rhyme, but constantly disarrange their order and put the last letters in the middle and the middle ones at the beginning that she may know them all by sight as well as by sound (*non sono tantum, sed et visu noverit*). Moreover, so soon as she begins to use the style upon the wax, and her hand is still faltering, either guide her soft fingers by laying your hand upon hers, or else have simple copies cut upon a tablet; so that her efforts confined within these limits may keep to the lines traced out for her and not stray outside of these. Offer prizes for good spelling and draw her onwards with little gifts (*munusculis invitetur*) such as children of her age delight in. And let her have companions in her lessons to excite emulation in her, that she may be stimulated when she sees them praised. You must not scold her if she is slow to learn but must employ praise to excite her mind, so that she may be glad when she excels others and sorry when

---

24. A contemporary author formally pagan (though for many scholars he is Christian) who shares with Jerome the idea of teaching playfully through *ludus* is Ausonius, whose work *Bissula* is precisely dedicated to the instruction of a young slave in Latin literature through play: cf. SCAFOGLIO (2020).



she is excelled by them. Above all you must take care not to make her lessons distasteful to her lest a dislike for them conceived in childhood may continue into her maturer years. The very words which she tries bit by bit to put together and to pronounce ought not to be chance ones, but names specially fixed upon and heaped together for the purpose, those for example of the prophets or the apostles or the list of patriarchs from Adam downwards as it is given by Matthew and Luke. In this way while her tongue will be well-trained, her memory will be likewise developed.<sup>25</sup>

“Even her play may teach” reveals that Jerome considers playing a means rather than an end in itself. However, in the second letter the girl, Patacula, seems somewhat younger and his regard is correspondingly softer:

For how can you speak of self-control to a child who is eager for cakes, who babbles on her mother’s knee, and to whom honey is sweeter than any words? Will she hear the deep things of the apostle when all her delight is in nursery tales? Will she heed the dark sayings of the prophets when her nurse can frighten her by a frowning face? Or will she comprehend the majesty of the gospel, when its splendour dazzles the keenest intellect? Shall I urge her to obey her parents when with her chubby hand she beats her smiling mother? For such reasons as these my dear Pacatula must read some other time the letter that I send her now. Meanwhile let her learn the alphabet, spelling, grammar, and syntax. To induce her to repeat her lessons with her little shrill voice, hold out to her as rewards cakes and mead and sweetmeats. She will make haste to perform her task if she hopes afterwards to get some bright bunch of flowers, some glittering bauble, some enchanting doll (*quod vernat in floribus, quod rutilat in gemmis, quod blanditur in pupis, acceptura festinet*). She must also learn to spin, shaping the yarn with her tender thumb; for, even if she constantly breaks the threads, a day will come when she will no longer break them. Then when she has finished her lessons she ought to have some recreation. At such times she may hang round her mother’s neck, or snatch kisses from her relations (*post laborem lusibus gestiat: de matris pendeat collo: rapiat oscula propinquorum*). Reward her for singing psalms that she may love what she has to learn. Her task will then become a pleasure to her and no compulsion will be necessary.<sup>26</sup>

Jerome’s tender discipline seems to run counter to negligent upbringing of children which would disregard learning, but also against excessively dry indoctrination. By contrast, John Chrysostom seems more inclined to advice a hard discipline without many concessions to pleasure. In his treatise *On Vainglory and the Raising of Children*, he insists on the danger of educating in corrupting artificiality in this oft-quoted passage:

- 
25. Jerome, *Letters*, 107.4: *to Laeta, on the instruction of her daughter* (trans. W. H. Fremantle, Nicene and Post-Nicene Fathers).
26. Jerome, *Letters*, 128.1, *To Gaudentius on the education of the little girl Pacatula* (trans. W. H. Fremantle, Nicene and Post-Nicene Fathers).

The child has lately been born. His father thinks of every means, not whereby he may direct (ῥυθμίσειεν) the child's life wisely, but whereby he may adorn (καλλωπίσειεν) it and clothe it in fine raiment and golden ornaments.<sup>27</sup>

Theatre is another of the dangers he foresees for childish innocence:

Never send your son to the theater that he may not suffer utter corruption through his ears and eyes (μὴ λύμην ὀλόκληρον καὶ διὰ τῆς ἀκοῆς καὶ διὰ τῶν ὀφθαλμῶν δέχηται). And when he is abroad in the open squares, his attendant must be especially watchful as he passes through the alleys and must warn the boy of this, so that he may never suffer this corruption (δέξασθαι τὴν λύμην).<sup>28</sup>

Just as superfluous adornments or theatrical spectacles, excessive playing and toys risk being agents of corruption, for they will promote love for things, lack of sobriety, and frivolousness. Toys are a means to adapt to the infant's short age, not an end in themselves, and must be soon overcome in order to enter into manhood as early as possible. Thus, he advises:

Believe me, the boy who is indifferent to such things and placable will endure every loss when he becomes a man. So if the boy has tablets fashioned of fine wood, clean and without stain, held together by bronze chains, and silver pencils and other like boyish possessions (παιδικά), and his servant lose or break them, and then the boy refrain from anger, he has displayed already all the marks of a philosophic mind. Do not straightway buy him others, lest you abate his sufferings; but when you see that he no longer misses his loss or is distressed by it, then heal his misfortune. [...] Next, let us devise for him other harmless pleasures (τέρψεις ἀβλαβεῖς). Let us lead him to saintly men, let us give him recreation, let us show our regard for him by many gifts, so that his soul may patiently bear our rejection of the theatre. In place of those spectacles introduce pleasing stories, flowery meadows, and fair buildings (ἀντὶ τῶν θεαμάτων ἐκείνων τερπνὰ διηγῆματα εἴσαγε, λειμῶνας καὶ λαμπρὰ οἰκοδομήματα).<sup>29</sup>

Absence from the theatre will be compensated by making children contemplate and hear beautiful spectacles. In short, some modern parents would say, walks in parks and visits to museums instead of the X-Box. However, the first text shows that John's contempt for any sort of toy goes beyond mere sobriety or cultivation of elevate hobbies. For him, pedagogical practice is a reflection of God's education of his children, that is human being. He says in his *Homilies on Matthew's Gospel*:

Life is not a plaything: or rather our present life is a plaything, but the things to come are not such; or perchance our life is not a plaything only, but even worse

- 
27. John Chrysostom, *On Vainglory and the Raising of Children*, 16 (trans. M. L. W. Laistner, Cornell University Press).
28. John Chrysostom, *On Vainglory and the Raising of Children*, 56.16 (trans. M. L. W. Laistner, Cornell University Press).
29. John Chrysostom, *On Vainglory and the Raising of Children*, 73-78 (trans. M. L. W. Laistner, Cornell University Press).

than this (οὐκ ἔστι παίγνιον ὁ βίος· μᾶλλον δὲ ὁ μὲν παρῶν βίος παίγνιον, τὰ δὲ μέλλοντα οὐ παίγνια. Τάχα δὲ οὐδὲ παίγνιον μόνον ὁ βίος, ἀλλὰ καὶ τούτου χεῖρον). For it ends not in laughter, but rather brings exceeding damage on them who are not minded to order their own ways strictly. For what, I pray you, is the difference between children who are playing at building houses, and us when we are building our fine houses?

[...] Let us therefore become men. How long are we to crawl on the earth, priding ourselves on stones and stocks? How long are we to play? And would we play only! (μέχρι τίνος παίζομεν; Καὶ εἶθε μόνον ἐπαίζομεν) But now we even betray our own salvation; and as children when they neglect their learning, and practice themselves in these things at their leisure, suffer very severe blows; even so we too, spending all our diligence herein, and having then our spiritual lessons required of us in our works, and not being able to produce them, shall have to pay the utmost penalty. And there is none to deliver us; though he be father, brother, what you will. But while these things shall all pass away, the torment ensuing upon them remains immortal and unceasing; which sort of thing indeed takes place with respect to the children as well, their father destroying their childish toys altogether for their idleness (ὅπερ οὖν καὶ ἐπὶ τῶν παιδῶν γίνεται, τὰ μὲν παιδικὰ ἀθύρματα τοῦ πατρὸς διὰ τὴν ῥαθυμίαν αὐτῶν τέλεον ἀφανίζοντος), and causing them to weep incessantly.<sup>30</sup>

For Clement of Alexandria, God's pedagogical punishment aims at correcting his beloved children in order to lead them to salvation. In John Chrysostom such punishment has a more ominous ring, and it is identified with eternal condemnation: if men decide to remain children and take life as a game, they will weep incessantly for their irreversibly broken toys. His metaphysical worldview inspires a pedagogical theory strongly oriented towards leaving childhood behind as soon as possible. Toys and play are almost topical elements of what keeps man bound to sin. As he says in another *Homily on Matthew*, when he praises the man who is voluntarily poor and despises richness:

And royalty, and gold, and all such things, he laughs at, as at children's toys; and like hoops, and dice, and heads, and balls (παιδῶν ἀθύρματα τροχοῦς καὶ ἀστραγάλους καὶ ψηφίδας καὶ σφαῖρας), so does he count all these to be contemptible. For he has an adorning, which they who play with these things cannot even see.<sup>31</sup>

Compared with the single heavenly ornament of the saintly poor man, the traditional list of topical *athyrmata*, recited with a resounding *polysyndeton* and a disdainful plural, shows that childish toys were for John, and his audience, a topical image to represent frivolousness and worldly sin.

30. John Chrysostom, *Homilies on Matthew*, 23.10 (*Patrologia Graeca* 57, 318-319; trans. G. Prevost, Nicene and Post-Nicene Fathers). The subtext is clearly Paul's *1st Epistle to the Corinthians* 13,11: "When I was a child, I talked like a child, I thought like a child, I reasoned like a child. When I became a man, I put the ways of childhood behind me."

31. John Chrysostom, *Homilies on Matthew*, 47 (trans. G. Prevost, Nicene and Post-Nicene Fathers). For the disdainful plural used by Christian apologists to criticize Greek religion (on the wake of some Presocratics), cf. HERRERO DE JÁUREGUI (2005). In Gregory of Nyssa, *Ep.* 16.1, a ball game, *pheninda*, is used as an image of how men deceive each other; cf. COSTANZA (2019), p. 122-123.

In spite of their clear differences in tone, Jerome and John Chrysostom are on the same page: training children to become adults.<sup>32</sup> Toys should serve that purpose. It is possible that they were countering other pedagogical theories in which a looser or more relaxed approach was taken, but no witness of those alternative theories has been preserved. In practice, however, reality may have been much more variegated: archaeology has found no real difference between Christian and pagan toys, including some richly adorned dolls in Christian settings.<sup>33</sup> So we may suppose that John Chrysostom, when criticizing parents who gave their children costly entertainments, was taking his examples from contemporary situations.

#### 4. THEOLOGICAL APPROACHES: RELIGION VS. SUPERSTITION

The variety of Christian opinions regarding the usefulness of toys for education contrasts with the unanimity of their condemnation when related to pagan cultic practices. As shown in the first passage of Clement's *Protrepticus*, some toys did not just have a ludic dimension but were also used as *symbola* of pagan cults. Christians reject all official or private cults, as well as magic practices, as part of what they call *deisidaimonia*, daemonic inventions to corrupt the souls. And this general rejection may affect toys sometimes, as is shown in Theodoretus:

Some lads (μειράκια) were playing ball in the marketplace and enjoying the game (σφαίραν ἀλλήλοις ἀντέπεμπον, τερπόμενα τῇ παιδιᾷ), when Lucius was passing by. It chanced that the ball was dropped and passed between the feet of the ass. The boys raised an outcry because they thought that their ball was polluted (μύσους ἀναπλησθῆναι τὴν σφαίραν ὑπειληφότες). On perceiving this Lucius told one of his suite to stop and learn what was going on. The boys lit a fire and tossed the ball through the flames with the idea that by so doing they purified it. I know indeed that this was but a boyish act (μειρακιῶδες), and a survival of the ancient ways (τῆς παλαιᾶς λείψανον συνθηείας); but it is none the less sufficient to prove in what hatred the town held the Arian faction.<sup>34</sup>

It is not the game itself, but the magical practice that the children exercise that is to be condemned, as Theodoretus hurries to clarify since he is using the story in his attack against Arius. In this kind of theological condemnation there may be also other worries than the survival of pagan practices, especially when intra-ecclesiastical struggles overtook paganism as the main worry of Church Fathers. Now also heresy or heterodoxy could linger behind child-playing as a dangerous

32. WIEDEMANN (1989), p. 153, translates a much-quoted epigram of the 4th c. whose source I have been unable to locate: "Today, dear God, I am seven years old, and must play no more. Here is my top, my hoop, and my ball: keep them all, my Lord".

33. Cf. HORN (2005), p. 202-204 on finds of articulated and adorned dolls in pagan and Christian contexts. See also HARLOW (2013).

34. Theodoretus, *Ecclesiastical History*, 4.13.5-7 (trans. Blomfield Jackson, Nicene and Post-Nicene Fathers).

mimicry of orthodox truth. Thus, in a famous anecdote of Athanasius' infancy, for which the fullest account is in Sozomenus' *Ecclesiastical History*:

In the meantime, he (the Alexandrian Patriarch) chanced to cast his eyes towards the sea, and perceived some children playing on the shore, and amusing themselves by imitating the bishop and the ceremonies of the Church (παρὰ τὸν αἰγιαλὸν παῖδας παίζοντας καὶ ἐπίσκοπον μιμουμένους καὶ τὰ τῆς ἐκκλησίας ἔθη). At first, he considered the mimicry as innocent, and took pleasure in witnessing it; but when they touched upon the unutterable, he was troubled (ἐφ' ὅσον ἀκίνδυνον ἔώρα τὴν μίμησιν, ἦδετο τῇ θεᾷ καὶ τοῖς γινομένοις ἔχαιρεν. ἐπεὶ δὲ καὶ τῶν ἀπορρήτων ἦψαντο, ἐταράχθη), and communicated the matter to the chief of the clergy. The children were called together and questioned as to the game at which they were playing, and as to what they did and said when engaged in this amusement (τίς αὐτοῖς ἦν ἡ παιδιὰ καὶ ποδαποὶ οἱ ἐπὶ ταύτῃ λόγοι καὶ πράξεις). At first, they through fear denied; but when Alexander threatened them with torture, they confessed that Athanasius was their bishop and leader, and that some children who had not been initiated had been baptized by him (τινας τῶν ἀμυήτων παίδων). Alexander carefully inquired what the priest of their play (ὁ τῆς παιδιᾶς ἱερεὺς) was in the habit of saying or doing, and what they answered or were taught. On finding that the exact routine of the Church had been accurately observed by them, he consulted the priests around him on the subject, and decided that it would be unnecessary to rebaptize those who, in their simplicity (τοὺς ἄπαξ ἐν ἀπλότητι), had been judged worthy of the Divine grace. He therefore merely performed for them such offices as it is lawful only for those who are consecrated to initiating the mysteries. He then took Athanasius and the other children, who had playfully acted (ἐν τῷ παίζειν ἐτύγχανον) as presbyters and deacons, to their own relations under God as a witness that they might be brought up for the Church, and for leadership in what they had imitated. Not long after, he took Athanasius as his table companion and secretary.<sup>35</sup>

As in Minucius Felix's text, again the seashore provides the natural context suggesting innocence. The care for orthodoxy in depicting the children's mimetic game is emphasized, and after a survey, it is fully confirmed. There is no mockery in Athanasius' game, which in fact, as it turns out, is not a game at all, but a serious sacramental action. Mimesis is here legitimate, as a proof of its divine inspiration, contrary to the illegitimate mimetic rites of pagans or heretics.<sup>36</sup> It turns out not to

35. Sozomenus, *Ecclesiastical History*, 2.17 (trans. C. D. Hartranft, Nicene and Post-Nicene Fathers); a briefer account in Socrates 1,15; Sozomenus' source of this episode is Rufinus, 10.15 (*super oram maris ludum imitantium episcopum... Athanasium, qui ludi illius puerilis episcopus fuerat simulatus*); recently Rufinus' source has been traced back to Gelasius of Caesarea, whose account is much briefer [F 18b in WALLRAFF, STUTZ and MARINIDES (2018), p. 176-179: ὁρᾷ παῖδας ἐκκλησιαστικῶ κακόνι παίγιον ὑπέλθοντας: "he saw children going through the ecclesiastical liturgy as a game"]. Cf. HORN (2005), p. 101; GWYNN (2012), p. 1-3.

36. Compare with Clement, *Protrepticus*, 4.58.2, cited above (n. 7). This tale renews in a Christian ecclesiastical context the ancient play of *basilinda* in which a childish game reveals the future destiny of a political ruler: cf. COSTANZA (2019), p. 230, with n. 246 (referring to John Chrysostom, PG 58, 654, 61, 16, 62, 557). See n. 39 below.

be corrupted heresy, but true religion. Paradoxically, a positive view of playing ends up transforming it into a play-less action devoid of any frivolousness: the baptisms performed in the play turn out to be a valid sacrament.

## 5. OUT OF THE AXES: THE INFANCY GOSPEL OF THOMAS

The three aforementioned dichotomies that are transparent in Clement's *Protrepticus* and in several other texts belong to the genre of apologetics. However, these neat distinctions seem quite distant from everyday reality in Late Antiquity. Apologists aim to shape reality according to their binary worldview, but due precisely to that goal, they put emphasis condemning conducts that are widely shared or advising practices that only a minority will follow. Today also, educational literature is full of recommendations on the virtues of limiting screens and enhancing visits to libraries and museums. However, commercial and parental practices easily go in other directions without need for much theory to support them.

It is therefore necessary to end up this survey with a Christian text that is not shaped by apologetic perspective and the bipolar axes it imposes: the so-called *Infancy Gospel of Thomas*, where there are some famous narratives of child Jesus playing. In the two canonical Gospels, Matthew and Luke, that mention Jesus' childhood there is only one episode (the child Jesus lost in the Temple), in which he behaves and speaks as a young adult. The *Infancy Gospel of Thomas* aims to fill the narrative void of Jesus' childhood.<sup>37</sup> This second-century gospel presents the child Jesus playing in different situations. A first dimension of his play is that it reveals in a symbolic way his divine nature:

This child Jesus (τὸ παιδίον Ἰησοῦς), when five years old, was playing (ἔπαιζεν) in the ford of a mountain stream; and he collected the flowing waters into pools, and made them clear immediately, and by a word alone he made them obey him. And having made some soft clay, he fashioned out of it twelve sparrows. And it was the Sabbath when he did these things. And there were also many other children playing with him. And a certain Jew, seeing what Jesus was doing, playing on the Sabbath, went off immediately, and said to his father Joseph: Behold, your son is at the stream, and has taken clay, and made of it twelve birds, and has profaned the Sabbath. And Joseph, coming to the place and seeing, cried out to him, saying: Wherefore do you do on the Sabbath what it is not lawful to do? And Jesus clapped his hands, and cried out to the sparrows, and said to them: Off you go! And the sparrows flew and went off crying. And the Jews seeing this were amazed and went away and reported to their chief men the sign they had seen Jesus doing (σημεῖον πεποιηκότα).<sup>38</sup>

37. COUSLAND (2018), the most thorough study of this text, calls it *Paidiká*, and shows the parallels of the portrait of Jesus with those of a Hellenistic deity. I refer to his discussion for the debate on the original version of the text, preserved in different languages.

38. *Infancy Gospel of Thomas*, 2. I quote from the so-called "first Greek form" (trans. A. Walker, Ante-Nicene Fathers, modified).



This anecdote is not far from previous texts and other infancy gospels, in which apparently simple playing is really a vehicle for revealing higher truths with Biblical symbolism (e. g. twelve sparrows, creation through clay, Sabbath, lord of life and death). But the *Infancy Gospel of Thomas* also explores a more unusual dimension, the anger of the child Jesus against those who oppose his games:

And the son of Annas the scribe was standing there with Joseph; and he took a willow branch, and let out the waters which Jesus had collected. And Jesus, seeing what was done, was angry, and said to him: "O wicked, impious, and foolish! what harm did the pools and the waters do to you? Behold, even now you will be dried up like a tree, and you will not bring forth either leaves, or root, or fruit." And straightway that boy was quite dried up (εὐθέως ὁ παῖς ἐκεῖνος ἐξηράνθη ὅλος). And Jesus departed, and went to Joseph's house. But the parents of the boy that had been dried up took him up, bewailing his youth, and brought him to Joseph, and reproached him because, said they, "you have such a child doing such things" (τοιούτον ἔχεις παιδίον ἐργαζόμενον τοιαῦτα).

After that he was again passing through the village; and a boy ran up against him and struck his shoulder. And Jesus was angry and said to him: "You will not go back the way you came." And immediately he fell down dead. And some who saw what had taken place, said: "Whence was this child begotten, that every word of his is certainly accomplished?" (πόθεν τὸ παιδίον τοῦτο ἐγεννήθη ὅτι πᾶν ῥῆμα αὐτοῦ ἔργον ἐστὶν ἔτοιμον) And the parents of the dead boy went away to Joseph, and blamed him, saying: "Since you have such a child, it is impossible for you to live with us in the village; or else teach him to bless, and not to curse: for he is killing our children."<sup>39</sup>

Many other anecdotes follow, mainly regarding the child's quarrels with masters at school, until another playing scene makes the neighbours not only fear Jesus, but also recognize in awe his divine saving power.

And some days after, Jesus was playing in an upper room of a certain house, and one of the children that were playing with him fell down from the house and was killed. And, when the other children saw this, they ran away, and Jesus alone stood still. And the parents of the dead child coming, reproached [...] and they threatened him. And Jesus leaped down from the roof, and stood beside the body of the child, and cried with a loud voice, and said: "Zeno-for that was his name-stand up, and tell me; did I throw thee down?" And he stood up immediately, and said: "Certainly not, my Lord; you did not throw me down, but raised me up." And those that saw this were struck with astonishment. And the child's parents glorified God on account of the miracle that had happened, and adored Jesus.<sup>40</sup>

In short, this gospel uses playing and childish games in order to show Jesus' divine power to make things happen through his word and his superiority over

39. *Infancy Gospel of Thomas*, 3-4.

40. *Infancy Gospel of Thomas*, 9.



death, thus prelude his power as an adult. The spirit of this tale is very different from the episode of the lost child in the Temple. His toys and games are symbolic of his divinity. However, playfulness is not eluded as a mere pretext or metaphor, but it is the core of the narrative. There is no polarity between natural and artificial, nor in the scenarios, neither in the tools the child uses. Laugh is constantly emphasized, and there is space for comic scenes, as when Joseph, irritated, pulls Jesus' ear (5.2); and for irony: masters are ridiculed in their attempts to teach the alphabet to the true *Alpha* and *Omega*. There is no perversion in any game, and no heterodoxy is even hinted at. As Robert Cousland has recently shown, in this text Jesus is presented as an essentially Greek deity, with the same arbitrariness, narcissism, and unlimited power, as we can find in the *Homeric Hymns*. Playfulness is an essential part of this portrait, which is quite contradictory with that of the canonical Gospels, and with the Pauline conception of Christ. It is little wonder that this kind of writings never made it into the canon. The text remained popular, as the copies preserved in several languages show, but nevertheless, the playing child Jesus remained marginal in most Christian traditions for many centuries.

## CONCLUSION

In the texts we have seen, there are many dimensions which are not different from pagan texts. Athanasius' or Jesus' playing as children show them as chosen ecclesiastical leader and savior god, respectively, just as Cyrus' kingly personality is shown in his infancy in Herodotus' famous description of the Persian children playing *basilinda*.<sup>41</sup> However, these clear continuities in the cultural consideration of plays and toys are overridden by the disruptive particular stance imposed by apologetic perspective. Apologetics is an attempt to shape reality in a binary way, and such spirit is reflected in Christian literature on child playing, which draws heavily from Biblical and Greek philosophical traditions. The three axes examined here were part of such bipolar project. This does not mean that these narrow oppositions were immediately triumphant: the apologetic spirit did not necessarily impregnate every cultural production with their binary outlook. Everyday practice, alternative ideas within Christianity itself, and many literary and artistic works, were surely indifferent to these apologetic categories, regarding toys and games as well as many other dimensions. However, due to the power of orthodoxy to impose its worldviews in the long term, apologetic concerns were ultimately fundamental in shaping the attitude of early Christian minds towards toys and child playing.

---

41. Herodotus I, 114-115. On the *basilinda*, cf. COSTANZA (2019), p. 225-229, S. COSTANZA and A. KARANIKA's contributions in this volume.



# From Homer to John Eugenicus: The Long Journey of Riddles through Greek and Byzantine Literatures

Simone BETA  
University of Siena

## INTRODUCTION

Say the words “Greek riddles”, and you immediately think of Oedipus and the Sphinx. The long journey of riddles in Greek literature (and beyond) began in the remote land of myth, when the heirs of Labdacus, Cadmus’ grandson, started to fight about Thebes’ regal throne.

But the first quotation of the text of this famous *aenigma* is not that old: Oedipus was known to Homer, who mentions him both in the *Iliad* and in the *Odyssey*, but does not make any allusion to the riddle of the Sphinx.<sup>1</sup> As for the latter, the monster is listed in Hesiod’s *Theogony* as one of Echidna’s daughters; its definition as “the ruin for Cadmus’ sons” might be a hint at the story of the riddle, but the poet does say anything more than this.<sup>2</sup>

The dangerous riddle of the Sphinx was well known to Pindar, who mentions “the riddle of the virgin with the dangerous jaws”;<sup>3</sup> the three tragic poets knew the story as well, of course, because they often allude to the riddle.<sup>4</sup> But the complete

---

1. Homer, *Iliad*, 23.677-680 and *Odyssey*, 11.271-280.

2. Hesiod, *Theogony*, 326-327. On the Sphinx and its name, see KATZ (2005).

3. Pindar, fr. 177d Snell; the fragment is quoted by Priscian (*De metris Terentianis*, 3.427 Keil), who does not specify the work where the line comes from.

4. In Sophocles’ *King Oedipus*, the protagonist is invoked by the chorus as the one who has released Thebes from the “tribute of the cruel singer” (v. 36); Creon mentions the “ambiguous song” of the Sphinx (v. 130), while Oedipus calls it a “singing hound” and says that its riddle was not easy to solve (v. 391-394). In Euripides’ *Phoenician women*, Jocasta briefly tells the story of the riddle (v. 48-54). The same story is told with many details (and a strong poetical flavor) in the third *stasimon* (v. 1019-1066), and, more shortly, in Antigone’s *solo aria* (v. 1504-1507) at the end of

text of the riddle is quoted only in the *didaskaliai* of Sophocles' *King Oedipus* and Euripides' *Phoenician Women*, assembled by the Alexandrian philologists after the work of Aristotle and his school:

There is a thing on earth that has two feet, and four, and three, with just one voice. Of all creatures that move on earth, that fly in the air or that swim in the sea, it is the only one that changes its nature. But when, in order to move faster, it walks on most feet, then the swiftness of its legs is at its weakest.<sup>5</sup>

In Euripides' *hypothesis* we read Oedipus' solution as well:

O Muse of the dead, endowed with evil wings, listen to the voice that unveils our riddle, even if you don't want to. The creature you have described is man: when he is young and comes out of his mother's womb, he creeps on earth, without speaking, walking on four feet; when he is old and the head is heavy on his shoulders, bent by his age, he leans against a stick, his own third foot.<sup>6</sup>

Other versions of the text are quoted in more recent sources, among which there are two works that are very important for the transmission of this peculiar genre: the first one is Athenaeus' *Deipnosophists*, where, in the tenth book, we find an interesting conversation on riddles, one of the favorite pastimes for banqueters. Here is the beginning of the section:

As Ulpian was on the verge of adding further remarks to the above, Aemilianus said: It is time, my friends, for us to take up the question of riddles (*griphoi*), allowing us a break, even if a brief one, from our cups, although (we will) not (pursue the matter) in the style of the play by Callias of Athens entitled *The Literal Tragedy*. Instead, let us first consider what the definition of a riddle is, and what riddles Cleoboulina of Lindus posed in her *Obscure Sayings* —for our friend Diotimus of Olympene discusses them at considerable length— and also what reference the comic poets make to them, and how individuals who failed to solve them were punished. Larensius responded: Clearchus of Soli offers the following definition: A *griphos* is a facetious question that requires one to use a process of intellectual inquiry to discover what is being referred to, and that is articulated with an eye to a reward or a punishment. In his *On Riddles*, on the other hand, the same Clearchus claims that there are seven types of riddles. First are those that involve an individual letter, for example when we are asked to come up with words that begin with alpha, such as the name of a fish or a plant, or similarly if (the riddle-poser) specifies that

---

the play; the riddle is also mentioned in the *exodus* by Oedipus (v. 1728-1731 and 1758-1761). Although the play is lost (we have just three fragments), there is no reason to suppose that the story of the riddle was not mentioned at all in Aeschylus' satyr drama *The Sphinx*; for a possible illustration of a scene of this play, see a 470/460 BCE vase now in the Martin-von-Wagner Museum of Würzburg [*LIMC* 7, 1 (1994) 8 n° 72]. As for Theodectes' *Oedipus*, see MONDA (2000), discussed also *infra*, n. 42.

5. Sophocles, *King Oedipus*, hypothesis ll. 19-24 (in Pearson's edition); see also Euripides, *Phoenician Women*, hypothesis ll. 19-24 (in Murray's edition).
6. Euripides, *Phoenician Women*, hypothesis ll. 25-31 (my translation).

the word is to contain a particular letter, or not contain it, as in the case of what are referred to as asigmatic riddles. This is why Pindar composed a song directed against sigma, posing a riddle, as it were, within a lyric poem. Next, riddles are posed syllabically, for example when we are asked to come up with some word used in poetry that begins with *ba-*, such as *basileus* (“king”), or with words that end with *-nax*, like Callianax, or that begin with *leōn* (“lion”), for example Leonides, or alternatively that end with it, for example Thrasyleon. Next (are riddles that) involve specific nouns, for example when we are asked to come up with simple or compound bisyllabic nouns whose form appears to be tragic or the opposite, colloquial; or with names that have no divine element in them, for example Cleonymus, or that contain a divine name, for example Dionysius, and in the latter case either the name of one god or of more than one, for example Hermaphroditus; or with names that begin with Zeus, for example, Diocles, or with Hermes, for example, Hermodorus; or perhaps with one that ends in *-nikos*. Anyone who failed to respond as requested drank the contents of the cup.<sup>7</sup>

The second one is the fourteenth book of the *Palatine Anthology*, the collection of Greek epigrams assembled by Constantine Cephalas at the beginning of the 10<sup>th</sup> century CE:

There is a thing on earth two-footed, and four-footed, and three-footed, whose name is one, and it changes its nature alone of all creatures that move creeping on earth or in the air and sea. But when it moves supported on most feet, the swiftness of its legs is at its weakest.<sup>8</sup>

We will come back later to Constantine and his wonderful epigrammatic anthology. Before the years of the so-called “Macedonian Renaissance”, that gave a new start to the success of the literary riddle during the last centuries of Byzantine literature, the story of this peculiar poetic genre starts and flourishes in Archaic, Classical, Hellenistic and imperial Greek literature.<sup>9</sup>

- 
7. Athenaeus, *Deipnosophists*, 10.448b-e (trans. S. Douglas Olson, Loeb). The main source of this interesting section is the lost treatise *On riddles*, written by the peripatetic philosopher Clearchus of Soli between the 4<sup>th</sup> and the 3<sup>rd</sup> cent. BCE; see WEHRLI (1948). In its longest fragment (fr. 86 Wehrli, quoted in the citation), Clearchus discusses three different categories of riddles. Oedipus’ riddle is quoted at the end of the section (456b); Athenaeus states that he has taken it from Asclepiades of Tragilus’ *Tragodoumena* (*FGrHist* 12F7a). On the possibility that during the Hellenistic age there were some collections of riddles, see KWAPISZ (2013).
  8. *Palatine Anthology*, 14.64 (trans. W. R. Paton, Loeb). The riddle is preceded by an epigram (*Palatine Anthology*, 14.63) ascribed to a certain Mesomedes (a poet and musician born in Crete, a friend of the emperor Hadrian) that describes the Sphinx; the conundrum of the Sphinx is then followed by a couple of epigrams that allude to Homer’s death (*Palatine Anthology*, 14.65 and 66) and by the oracle given to Oedipus’ father (*Palatine Anthology*, 14.67). On the controversial origin of this book, see CAMERON (1993) and MALTOMINI (2008); on the fascinating story of the manuscript, see BETA (2017a).
  9. On the history of this quite peculiar genre, see OHLERT (1886) and the many contributions of SCHULTZ (1909), (1912-1913), (1914); on the use of riddles in Byzantium, see BETA (2018) and (2020).

## 1. ANCIENT NECK-RIDDLES

This survey starts by commenting another riddle that, like the one we have just mentioned, belongs to the category of the so-called “neck-riddles”, because death is the penalty that falls upon those who are not able to solve them —as death was the end of the Theban citizens, that were devoured by the Sphinx, according by Apollodorus.<sup>10</sup> This riddle involves Homer. When he was told by some fishermen (or, according to another version, by some young boys) that what they had caught, they did not have, but what they had not caught, they were bringing with them, the poet died, because he had not been capable to understand what was the mysterious thing hinted at by the fishermen or the boys. Thanks to most of the biographies of the poet, and to another epigram of the *Palatine Anthology*, we learn that the solution is nothing but the lice the fishermen or the boys were trying to catch in their dirty clothes. The first mention of the riddle is much older than these sources. The conundrum is alluded to by Heraclitus, who lived between the 6<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> centuries BCE, when he says that

Regarding the knowledge of the things that are evident, men are deceived exactly like it happened to Homer, who, although he was the wisest of all humans, was deceived by the boys who were killing lice when they told him “we left what we saw and caught, we bring what we did not see and did not catch”.<sup>11</sup>

## 2. THE RIDDLES OF CLEOBULUS OF LINDOS AND HIS DAUGHTER CLEOBULINA

Cleobulus of Lindos, one of the Seven Wise Men, who lived more or less in the same years, is credited to have composed, among his poems, some riddles as well. One of these riddles is known to us thanks to Diogenes Laertius, the biographer of the Greek philosophers (who explicitly attributes it to him), and to the *Palatine Anthology* as well (where it has no author): it is the riddle of the year, also attested in other literatures:

There is one father and twelve children. Each of these has twice thirty children of different aspect; some of them we see to be white and the others black, and though immortal, they all perish.<sup>12</sup>

- 
10. Apollodorus, *The Library*, 3.5.8. On these two riddles, see BETA (2016); on neck-riddles in other literatures, see also STAHL (2016)
11. Heraclitus 56 D.-K. (my translation). The other witnesses are [Plutarch], *Vita Homeri* 4; *Certamen Homeri et Hesiodi*, 321 ss.; *Palatine Anthology*, 9.448. Cf. also the Latin version by Symphosius/Symphosius 30 (*Est nova nostrarum cunctis captura ferarum: / ut si quid capias, hoc tu tibi ferre recuses, / et quod non capis, tecum tamen ipse reportes*); his collection of riddles has been edited by BERGAMIN (2005), and LEARY (2014). On this fragment, see ELLIS (2020).
12. *Palatine Anthology*, 14.101 (trans. W. R. Paton, Loeb): Εἷς ὁ πατήρ, παῖδες δυοκαίδεκα· τῶν δὲ ἑκάστω / παῖδες <δίδ> τριάκοντα διάνδιχα εἶδος ἔχουσαι· / αἱ μὲν λευκαὶ ἔασιν ἰδεῖν, αἱ δ' αὖτε μέλαινα· / ἀθάνατοι δὲ τ' εὐοῦσαι ἀποφθινύθουσιν ἅπασαι. See also Diogenes Laertius 1.90 and Stobaeus, *Anthology*, 1.99.15. On the fortune of this riddle in some Eastern literatures, see WEST (2007), p. 370-372.

The first two lines of the riddle are quoted by the Suda as well, who attributes it to Cleobulina, Cleobulus' daughter, a quite shadowy figure who is explicitly connected with the creation of riddles by Plutarch. In the *Symposium of the Seven Wise Men*, he tells us that her real name was Eumetis, endowed with a 'wise intelligence', and quotes two of her riddles, the one of the Phrygian flute and the one of the cupping-glass;<sup>13</sup> the second one had been associated to Cleobulina by Aristoteles as well, in his famous chapters on metaphor, the first rhetorical discussion of riddles we possess.<sup>14</sup>

Here is the Plutarchean passage where a celebrated physician, Cleodorus, criticizes Cleobulina's riddle:

"But what difference is there," said Cleodorus, "between things like this and Eumetis's riddles? Perhaps it is not unbecoming for her to amuse herself and to weave these as other girls weave girdles and hair-nets, and to propound them to women, but the idea that men of sense should take them at all seriously is ridiculous". Eumetis, to judge by her appearance, would have liked to give him an answer, but restrained herself with all modesty, and her face was covered with blushes. But Aesop, as though he would take her part, said, "Is it not then even more ridiculous not to be able to solve these? Take, for instance, the one which she propounded to us a few minutes before dinner: "Sooth I have seen a man with fire fasten bronze on another". Could you tell me what this is?" "No," said Cleodorus, "and I don't want to be told, either." "Yet it is a fact," said Aesop, "that nobody knows this more perfectly than you, or does it better, either; and if you deny this, I have cupping-glasses to testify to it." At this Cleodorus laughed; for of all the physicians of his time he was most given to the use of cupping-glasses, and it was largely owing to him that this form of treatment has come to have such repute.<sup>15</sup>

In this dialogue we meet another character whose ability in the creation of riddles was well known: Aesop, the brilliant slave celebrated for his *Fables*, was able not only to write but also to solve riddles; in *Aesop's Novel*, the story of his life, he solves a conundrum that is very similar to the riddle of the year:

There is one temple and one column; over the column, there are twelve towns; each town is covered by thirty beams; over each beam, there are two running women.<sup>16</sup>

- 
13. Plutarch, *Symposium of the Seven Wise Men*, 150EF (the riddle of the Phrygian flute) and 154BC (the riddle of the cupping-glass); on the riddle of the Phrygian flute, see the detailed explanation given by FABBRO (2008). Cleobulina's riddles were edited by WEST (1992); for a thorough discussion about Cleobulina/Eumetis, see MATELLI (1997).
  14. Aristotle, *Poetics*, 1458a29 ss. and *Rhetorics*, 1405b1 ss.; see also Demetrius, *On the Style*, 102. The riddle of the cupping-glass is quoted also by Athenaeus, *Deipnosophists*, 10.452b.
  15. Plutarch, *Symposium of the Seven Wise Men*, 154BC (trans. F. C. Babbitt, Loeb). On this passage, see also BETA (2009); for a more recent version of this article see BETA (2012), in the proceedings of an Italian conference on riddles, edited by MONDA (2012).
  16. *Aesop's Novel*, 120 (my translation): Ἔστιν ναός τις καὶ στῦλος εἷς, καὶ ἐπάνω τοῦ στύλου πόλεις δεκαδύο, καὶ τούτων ἐκάστη τριάκοντα δοκοῖς ἐστεγασμένη, καὶ μίαν ἐκάστην αὐτῶν πετριτρέχουσι



### 3. RIDDLES AND RHETORICS

After Aristoteles, riddles are seen as one of the figures of speech, a trope very close to metaphor, and therefore discussed in most rhetorical treatises since the Hellenistic age. Tryphon, a teacher who lived in Alexandria in the 1<sup>st</sup> century CE, in his work *On tropes*, distinguishes six different kind of conundrums: riddles based on likeness, on unlikeness (i.e. opposition), on circumstances, on history, on homonymy, and on linguistic peculiarities. He defines the genre as:

A riddle is a sentence intentionally written so as to be not clear, a statement that hides its meaning by leaving the readers in the impossibility and in the incapability of understanding it.<sup>17</sup>

Other rhetorical works, such are the treatises by Gregory of Corinth, Cocondrios, and George Chiroboskos,<sup>18</sup> belong to the Macedonian Renaissance (10<sup>th</sup> and 11<sup>th</sup> cent.), as well as the collection of Constantine Cephalas, that has come down to us through the manuscript of the *Palatine Anthology*, written around the middle of the 10<sup>th</sup> century. Another, smaller collection, the *Planudean Anthology*, was put together in 1301 by Maximus Planudes.<sup>19</sup> There is of course no proof that the diffusion of Cephalas' anthology, after the editorial work of Constantine the Rhodian, induced some Byzantine poets to start to write riddles.<sup>20</sup> It is a fact, though, that since the end of the 10<sup>th</sup> century we find some poetical riddles among the compositions of significant authors such as John Mauropous, John Geometres (or Kyriotes), Christopher Mitylanaeus, and Michael Psellus.

### 4. BYZANTINE RIDDLES

If John Mauropous limited himself to the composition of just one riddle and John Geometres to the composition of two, Christopher Mitylanaeus wrote six (or seven) conundrums in dodecasyllables. John Mauropous, metropolitan of Euchaita, wrote a

---

γυναίκες δύο. On the relationship between Aesop and the wise man Ahiqar, sage chancellor of the Assyrian kings, see HAUSRATH (1918) and LUZZATTO (1992) and (1994).

17. Tryphon, *On Tropes*, 4 (3.193 Spengel) (my translation): Αἰνιγμά ἐστι φράσις ἐπιτετηδευμένη κακοσχόλως εἰς ἀσάφειαν ἀποκρύπτουσα τὸ νοούμενον, ἢ ἀδύνατόν τι καὶ ἀμήχανον παριστάνουσα.
18. Gregory of Corinth, *On Tropes*, 23 (Spengel 3.224-225), Cocondrios, *On Tropes*, 11 (3.236 Spengel), George Chiroboskos, *On Poetical Tropes*, 20 (Spengel 3.253); see also the anonymous treatise *On Poetical Tropes*, 4 (3.209 Spengel).
19. On this second anthology, whose main witness is Marcianus Gr. 481, see CAMERON (1993), p. 76-77. It is probable that Cephalas' original collection contained other riddles not attested in the Palatine manuscript, such as Penelope's riddle, a conundrum (falsely) attributed to the emperor Julian, quoted in an earlier, smaller Planudean anthology, whose only witness is Laurentianus Gr. 32.16 (see CAMERON (1993), p. 202-216).
20. The identification of the poet Constantine the Rhodian as the editor that corrected the Palatine manuscript (the hand known as J since Preisendanz), proposed by CAMERON (1993), p. 289-328, has been accepted by most scholars [excepted ORSINI (2000)].

“riddle on the ship, as if said by someone else”, followed by a poem dedicated “to the person who presented the same riddle in other words and as another riddle”;<sup>21</sup> John Geometres wrote a “riddle on salt” (in a quite odd meter structure —two dactylic pentameters) and another conundrum whose solution is still under dispute;<sup>22</sup> among the poems of Christopher Mitylanaeus there are some smart riddles.

Here is one:

If you catch me, I flee from you, even if I have been caught;  
 you see me fleeing, but you are not able to hold me fast.  
 And if, in your eagerness of holding me fast, you choke me tight,  
 I flee from your fist and leave it empty.<sup>23</sup>

The title of the riddle (“The snow”) is its solution; the same can be said of the other five (“The Scale”, “The Rainbow”, “The Hours”, “The Tent” and “The Organ”) or six riddles (if the poem whose title is “The Sponge” belongs to this category).<sup>24</sup>

Many manuscripts attribute to Michael Psellus (11<sup>th</sup> cent.) a longer collection of eighteen riddles, although, according to Leendert Gerrit Westerink, its most recent editor, just the first three conundrums, written in political verse and dedicated to Michael VII Ducas’ brother, Constantine, seem to have been really composed by him.<sup>25</sup>

In fact, three riddles can be found in the fourteenth book of the *Palatine Anthology* as well;<sup>26</sup> the most famous is probably the first one:

I am the black child of a white father;  
 a wingless bird, flying even to the clouds of heaven.  
 I give birth to tears of mourning in pupils that meet me,

21. *Poems* 60 and 61, see BERNARD and LIVANOS (2018).

22. For the salt riddle, see VAN OPSTALL (2008), p. 391-394; for a discussion on the second riddle, see the extensive bibliography in LAUXTERMANN (2003), p. 302, n. 20.

23. Christopher Mitylanaeus, *Poems*, 47 (my translation): Κρατείς με καὶ φεύγω σε κεκρατημένη, / φεύγουσαν ἀθρείς καὶ κατασχέιν οὐ σθένεις. / Κἄν γοῦν ἀπριξ σφίγξης με κατέχειν θέλων, / κενὴν λιποῦσα φεύζομαι σὴν παλάμην.

24. Christopher Mitylanaeus, *Poems*, 21 (“The Scale”), 35 (“The Rainbow”), 56 (“The Hours”), 71 (“The Tent”), 111 (“The Organ”), and 137 (“The Sponge”). The standard edition of Christopher’s poems, after the superseded ROCCHI (1887), and KURTZ (1903), is DE GROOTE (2012); for an English translation, see BERNARD and LIVANOS (2018).

25. See WESTERINK (1992). Questions of attributions are a big problem for the editors of Byzantine riddles, see BETA (2014), p. 214.

26. Michael Psellus 4-6, corresponding to *Palatine Anthology*, 14.5, 58, and 35. AUBRETON (1969) wrongly conjectured that the natural consequence of the presence of three epigrams of the *Palatine Anthology* inside a collection of riddles attributed to Psellus were the necessary postponement of the date of the Palatine manuscript one century later than the common opinion (a supposition criticized by CAMERON (1970)).

And at once on my birth I am dissolved into air.<sup>27</sup>

The solution is “The Smoke”.<sup>28</sup>

Likewise, three conundrums are present in Christopher’s collection as well,<sup>29</sup> while Psellus’ riddle 14 is exactly the same riddle on the ship composed by John Mauropous:

They have invented a walking animal that sails,  
that has life inside although it is lifeless,  
that has breath inside although it is breathless,  
that creeps, goes and uses wings.  
Listen, be amazed and give a solution!<sup>30</sup>

Other authors whose name is connected with Byzantine riddles are more difficult to identify and to date: if we know who Theodor Prodromus was and when he lived (12<sup>th</sup> cent.), we ignore who was the Basilius Megalomytes under whose name the manuscripts have handed down us a collection of almost fifty multifarious riddles, that are either new (in the sense that they are never attested elsewhere) or, more often, different (longer or shorter) versions of other riddles known from other sources.<sup>31</sup>

One of the smartest is the following:

I have a neck and I do not have a head,  
I have four legs and I am without feet,  
I am a breathing corpse, but I have no bones.<sup>32</sup>

The solution of this riddle, based on the connection of the (seemingly) impossible things mentioned in the first three lines of the poem (one neck, no head; four legs, no feet; life vs. death), is “The Wineskin”. The “breathing corpse” is clearly a metaphor,

27. Michael Psellus, 4, corresponding to *Palatine Anthology*, 14.5 (trans. W. R. Paton, Loeb): Εἰμι πατρὸς λευκοῖο μέλαν τέκος / ἄπτερος ὄρνις, / ἄχρι καὶ οὐρανίων ἰπτάμενος νεφέων· / κούραις δ’ ἀπτομένησιν ἀπενθέα δάκρυα τίκτω· / εὐθὺν δὲ γεννηθεὶς λύομαι εἰς ἀνέμους. Symphosius/Symphosius composed a Latin version of this riddle (7: *Sunt mihi, sunt lacrimae, sed non est causa doloris. / Est iter ad caelum sed me gravis impedit aër, / et qui me genuit, sine me non nascitur ipse*).
28. In the third line, the anonymous poet plays on the double meaning of the word κόρα / κούρα, that means both “pupils” and “girl”.
29. Michael Psellus 11, 15, and 18, corresponding to Christopher 71 (“The Tent”), 21 (“The Scale”), and 56 (“The Hours”).
30. John Mauropous, *Poems*, 60 (my translation): Ζῶόν τι πεζόν, ἀλλὰ εὐρέθη· / ἔμψυχον ἀλλ’ ἄψυχον, ἔμπουν ἀλλ’ ἄπουν· / ἔρπον βαδίζον καὶ πτεροῖς κεχηρμένον· / ἄκουε καὶ θαύμαζε καὶ δίδου λύσιν.
31. For the only riddle composed by Prodromus (“The Cloud Riddle”), see ZAGKLAS (2014); for Basilius, see BOISSONADE (1831) (*infra*, n. 39). Under Basilius’ name we find three riddles (n<sup>os</sup> 6, 21, and 25) also ascribed to Psellus (n<sup>os</sup> 13, 8, and 9).
32. Basilius Megalomytes, 13: Ἔχω τραχηλόν, καὶ κεφαλὴν οὐκ ἔχω· / τετρασκελῆς τίς εἰμι καὶ ποδῶν δίχα, / ἔμπνους τε νεκρός, ἀλλὰ χωρὶς ὀστέων. On this riddle, see CAPRA (2013).

because the breath of this mysterious object is not a real one (it is not the first, the immediate breath we think of, that is the breath of a living animal), but it is the simple air that is inside a wineskin (a probable hint at the most famous wineskin of classical mythology, the bag in which Aeolus bottled up the winds, as Homer says in *Odyssey* 10). Once we understand that this “breathing corpse” is a metaphor, we can solve the riddle, because everything suddenly becomes clear: first the neck and the heads, then the legs and the feet, finally the missing bones.

Similar identification problems apply for another interesting collection attributed to a poet called either Eustathius or Eumathius Macrembolites, whose identification with the author of the novel *The story of Hysmines and Hysminias* is discussed since Isidorus Hilberg’s edition.<sup>33</sup>

The high-profile authorship of some riddles has always been under dispute. Who knows if this riddle, attributed by one manuscript to the emperor Julian, was really composed by him?

There is a tree inside the palaces,  
whose root both lives and talks to its fruits.  
But in a single moment it grows in a strange way,  
and then it falls, and it is harvest from its roots.<sup>34</sup>

It is known as the riddle of “The Acrobat” (in Greek, κοντοπαίκτης, the “performer who plays with a pole on his head”).

And who knows if the small group of three riddles often transmitted under the name of Manuel Moschopoulos was really the work of the pupil of Maximus Planudes who was one of the most brilliant scholars of the so-called Palaeologan Renaissance?<sup>35</sup> Is it sure that the emperor Michael VIII Palaeologos was the author of the very difficult riddle preserved by a Viennese manuscript?<sup>36</sup> And what about Euthymios Tornikios, the rhetorician who was famous for the monodies for the death of his father Demetrios, the head of the department of the Public Post, to whom the Baroccianus Gr. 76, a 15<sup>th</sup> century manuscript, attributes eight riddles both in prose and in verse?<sup>37</sup>

33. See HILBERG (1876), and this despite the excellent edition of the riddles published by TREU (1893). The first section of this collection, divided by Treu into five sections, has been transmitted together with the poetical answers written by Manuel Holobolus. On the identification of this poet, see TREU (1896).

34. See STERNBACH (1900): “Ἔστι τι δένδρον τῶν ἀνακτόρων μέσον, / οὐ ρίζα καὶ ζῆ καὶ λαλεῖ καρποῖς ἄμα. / Ὄρα δὲ μᾶ καὶ φυτεύεται ξένως, / καὶ πάλιν πίπτει καὶ τρυγᾶται ριζόθεν. The riddle is also part of Basilios Megalomytes’ collection (n. 8); see OHLERT (1886), p. 150, and SCHULTZ (1909), p. 51-52.

35. In Milovanović’s collection (see *infra*, n. 45): n<sup>os</sup> 57, 190, and 202; see LAMBROS (1913), p. 444.

36. For this riddle, copied by the scribe who wrote the Vindobonensis Theologicus Graecus 203, see LAMBROS (1913), p. 445.

37. For these riddles, see ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ-KERAMEUS (1913), p. 204-206.

Another mysterious poet who is credited with the composition of seven riddles is a certain Theodorus Aulicalamus:<sup>38</sup> five of these riddles have been published by Jean-François Boissonade, the French scholar whose *Anecdota Graeca* mark, in a certain sense, the starting point of the modern story of Byzantine riddles.<sup>39</sup>

The first riddle in this small collection still baffles the scholars, who are not sure about its real solution:

Even if am not alive, I have two heads;  
my nature belongs both to the sea and to the land.  
If you cut my head, made up of a double sign,  
you change neither my name, nor my nature.<sup>40</sup>

According to J.-F. Boissonade, its first editor, the riddle is a kind of charade that plays on the very name of the author (Αὐλικάλαμος), a compound made of αὐλός (the flute, the musical instrument usually made out of the hollow bone of an animal) and κάλαμος (the reed, the plant that grows along the banks of rivers and lakes). Its last editor, the Serbian scholar Čelica Milovanović, thinks that the correct solution is ψάμμος, the grain of sand, a word that is also attested in the form ἄμμος (that is, without the double letter ψ).<sup>41</sup>

### CONCLUSION: GREEK AND LATIN RIDDLES IN THE RENAISSANCE

Before J.-F. Boissonade, Greek and Latin riddles had been published by some Renaissance scholars who had taken them mostly from Athenaeus —as it is known, the content of the Palatine manuscript became (indirectly) known at the end of the 18th century, when Brunck published his *Analecta veterum poetarum Graecorum* in three volumes, but was not integrally published before Jacobs' monumental edition in the 19th century.

In 1539 the Italian humanist Lilio (or Giglio) Gregorio Giralaldi, born in 1471 in Ferrara, published in Basel a *Libellus in quo aenigmata pleraque antiquorum explicantur*; the first item of the collection is Cleobulos' riddle of the year, followed by another famous conundrum by the 4th century tragedian Theodectes, probably

38. On the identity of this poet, see DIETHART (1971).

39. Here, in the third volume of the *Anecdota Graeca*, BOISSONADE (1831) published (p. 429-436) the eighteen riddles of Michael Psellus (transmitted by the Parisinus Gr. 968), together with a prose riddle (written in a footnote) on the shadow; plus a selection of forty-three riddles of Basilios Megalomytes (p. 437-452), found in that same manuscript but also in the Parisinus Gr. 1630; plus five riddles of Aulicalamus (p. 453-454), transmitted by another Parisian codex (Parisinus Gr. 2991A); plus an anonymous riddle (p. 455), taken from a fourth Parisian manuscript (Parisinus Gr. 2599).

40. Aulicalamus, I Boissonade: Δίκωρσός εἰμι, καίπερ ἀψυχουμένη, / ἐνάλιός τε καὶ γεηρὰ τὴν φύσιν. / Ἄν γοῦν τέμης μου διπλοσύνθετον κάραν, / ἤμειψας οὐ τὴν κλῆσιν, οὐδὲ τὴν φύσιν.

41. On the pros and cons of the collection of MILOVANOVIĆ, see *infra*, n. 45. For the less common form ἄμμος, see for instance Plato, *Phedon* 110a.

from his lost *Oedipus*, quoted by Athenaeus, by Homer's lice and, of course, Oedipus' Sphinx.<sup>42</sup>

At the end of the 16<sup>th</sup> century, Konrad Rittershausen, a professor of law who was also a classical literatures enthusiast, born in 1560 in Braunschweig, published at the end of his own edition of Phaedrus' *Fables* an appendix whose title was *Fabellae & Aenigmata veterum poetarum, Graecorum & Latinorum*, where he published and translated (into Latin) the same Greek riddles collected by Giraldi together with the hundred Latin *aenigmata* by Symposius.<sup>43</sup>

These editions enjoyed a fairly good circulation, because they happen to be quoted even by scholars who were not particularly fond of this poetic genre: one example is Gotthold Ephraim Lessing, who consulted and mentioned both works when he was working on the edition of the four Greek *Rätsel* he had found in one of the manuscripts belonging to the duke of Braunschweig, whose library, located in the castle of Wolfenbüttel, had been entrusted to the same Lessing.<sup>44</sup>

After J.-F. Boissonade, the enigmatic production of the Greek and Byzantine poets found a first (but unsatisfactory) arrangement in another appendix, the third book of Didot's edition of the *Palatine Anthology*, due to Édouard Cougny, published in 1870.<sup>45</sup>

It is a pity that Spyridon Lambros, the Greek scholar who published the catalogue of the manuscripts of the Mount Athos, did not succeed in completing the task he had

---

42. The book was reprinted in 1551 (*apud Ioannem Oporinum*) with the title *Lilii Gregorij Gyraldi ferrariensis Libelli duo, in quorum altero Aenigmata plerique antiquorum, in altero Pythagorae Symbola, non paulo quam hactenus ab aliis, clarius faciliusque sunt explicata: numquam antea in lucem editi*, Basel, 1551. For Theodectes' riddle and its relationship with his lost tragedy, see MONDA (2000).

43. Phaedri, Aug. Liberti, *Fabularum Aesopiarum libri V, nuper à P. Pithoeo V. C. primum editi, et iam emendati atque illustrati notis a Cunrado Rittershusio I.C. professore Norico*, Plantin, Ludguni Batavorum 1598. Among the Greek poems there are also the five riddles first published in 1556 by Henri Estienne, who had the chance to read the Palatine manuscript when one of its owners, John Clement, was in Louvain; see CAMERON (1993), p. 179-182, and BETA (2019), p. 61-68. The same appendix was then reprinted in 1610 at the end of Johannes van Meurs' edition of Phaedrus' *Fables*. The first edition of Symposius' riddles had been published in Paris by Joachim Perionius in 1533 and in 1537 (*Symphosii veteris poetae elegantissimi erudita iuxta ac argute et festiva Aenigmata, nunc primum et inventa ex excusa*).

44. On these riddles, preserved in the Gudianus Gr. 77, ff. 413v-415v, and briefly discussed by Lessing in the second volume of his *Zur Geschichte und Litteratur, aus den Schätzen der herzoglichen Bibliothek zu Wolfenbüttel*, Braunschweig (1773), p. 419-446 (his interest had been aroused by another enigmatic composition, the so-called *problema bovinum* attributed to Archimedes), see BETA (2022, in press).

45. See COUGNY (1890). On the faults of this collection, that is nonetheless still the standard reference edition for Greek riddles, see ZANANDREA (1987-1989). There is a fuller collection of Byzantine riddles, edited in 1986 by Čelica MILOVANOVIĆ; but the fact that the Greek texts are preceded by an introduction, endowed with a translation and followed by a commentary in Serbian makes this book less useful than it deserved.

wished to fulfill, namely the publication of a modern, philologically accurate edition of the Greek riddles. What is left is just a few articles that give us the transcription of other unedited riddles, such as those transmitted in a manuscript of the Dionysiou Monastery, among which there is a selection attributed to John Eugenikos, brother of the more famous Mark.<sup>46</sup>

John Eugenikos was active in the first half of the 15<sup>th</sup> century; a strong opponent, as his brother, to the union of the two churches (catholic and orthodox), he died in exile in the Peloponnese, a few years after the fall of Constantinople.<sup>47</sup>

The manuscript that has preserved its riddles does not bear any solution. I have suggested one for the following conundrum:

Something swells within the inmost parts, unlovely, / growing in married couples, and in virgins, / that acquires substance from a seed, but apart from all insemination, / born with pleasure, born without pain. / In most cases there is no delivery, but there is a place from which this is born, / this infant lacking a voice, uninitiated to the mysteries of speech, / without feet or hands or eyes or ears, / tell me, you detective of all sorts of words, tell me what this is.<sup>48</sup>

The riddle is purposefully ambiguous: it seems to point toward a possible, likely solution (the act of childbearing), but, at the same time, it explicitly denies it (how could a child be born from a virgin? how could a child be born without being delivered?).

The solution is more simple — and much more prosaic. If we look at the only word in the riddle that has just one, and only one meaning (ἔγκατα, that is ‘intestines’), then the unpleasant (ἀκαλλές) thing that, after having grown in the intestines out of some particular seeds (I would suggest beans), is delivered (in a very peculiar kind of delivery indeed) ‘with pleasure’, that is ‘uninitiated to the mysteries of speech’ (although it gives out a quite identifiable sound), and that it does not have a body (because it is lacking in feet, and in hands, and in eyes, and in ears), is the fart.<sup>49</sup>

Scattered in the 16<sup>th</sup>, 17<sup>th</sup>, and 18<sup>th</sup> century manuscripts there are other more recent Greek riddles, written either in modern Demotic Greek, or in a language

46. The riddles present in this manuscript (Athos Dionysiou 347) were published by LAMBROS (1885), and (posthumous) by LAMBROS (1923).

47. John’s riddles are witnessed in another manuscript as well, the Parisinus Suppl. Gr. 1188, presumably written by John’s very hand [see ZANANDREA (1987-1989), p. 149], around the portrait of a Byzantine emperor [probably John VIII Palaeologos, according to ASTRUC and CONCASTY (1960), p. 358].

48. John Eugenikos, 195 Milovanović: Ἐμβρῦνόν ἐστιν ἀκαλλές, ἐν μέσοις τοῖς ἐγκάτοις, / ὁ τοῖς ἐν γάμφι φέεται, καὶ τοῖς ἐν παρθενίᾳ, / σπέρματι συνιστάμενον, δίχα γονῆς ἀπάσης, / γινόμενον σὺν ἡδονῇ γενόμενον ἀπόνως. / Πλειστάκις οὐ μαιεύεται, ἀλλ’ ἐστὶν οὐ καὶ τοῦτο, / ἀφθογγον δὲ καὶ λαλιάς ἀμήτητον τὸ βρέφος, / ἄνευ ποδῶν τε καὶ χειρῶν καὶ ὀφθαλμῶν καὶ ὠτων, / φάσκε παντοίων λόγων ἰχνευτά, τί τοῦτο φάσκε.

49. For a more detailed analysis of this riddle, see BETA (2017b).



that tried to emulate classical Greek, such as the thirteen riddles composed by Nicholas Mavrocordatos, Prince of Moldavia and Wallachia, at the beginning of the 18<sup>th</sup> century.<sup>50</sup>

Most of them are no more than the umpteenth variation of a classical riddles. One example is the following conundrum:

I do not have a life of my own, but I give birth to many different lives;  
my womb is pregnant with beautiful appearances only,  
lifeless lives and short-lived breaths,  
being an unbreakable and ephemeral mother.<sup>51</sup>

Do you think you can guess it? Maybe one of the more classical versions might help, such as one of the two that are present in the fourteenth book of the *Palatine Anthology*:

If you look at me, I look at you too. You look with eyes,  
but I not with eyes, for I have no eyes.  
And if you like, I speak without a voice, for you have  
a voice, but I only have lips that open in vain.<sup>52</sup>

The solution of both riddles is “The Mirror” —a topic that is frequent both in Latin literature, and in modern Greek folklore.<sup>53</sup>

But this is another literature —and another story.

---

50. See ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ-ΚΕΡΑΜΕΥΣ (1909), p. 575-578.

51. Nicholas Mavrocordatos, 2: Ψυχῆς ἀμοιρῶ, ποικίλας ψυχὰς φύω, / κύω δ' ἐκ γαστρὸς ἀκμῆν παγκάλους μορφάς, / ψυχὰς ἀψύχους καὶ πνοὰς ἐφημέρους, / ἄθραυστος οὐσα καὶ ἐφήμερος μήτηρ.

52. *Palatine Anthology*, 14.56 (trans. W. R. Paton, Loeb): Ἄν μ' ἐσίδης, καὶ ἐγὼ σέ. Σὺ μὲν βλεφάροισι δέδορκα, / ἄλλ' ἐγὼ οὐ βλεφάροισ· οὐ γὰρ ἔχω βλέφαρα. / Ἄν δ' ἐθέλης, λαλέω φωνῆς δίχα· σοὶ γὰρ ὑπάρχει / φωνή, ἐμοὶ δὲ μάτην χεῖλε' ἀνοιγόμενα.

53. The other Greek riddle on the mirror is *Palatine Anthology*, 14.108. The Latin riddles are Symphosius/Symposius 69 (*Nulla mihi certa est, nulla est peregrina figura, / fulgor inest intus radianti luce coruscus, / qui nihil ostendit nisi si quid viderit ante*) and *Aenigmata Tullii* 29 (*Uterum si mihi praelucens texerit umbra / proprios volenti devota porrigo vultus. / Talis ego mater vivos non genero natos, / sed petenti vanas diffundo visu figuras. / Exiguos licet mentita profero fetus, / sed de vero suas videnti dirigo formas*). On this collection, assembled between the 7th and the 8th cent., see FARINA (2020). On popular Greek riddles, see ΚΟΥΚΟΥΛΕΣ (1948), vol. 2, p. 64-86; for the success of riddles in European literatures, see DE FILIPPIS (1948), (1953), and (1967).



# The Search for Cultural Continuities in Studies of Modern Greek Children's Play and Games: Some Theoretical and Methodological Questions

Cleo GOUGOULIS

Department of History and Archaeology  
University of Patras, Greece

## **INTRODUCTION: CONTINUITY AND CHANGE IN PLAY AND GAMES. WHAT ARE WE COMPARING?**

Any discussion on issues of transmission, continuity and change in children's play should first deal with the question of definitions. If play and games are understood in terms of mimicry of adult life (pretend play) or of rule bound action aiming towards uneven outcomes (games),<sup>1</sup> a typical method of comparison would be to compare *scenarios* (pretend play) play *instruments* (toys) and *rules* (games), i.e. to examine the content or the formal aspects of play and games. If however play and games are defined as *situated activities*,<sup>2</sup> the context of play and games, that is questions regarding actors, actions, intentions, interactions, instruments and performances, becomes crucial in comparing play forms across different regions or historical periods in the same culture or across different cultures. A second methodological point therefore relates to questions regarding uniformity or variation of children's play within a particular society and historical period. Continuity arguments often rely on the assumption of uniformity of children's culture within a particular era in a given region an argument which Mark Golden with regard to classical antiquity

- 
1. The presence of well-defined rules and the antagonism embedded in the uneven outcome of games as opposed to play lie at heart of many definitions of games, especially the classic studies of CAILLOIS (1961) and AVEDON and SUTTON SMITH (1971).
  2. See GOFFMAN (1961); CORSARO and EVALDSSON (1998); GOODWIN (2006), p. 5-10.

and a great number of contemporary scholars within the field of modern childhood studies have repetitively criticized.<sup>3</sup>

Let us look for example at Easter swings, a popular form of ritual play and recreation around many regions in Greece that has been recorded by folklorists from the 19<sup>th</sup> century until 1960, approximately, as performed on two Dodecanesian islands Karpathos and Kastellorizo during the first half of the 20<sup>th</sup> century.<sup>4</sup> Vasiliki Chrysanthopoulou<sup>5</sup> who has conducted fieldwork among Greek migrants in Australia reports that despite superficial similarities of Easter swings on the two islands there are important differences resulting from the different social position of unmarried girls on the two islands. Easter swings on Karpathos constituted an occasion for legal flirting in a society where gender relations were managed and regulated in the context of a complex property transmission system privileging first born daughters.<sup>6</sup> By contrast on Kastellorizo, a society practicing female adolescent seclusion until marriage, swings were a strictly female form of ritual play that reproduced the social status of the male line of the family, as the content of the accompanying songs praising the fathers and brothers of the swinging girls suggests. One should therefore be careful in drawing conclusions on continuity in time, given the variations in meaning of a ludic ritual practice within a small geographical area even during the same period.

### 1. GREEK FOLKLORE STUDIES OF PLAY AND THE DOCTRINE OF CULTURAL CONTINUITY (19TH CENTURY-1950)

Examples of ethnographic descriptions of play (or ritual) practices such as the cited work of V. Chrysanthopoulou are rare in the literature on traditional play, games and toys in Greece. Traditional games and toys in Greece from the 19<sup>th</sup> century to the present have been mainly studied by folklorists and physical education teachers. The majority of these studies has been characterized by and still —to some extent— operates within an evolutionist theoretical framework. This was not a uniquely Greek phenomenon of course, as evolutionism was the dominant theoretical paradigm (in Thomas Kuhn's sense)<sup>7</sup> of the social sciences from the 19<sup>th</sup> century to the 1920s. The hegemonic persistence of this perspective in Greek folklore studies until 1970s

---

3. See GOLDEN (1990), p. 141 on variation of attitudes towards and the experience of childhood according to age group, gender, class, social position and geographical context. For similar arguments regarding modern childhood studies, see JAMES and PROUT (1990) and JAMES, JENKS and PROUT (1998).

4. On swings rituals in ancient Greece, see V. SABETAI in this volume.

5. Χρυσανθοπούλου (1998), p. 307-331.

6. For a detailed account of the kinship and property transmission system of Karpathos, see DASCALOPOULOS-CAPETANAKIS (1979); VERNIER (1991).

7. According to KUHN (1970), p. 39-40, a paradigm is a set of theories, conceptual frameworks, rules and methods that a scientific discipline takes for granted.

approximately can be attributed to the specific role of the discipline in the formation of the Greek Nation-State in the 19<sup>th</sup> century.

During the turbulent period of the *Ottoman Question* the newly founded Greek State was striving to expand its boundaries to comprise all Greek speaking communities that were still part of the Ottoman Empire. This nationalist vision that was bound to dominate Greek foreign policy for a long time was known as the “Great idea”, a policy that demanded the projection of unity of the Greek nation in the dimension of time, while also claiming the unity in the dimension of geographical space. In terms of politics, this tenet was expressed in recurrent uprisings and liberation movements of the Greeks throughout the 19<sup>th</sup> century. In terms of cultural practice, projecting the unity in time meant the study of customs and practices of the “unfreed” areas.<sup>8</sup>

When the German historian Jakob Phillip Fallmerayer attacked this nationalist claim in 1830 by rejecting the very notion of Greeks as Europeans, in the context of a biological understanding of ethnicity as blood descent, folklorists undertook the task of refuting Fallmerayer’s theory on the basis of ethnographic evidence. Hence a campaign started for the collection of survivals of classical antiquity in the customs and lore of the “simple people of rural areas”. These survivals were widely known as “living monuments of Greek Antiquity” and by the middle of the 19<sup>th</sup> century a huge campaign started for their location and collection. The campaign was run by the State, voluntary organizations and societies. It consisted in circulars and calls for related publications, philological contests with money prizes etc.<sup>9</sup>

This campaign mainly addressed educationalists and primary school teachers. School teachers were considered ideal for providing proofs of cultural continuity with ancient Greece, as they were physically present not only in the most remote areas of the Greek State but also in Greek speaking communities in “unfreed” areas of the Ottoman Empire. Play was part of this “patriotic” campaign since its inception.<sup>10</sup> However, the fact that the first play folklorists were also teachers played a decisive role in the content of these studies, as the second half of the 19<sup>th</sup> century was also a period when Greek intellectuals developed a discourse on physical and moral education of the youth that had been present in other European countries since the Enlightenment.<sup>11</sup>

While the first years following the foundation of the Greek State were characterized by an “intellectualist” attitude towards education, during the years of the Bavarian rule of King Otto and his environment, a gymnastic movement developed that was heavily influenced by the German *Turnbewegung* in the 19<sup>th</sup> century. The first Greek gym teachers were educated in Germany and brought with them the conviction of the pedagogical character of ancient Greek games and pastimes. A movement

8. Κυριακίδου-Νέστορος (1978), p. 17.

9. Κυριακίδου-Νέστορος (1978), p. 97-97; HERZFELD (1982), p. 75-81.

10. Γκουγκουλή (2000), p. 17-18, (2001), p. 60-61.

11. Κουλούρη (1997), p. 49-54.

for the inclusion of physical education based on games and exercises developed, which was further stimulated by the various attempts to resurrect the Olympic Games. In the aftermath of the 1896 organization of the first modern Olympics in Athens, physical education was eventually introduced in the National Educational Curriculum in 1899.<sup>12</sup>

It is against this background that the first publications on Greek children's play should be looked at. In terms of educational practice this movement meant—among other things—publications of physical education manuals, which included descriptions of ancient Greek games.<sup>13</sup>

How did the ideological grid of the folklorists that were influenced by the archaeological model of Greekness function in their reports on children's play and playthings? What was left out of this grid?

The overriding majority of the folk play collections from 1850 to 1970 approximately is predominantly oriented to games with rules. This tendency, which also characterizes folklore studies conducted in other countries is due to the dominant trend—both in local and to a great extent also in international terms—of viewing children's playful pursuits as *texts* rather than *contexts*.<sup>14</sup> Studies of Greek folk games conducted during this period followed the example set by the founder of Greek folklore, Nikolaos Politis, who introduced a lexicographic model of studying Greek culture that served first and foremost in providing a sense of unity underpinned by the fictive category of panhellenic customs and mores which overlooked regional differences and social change in its endeavour to establish historical continuity with the glorious ancestors.<sup>15</sup> As studies of games treated the latter as proofs of cultural continuity between ancient and modern Greece, these works were furthermore ahistorical and timeless constructions—despite their preoccupation with time. They were based on adult informants' decontextualized descriptions of static rules rather than synchronic accounts of contemporary children's play and therefore cannot be very helpful as historical sources of information on children's play. Three types of studies fall more or less into the archaeological model of modern Greek children's play: a) Panhellenic studies of games, b) physical education manuals and c) articles on regional children's games or "topographies", i.e. books dealing with the history, folklore and geography of a particular locality, which included a section on children's play, games and toys.<sup>16</sup>

---

12. Κουλούρη (1997), p. 62-69.

13. E.g. Φωκιανός (1883).

14. See SCHWARTZMAN (1978), p. 79-80.

15. Κυριακίδου-Νέστορος (1978), p. 91-110.

16. The following section is discussed in detail in Γκουγκουλή (2000, 2001).

### 1.1. *Panhellenic Studies of Games*

One of the pioneering publications in this respect is the *Hellenic Archaeology* by Grigorios Paliouritis published in 1815,<sup>17</sup> a piece of work inspired by the universal histories of the Enlightenment, which included a section on children's games of Epirus, homeland of the author. G. Paliouritis used the catalogue and description of games mentioned in volume IX of the *Onomasticon* by Pollux and other ancient Greek sources as a starting point of his collection of modern Greek games, noting which of these games had survived to his time.

The most influential study however, which served as a yardstick for scholarly competence of game collectors, was a speech delivered in 1854 by the academic Georgios Papasliotis on the occasion of a prize award for the best student of the Hellenic Educational Institute at the end of the academic year. Children's play in this work is considered as a means for approaching and understanding ancient Greek civilization. Learning in the 19<sup>th</sup> century during the period of classicism, was associated with imitation of the ancient Greek civilization and this imitation in the G. Papasliotis speech was supposed to start from scratch i.e., "from the toys, games and pastimes of our glorious ancestors".<sup>18</sup> G. Papasliotis went through all known—in his era— ancient Greek references to toys and games trying to locate modern Greek analogies, wherever possible. His starting point however and his main interest was the antiquity, so he proceeded in the classification of all modern Greek games and toys under the generic names of their supposed ancient Greek counterparts. G. Papasliotis was used as a standard point of reference in instruction manuals and reports on the results of contests for the best collection of customs and mores: of the Greeks and his classification system functioned as a self-fulfilled prophecy on continuity between ancient and modern Greek cultures. After the publication of G. Papasliotis' work most modern Greek games were either classified under ancient Greek labels or explicitly aimed to achieve this type of classification. As consensus on the exact correspondence of ancient and modern games was not always possible, many modern Greek games appeared under various ancient Greek names in different studies.

As time passed, the hesitant comparison between ancient and modern Greek games that G. Papasliotis attempted in 1854 became a conviction. This led several authors, such as I. K. Pagounis,<sup>19</sup> to limit their descriptions of the ways some games and toys were played by modern Greek children to a verbatim citation from Pollux, Aristophanes or Plato.

---

17. Παλιουρίτης (1815).

18. Παπασλιώτης (1854), p. 5.

19. Παγούνης (1880-1881), p. 124-141. This tendency has persisted well into 20<sup>th</sup> century collections of local folk games compiled by amateur folklorists. See e.g. Μέλλιος (1985), p. 11-25.



In the 20<sup>th</sup> century the influential works of the academics Ioannis Kakridis and Faedon Koukoules<sup>20</sup> served as models for the comparison between ancient and modern Greek games as the dominant method of studying modern Greek children's play and thus contributed to the reproduction of the doctrine of cultural continuity.<sup>21</sup> The work of F. Koukoules in particular introduced the play of Byzantine children as the missing link between ancient and modern Greek Children's play culture.

Despite its obvious shortcomings this model at least turned scholarly attention to children's play and toys. Attention to detail in comparison with ancient Greek counterparts further yielded some interesting drawings of 19<sup>th</sup> century toys such as tops, bows, spears (figs 1-3) and a few diagrams of popular games such as *εννεάρα* (Nine men's Morris).

### 1.2. *Gymnastic Manuals and Educational Game Anthologies*

In 1899 games were included in the national curriculum of primary school education. The most effective proponent of games was Ioannis Chrysafis who introduced the Swedish system of physical education in Greece.<sup>22</sup> I. Chrysafis published a great number of manuals on the topic and contributed to the establishment of physical education as a subject in all school levels. I. Chrysafis was a proponent of the ancient Greek spirit of physical education that placed games at the heart of young children's physical, moral and intellectual development. He also promoted the collection of contemporary children's local games and from the position of General Inspector of Physical Education at the Ministry of Education he issued a circular in 1916 which asked physical education teachers to collect folk games.<sup>23</sup>

Gymnastic manuals were published before 1899 in the same classicist spirit that characterized the anthologies and panhellenic studies of games, however the discourse of continuity was particularly influential in manuals published thereafter. As the manuals focused on the general spirit of the ancient Greek educational system, there was scope for the inclusion of modern Greek local games and pastimes, while descriptions of self-made toys associated with popular games of physical skill (e.g. kites or paper constructions and even fad toys such as the diabolo) also appeared in some manuals such as the work published by Ioannis Kyvernitakis in 1938 (fig. 4).<sup>24</sup>

An exception to the panhellenic model of gymnastic manuals is the publication of a number of descriptions of local children's games in Agrinion by the physical education

20. Κακριδής (1925), p. 161-179; Κουκουλές (1948), p. 161-229.

21. See for example the anthologies of Δαράκη (1985) and Ταρσουλη (1979). The latter was distributed to schoolchildren in public primary schools by the Ministry of Education. See also historical approaches to Greek toys and games by toy collectors and museum curators such as ARGYRIADI (1991) and by researchers interested in the history of technology such as Λάζος (2002).

22. Χρυσάφης (1925), p. 53.

23. Χρυσάφης (1925), p. 125 and 177-178.

24. Κυβερνητάκης (1938).



Fig. 1 Drawing of *γυριστάρι*, a wooden whip-top made by turners in Ainos, Eastern Thrace (W. Turkey), 1874. The pointed tip was fitted with a needle. One of the games played with tops consisted in “travelling” the top from one side of the street to the other. A top that stopped turning was a “ship wreck”. The gender of the players is not specified. After Μανασσείδης (1874), p. 573.



Fig. 2 Drawing of *τζιρίτι*, a self-constructed spear made from elderberry wood with a launching device made from the same material by Greek children in Ainos, Eastern Thrace (W. Turkey), 1874. The gender of the players is not specified. After Μανασσείδης (1874), p. 578.

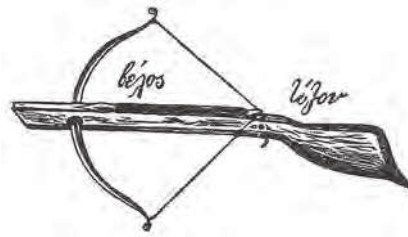


Fig. 3 Drawing of *δοξάρι*, a self-constructed bow and arrow made from wooden planks by Greek children in Ainos, Eastern Thrace (W. Turkey), 1874. The gender of the players is not specified. After Μανασσείδης (1874), p. 578.

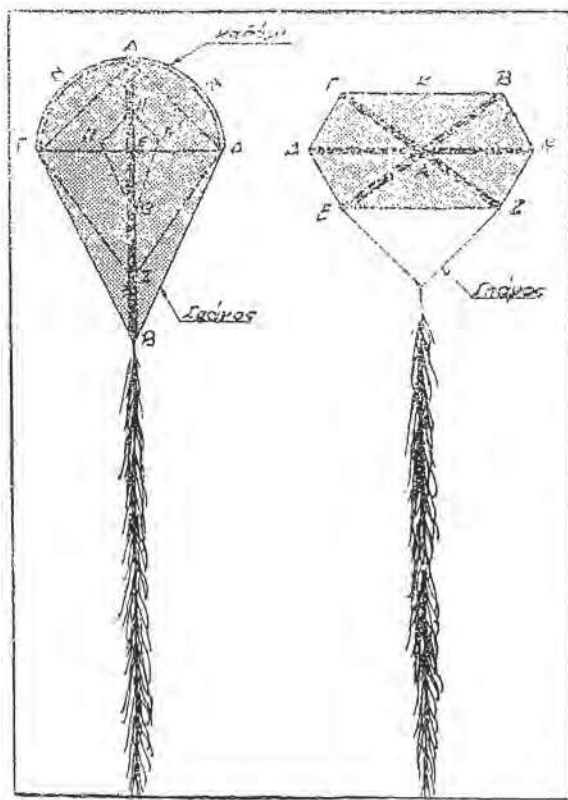


Fig. 4 Examples of kites in Kyvernitikis' anthology of ancient and modern Greek games with detailed instructions for their construction. Kites were considered by Kyvernitikis as useful -among other benefits- for training children to trust airplanes, a novel means of transport in his era. The section also referred to the presence of kites in ancient Greece. After Κυβερνητάκης (1938), p. 112, figs 14-15.

teacher Kostas Cheimaras in the journal *Ελληνική Αγωγή*. The pedagogical interest in folk games, which was influenced by the gradual development of a child-centered education in the last decade of the 19<sup>th</sup> century, yielded a number of anthologies of folk games which followed the same ahistorical model of continuity with the exception of two important anthologies published during the 1920s by Dimitris Loukopoulos and Evdokia Athanasoula.<sup>25</sup> D. Loukopoulos was the only folklorist in his time who interviewed young students of the Maraslion Academy for his collection of games played in different regions of Greece and used a descriptive child-centered system of classification that is close to the model followed by contemporary folklorists in the

25. See Λουκόπουλος (1926); Αθανασούλα (1926).

UK.<sup>26</sup> Both D. Loukopoulos and E. Athanasoula were members of the “Educational Club” (*Εκπαιδευτικός Όμιλος*)<sup>27</sup>, an educational movement consisting of teachers who supported the introduction of modern Demotic Greek in public education and were proponents of child-centered pedagogical methods which used contemporary children’s folk culture as a source for urban children’s playful learning. Although E. Athanasoula did not include a foreword to her anthology, her collection of well-known traditional nursery songs, riddles, tongue twisters and games illustrated with drawings of rural children in traditional costumes (figs 5-6), obviously targeted both mothers and young children. The pedagogical potential of the anthology for middle class children was especially praised by the former director of the Hellenic Folklore Archives, and at the time University professor Stilpon Kyriakidis in his review of the book published in the journal *Λαογραφία* in 1926.<sup>28</sup>

### 1.3. *Topographies and local studies of play*

Works in this category have the most interesting descriptions of games and include in many cases symbolic play themes with self-constructed and commercial toys. The content of these accounts seems to be closely linked to the author’s relationship to the particular area (e.g. descent or professional affiliation) and to the degree of their commitment to the Papaniotis archaeological model mentioned above. In fact, the richness of the descriptions is inversely related to the depth of the author’s archaeological knowledge. The distortion of contemporary reality that the archaeological lens provided to the authors is exemplified by Georgios Loukas’s work *Philological Visits of the Ancient Greek Monuments in the Life of Modern Cypriots*. In his introduction to the book G. Loukas, stages an imaginary dialogue between the ghosts<sup>29</sup> of the Greek Enlightenment scholar Adamantios Korais, the linguist, philologist and University professor Dimitrios Mavrofydis and the historian Jakob Phillip Fallmerayer, who argue for the historical continuity between ancient and modern Greek culture, as they watch Greek Cypriot children of 19<sup>th</sup> century Nikosia play at ball games they identify as *Ourania*, *Episkyros* and *Aporraxis*.<sup>30</sup>

The less informed the author of the collection is on the archaeological findings and the classical texts, the more vivid his account of play.<sup>31</sup> The gender of the authors

26. E.g. BISHOP and CURTIS (2001); WILLETT (2013), p. 27-28. The taxonomy of D. Loukopoulos is closer to the classification of British children’s games by I. and P. OPIE (1984), which has formed the basis of current British taxonomies.

27. See Γκουγκουλή (2000), p. 65, n. 56.

28. See Κυριακίδης (1926), p. 296.

29. All three scholars were long dead by the time G. Loukas published this imaginary dialogue in 1874. G. Loukas is a case in point exemplifying the degree in which Fallmerayer’s ghost haunted 19<sup>th</sup> century Greek scholars’ imagination.

30. Λουκάς (1974), p. η-ζ.

31. The vast majority of folklorists were men until the 1970s.



Fig. 5 Drawing of children playing at τυφλόμυγα (Blind Man's Buff). After Αθανασούλα (1926), p. 21.



Fig. 6 Drawing accompanying the verses of the popular Greek children's song *Φεγγαράκι μου λαμπρό* (My bright little moon). This song has been used for the dissemination of a popular myth concerning the existence of clandestine schools operating after dark, as an act of resistance against the Ottoman rule of Greece (1453-1827). After Αθανασούλα (1926), p. 3.

resulted in a bias towards boys' play but at least this category of studies yielded some interesting accounts of the play of young boys where players seem to be more present than rules. One of the liveliest descriptions of how some Thracian boys played with their hobby horses we owe to the lack of knowledge of the G. Papanastasiou article by Symeon Manasseidis. S. Manasseidis compiled a collection of 46 games played by children in Ainos of Eastern Thrace during the last quarter of the 19th century where he served as a primary school teacher. The collection was published in the context of a competition on the best compilation of "living monuments" of ancient Greek culture, that is folklore material from Thrace. S. Manasseidis succeeded in getting the prize for his collection although the prize committee was critical of his "failure to consult Papanastasiou".<sup>32</sup>

In the 20<sup>th</sup> century, local studies of games and children's play are first linked to the development of a new interest in topos as reconstruction of lost homelands after the expulsion of Asia Minor Greeks and Armenians from Turkey in 1922.<sup>33</sup> The revival of interest in folk culture as expressed in the "turn to tradition" of the 1970's resulted in the publication of topographies with sections on children's play that depart from the panhellenic model of the games anthologies and gradually from the doctrine of cultural continuity after 1970. The resilience of axiomatic continuity between ancient Greek and modern Greek culture was so profound that many studies actually published mixed information on games from informants belonging to different generations because the authors refused to consider the possibility of intergenerational change.<sup>34</sup> The best results concerning descriptions of children's play are yielded again in the absence of knowledge of academic texts in recollections of local everyday life published in autobiographical material.<sup>35</sup>

32. Μανασσείδης (1874), p. 550-579. See the journal *Ο εν Κωνσταντινουπόλει Ελληνικός Φιλολογικός Σύλλογος*, 8, 1875, p. 260-282, for the critical assessment of S. Manasseidis by the committee and especially his lack of reference to the work of G. Papanastasiou.

33. See HIRSCHON (1998), for an account of the massive refugee wave following the defeat of the Greek army in the war between Greece and Turkey in 1922 and its consequences for the construction of a refugee identity based on the lost homeland.

34. See for example the introduction to his study of Samiote Folklore of Δημητρίου (1983), p. 9-18: he confesses that he unified accounts of different generations of players in his description of Samiote folk practices (including games). Κληρίδης and Παπαχαράλαμπος (1954), p. ζ-η, are so adamant in their conviction of continuity in Greek Cypriot children's play that they criticize late 19<sup>th</sup> century scholarly accounts which diverge from the game patterns they recorded in the 1950s as "inaccurate".

35. See Κανδηλώρος (1906) for an excellent example of a child-centered, vivid account of children's play in Dimitsana, Peloponnese, in the late 19<sup>th</sup> century. His account on 1880 children's culture is especially interesting, as it depicts children's play as a site for negotiation and questioning of adult control on playtime, play space and play materials. T. Kandiloros mentions several examples of children stealing fruit from orchards or "borrowing" tiles from neighbours' roofs to construct their self-made toys or play at games of skill. He is one of very few authors who offer detailed descriptions of girl's play and especially their playful reconstruction of rural wedding rituals without simply referring to the mimetic function of symbolic play. Children's make-believe in



Greek Academic folklore has been deeply influenced by survival theory until the 1970s, as the discipline has been especially resilient to criticism of the forefathers and revision of their methods despite the criticism raised by scholars such as Alki Kyriakidou Nestoros who repeatedly questioned the doctrine of historical continuity or Dimitrios Loukatos and Mihalis Meraklis who promoted ethnographic and sociological approaches to modern Greek folk culture.<sup>36</sup>

The diagrams and guidelines for compilations of collections of children's traditional play practices are deeply influenced by evolutionist theories such as Stanley Hall's recapitulation theory.<sup>37</sup> Furthermore, questions related to the study of games as survivals of rituals or other sociocultural structures and practices continued to fascinate the thought of academic folklorists who have occasionally published works on Greek children's folk games, such as Mihalis Meraklis, as late as the 1980s.<sup>38</sup> In fact the influence of the doctrine of continuity has been so strong that social anthropologist Loring Danforth argued in 1984 that very few researchers can talk about modern Greek cultural practices without referring to ancient Greece.<sup>39</sup> L. Danforth's remark concerned ritual studies, but it is also relevant to the study of children's play, as we have seen throughout this chapter.

## CONCLUSION

Comparisons of children's play across chronological periods and cultures should deal with the questions posed by *Modern Childhood Studies*<sup>40</sup> that have relativized both childhood as a social category and children's culture while simultaneously placing children at the centre of social action. Descriptions of game rules recorded in child or adult interviews on how a game is played have little to do with the actual performance of the game, as the work of anthropologists and socio-linguists such as Amy Kyriazis

---

T. Kandiloros's work illustrates the selectiveness and subversive character of children's playful reconstructions of the adult world. Girls seemed to focus on the spectacular aspects of a wedding such as the exchange of wreaths in church by the wedding sponsor, the feasting and dancing after the wedding and the transport of dowry items from the bride's village by a bridled dog who represented a mule. Boys participated in the transport of the dowry and were particularly fond of adopting the role of the priest, a function which gave them plenty of scope for engaging in subversive play ridiculing the seriousness of the ceremony. See Κανδηλώρος (1906), p. 239-241.

36. See Κυριακίδου-Νέστορος (1978), Λουκάτος (1977), Μερακλής (1986).
37. On the introduction of recapitulation theory in children's play studies by the American psychologist Stanley Hall, see SCHWARTZMAN (1978), p. 46-60. For a critical account of the evolutionary tenets and particularly of the recapitulation theory underlying the classificatory system of Greek children's folk games developed by Μέγας (1939), see Γκουγκουλή (2001). The taxonomy introduced by G. Megas is still used by the Academy of Athens and particularly by the Hellenic Folklore Research Centre.
38. See e.g. Μερακλής (1986), p. 36.
39. DANFORTH (1984), p. 53-85.
40. See CORSARO (1997) and JAMES and JAMES (2009) for a more recent account of modern childhood studies.



and Ann Marjory Goodwyn has shown in the case of the debate on girls' conflict management and their understanding of rules in games.<sup>41</sup> Children's play is a result of the interaction between peer cultures and adult culture as William Corsaro and Ann-Carita Evaldsson have so eloquently demonstrated.<sup>42</sup> If we continue to view games in terms of texts and determining rule structures or discuss the affordances of toys without studying their context of use, we will probably only record everlasting continuities.<sup>43</sup> Nothing in the form of a toy can predict whether its owner or user will play at it to mimic or ridicule and resist adult authority, as the work of Helen Schwartzman or Miriam Formanek-Brunell and my own ethnographic work in Palaia Phocaea of Attica have illustrated.<sup>44</sup> We clearly need more ethnographies of contemporary children's play and historical ethnographies and more contributions to the fairly recent systematic dialogue between anthropology, material culture studies, archaeology and history<sup>45</sup> that will help towards the establishment of novel methods of comparing children's play, games and toys of different historical periods<sup>46</sup>.

---

41. See GOODWIN (1985) and (2006) and the review article by KYRATZIS (2004) for a critical assessment of works on the use of language among peer cultures including works on the negotiation of rules and identities in play encounters.

42. CORSARO and EVALDSSON (1998).

43. This is not to say that a discussion on resilient structures in terms of recording possibilities of a *longue durée* (e.g. with regard to power issues or the performance of gender relations in play) is not possible, as recent works by Medieval historians and archaeologists e.g. PITRAKIS (2009) have proposed. A fruitful theoretical discussion has also developed among anthropologists dealing with questions of change and long *durée* in terms of sedimentation of bodily habits in death rituals. See for example SUTTON (2004). MARSH and RICHARDS (2013), p. 18-19, have used the notion of *sedimentation*, introduced by the phenomenological philosophy of M. Merleau Ponty, to describe cultural continuities in British children's play practices, alongside changing and emergent features of children's play cultures.

44. See SCHWARTZMAN (1978); FORMANEK-BRUNELL (1993), p. 6-34; GOUGOULIS (1999) and (2003), p. 155-163 and the contributions in FORMAN-BRUNELL and DAWN WHITNEY (2015).

45. See for example the collective volumes edited by EVANS-GRUBBS and PARKIN (2013) or by LAES and VUOLANTO (2017).

46. We also need historical accounts of the role that the educational system played in the revival and dissemination of ancient Greek games and the introduction of European singing games that are commonly thought as "traditional" Greek and are often compared to ancient Greek games in search for continuities. There are reports of revivals of games such as *διελκυστίνδα* or *οστρακίνδα* that were taught in primary schools already in the first decades of the 20<sup>th</sup> century; see Κακριδής (1925), p. 176. Children are in a constant dialogue with adult culture and often appropriate elements of the school curriculum such as school games introduced by gym teachers. See GOUGOULIS (2003), p. 285-287, 305-306, on the incorporation of school games in children's peer cultures in Palaia Phocaea of Attica in the late 1980s.



# Pollux témoin des jeux : continuité, survie et réception dans la culture ludique néogrecque\*

Salvatore COSTANZA

Université de Fribourg/ERC *Locus Ludi*

## INTRODUCTION

La transmission et la réception de la culture grecque antique de l'expérience byzantine et post-byzantine à l'époque contemporaine s'imposent à l'attention de la critique littéraire et de la philologie. Cette méthode d'analyse est bien acquise par exemple dans le domaine de l'histoire de la divination, dont plusieurs arts de prédiction survivent jusqu'au présent.

Des modèles de continuité peuvent être aussi signalés au sujet de la culture ludique. Cette contribution concerne un type d'instruction ritualisée de l'enfance féminine tiré du folklore néogrec qui constitue l'objet d'étude de la laographie, c'est-à-dire de l'ethnographie visant à décrypter les manifestations de la culture populaire. Dans ces jeux néogrecs ritualisés se retrouvent tous les éléments les plus importants du jeu de la « torti-tortue » (χελιχελώνη) qui met en scène une « fille-tortue ».

## 1. LE JEU DE TORTI-TORTUE

Des vers fragmentaires de la *Quenouille* (Ηλακάτη), un poème d'Érinna (fin du IV<sup>e</sup> s. av. J.-C.) ainsi qu'une description complète du dictionnaire thématique de Pollux, l'*Onomasticon* (seconde moitié du II<sup>e</sup> s. apr. J.-C.) gardent le souvenir du jeu dit de *torti-tortue*<sup>1</sup>.

---

\* Cette recherche a été réalisée dans le cadre du projet financé par le Conseil Européen de la Recherche (ERC) *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* basé à l'Université de Fribourg dans le cadre du programme de recherche et d'innovation de l'Union Européenne Horizon 2020 (contrat de financement n° 741520). Site du projet : <locusludi.ch>.

1. Sur les jeux décrits dans l'*Onomasticon*, voir désormais COSTANZA (2019). Je remercie Cléo Gougoulis pour ses remarques au sujet du folklore néogrec, dont j'ai bien tiré profit.

La plus ancienne évocation de ce jeu se trouve dans le poème d'Érinna<sup>2</sup> :

4	]ι νύμφαι·
5	]χελύνναν
6	σ]ελάννα·
7	χε]λύννα·
12	σε]λάνναν
14	ἐς β]α[θ]ὺ κῦμα
15	λε]υκᾶν μαινομέν[οισι (ν) π]ορσίη ἀφ' ἴ[π]πων·
16	αἰ]αῖ ε.ω μέγ' ἄυσα φ[ ]χελύννα
17	άλ]λομένα μεγάλας [ ]χορτίον αὐλᾶς·

4 épouses... 5 « tortue » / .... 6 lune / ... 7 « tortue » / 12 ... lune / 14 ... dans le] profond / 15 ave]c des pieds fous, de cavales blanches / 16 h]élas « je m'arrête », ai-je crié très fort : [et à mon tour] « tortue », / 17 en sau]tant dans l'enceinte de la grande cour<sup>3</sup>.

Afin de saisir la signification de ces vers, il est très important de lire la description de Pollux :

Ἡ δὲ χελιχελώνη, παρθένων ἐστὶν ἢ παιδιὰ, παρόμοιόν τι ἔχουσα τῆ χύτρα· ἢ μὲν γὰρ κάθηται, καὶ καλεῖται χελώνη, αἱ δὲ περιτρέχουσιν ἀνερωτῶσαι· « χελιχελώνη, τι ποιεῖς ἐν τῷ μέσῳ; » ἢ δὲ ἀποκρίνεται· « ἔρια μαρύομαι καὶ κρόκην Μιλησίαν » Εἶτα ἐκεῖναι πάλιν ἐκβοῶσιν· « ὁ δ' ἔκγονός σου τί ποιῶν ἀπώλετο; » ἢ δὲ φησι· « λευκᾶν ἀφ' ἵππων εἰς θάλασσαν ἄλατο. »

2. Voir le fr. 401 *Supplementum Hellenisticum* = fr. 4 NERI (2003), cf. les remarques de WEST (1977), p. 104, 112 ; NERI (2003), p. 284 ; CARBONE (2005), p. 420-421 ; KARANIKΑ (2012), p. 116 ; COSTANZA (2017), p. 79-84.

3. Trad. NERI (2003), p. 157, modifiée.

La *chelichelônê* (« tortitortue ») est un jeu de filles, qui ressemble à sa façon au « chaudron ». Une des joueuses est assise, on l'appelle la tortue ; les autres courent autour d'elle en lui demandant :

« Tortitortue, que fais-tu au milieu de nous ? »

Elle répond :

« Je file des brins de laine de Milet. »

Les autres lui crient de nouveau :

« Ton fils est mort en faisant quoi ? »

Elle leur dit :

« Il a sauté dans la mer du haut de ses chevaux blancs<sup>4</sup>. »

La fille au centre du groupe est identifiée à une tortue, un animal qui symbolise l'immobilité et la modestie discrète de l'épouse grecque<sup>5</sup>. Ses amies s'adressent à elle comme à une femme en train de filer, dans une activité qui la désigne comme une épouse accomplie, travaillant de la laine de Milet, la plus réputée<sup>6</sup>. La « tortue » est aussi une mère, de surcroît d'un fils, dont la mort fait objet de débat. En quelques questions-réponses, le destin tout entier de la femme est résumé : devenir une épouse attentive aux soins du foyer et la mère d'un citoyen dont la mort est peut-être au service de sa patrie.

La position de la jeune fille « tortue » au centre du groupe de ses compagnes nous invite à réfléchir aux liens entre le « destin féminin » à l'intérieur de l'*oikos* dans l'Athènes classique et la valeur symbolique du cercle. La place de la jeune fille assise renvoie à la condition de la femme « enracinée » au centre de la maison familiale. Dans sa réflexion sur la déesse Hestia, dont le nom désigne aussi le foyer, Jean-Pierre Vernant souligne qu'elle trône au centre de l'espace domestique :

Fixé au sol, le foyer circulaire est comme le nombril qui enracine la maison dans la terre. Il est symbole et gage de fixité, d'immutabilité, de permanence<sup>7</sup>.

## 2. LES JEUX NÉOGRECS

Plusieurs éléments de *torti-tortue* existent dans des jeux ritualisés néogrecs de l'époque moderne. On y retrouve en particulier les thèmes-clé du mariage, de la maternité et des soins à prodiguer aux enfants. Ces jeux présentent également des modalités structurelles similaires non négligeables, tel que l'espace circulaire au

4. Pollux, *Onomasticon*, IX, 125 ; COSTANZA (2019), p. 266-275.

5. La tortue, un animal sacré d'Aphrodite, exprime à la fois la dimension de la découverte de la sexualité, l'amour nuptial et l'intégration matrimoniale ; voir ARTHUR (1980) ; LLEWELLYN-JONES (2003), p. 189-214 ; KARANIKA (2012), p. 115 ; LEE (2015), p. 153-158.

6. Sur la réputation de cette laine dans l'Antiquité, Virgile, *Géorgiques*, III, 306 ; Pline, *Histoire naturelle*, XXIX, 33 ; Columelle, *De l'agriculture*, VII 2, 3 ; Martial, *Épigrammes*, VIII, 28, 10 ; Strabon, *Géographie*, XII, 578.

7. VERNANT (1963), p. 13, citant l'*Hymne homérique à Aphrodite*, 30 ; seule Hestia demeure immobile à la maison, sans quitter la place que Zeus lui a assignée.

milieu duquel les compagnes conduisent l'action. Un dialogue rythmé se déroule entre une fille qui se tient au milieu de la scène et ses compagnes qui se déplacent autour d'elle en décrivant un cercle, comme dans la *torti-tortue* antique. Le chœur des amies conduit ce dialogue en forme de questions-réponses avec la compagne choisie comme protagoniste, d'après les modalités de l'antienne récitée ou chantée selon les formes ritualisées de la pratique ancienne.

### 2.1. *La petite Hélène*

Notre première analyse portera sur le jeu très connu de *La petite Hélène* (ή μικρή Έλένη), qui se désole et pleure, répandu dans toute la Grèce moderne<sup>8</sup>.

*Chœur* : Η μικρή Έλένη κάθεται και κλαίει,  
γιατί δὲν τὴν παίζουν οἱ φιλενάδες της.  
Σήκω ἐπάνω, τὰ μάτια κλείσε,  
σήκω ἐπάνω, πλύνε τὰ ματάκια σου  
τὸν ἥλιο κοίτα κι ἀποχαιρέτησε!  
Οὐ : τὸν ἥλιο κοίτα καὶ κυνηγά τους.

*Chœur* : La petite Hélène / est assise et pleure, / car ses compagnes ne jouent pas avec elle / lève-toi, ferme tes yeux, / lève-toi, sèche tes larmes / regarde le soleil et prend congé de tous ! Ou : regarde le soleil et va à la poursuite (de tes amis)<sup>9</sup>.

La fille-Hélène se présente ainsi au début sur la scène comme une fillette assise en larmes qui se lève ensuite avec élan puis, les yeux fermés, attrape une camarade dont elle doit deviner l'identité. Si elle y parvient, cette dernière prend sa place au milieu du groupe qui entame une deuxième séquence ludique. L'activité du jeu se base sur les enjeux d'inclusion/exclusion dans le groupe et sur l'intégration à conquérir à l'intérieur de la communauté<sup>10</sup>.

Dans une version du jeu attestée en Thrace, la protagoniste essaie de saisir une compagne qui prend enfin sa place<sup>11</sup>.

### 2.2. *Tu n'y vas pas, Madame Marie*

On remarque un degré de similarité encore plus fort avec la *torti-tortue* dans le jeu de *Tu n'y vas pas, Madame Marie* (Δὲν περνᾶς, κυρά Μαρία), qui connaît aussi une grande diffusion en Grèce<sup>12</sup>. Ici, le thème est celui de la nubilité et de la

8. Sur la tradition grecque de cette complainte, voir SEREMETAKIS (1991), p. 99.

9. ΠΑΠΑΖΙΣ (2011), p. 43-44 : ἡ Κυρά Έλένη (*la sora Elena*).

10. Voir aussi MELLIOS (1985), p. 33-34 ; ΒΔΟΚΑΚΙΣ (2014), p. 108 ; ROSSOLATOU-DEVERAKIS (2017), p. 208-209.

11. ΚΑΒΑΣΑΚΑΛΙΣ (1989), p. 81.

12. Le jugement de MELLIOS (1985), p. 19, sur le rapprochement de ces deux jeux est trop catégorique : « Les Anciens appelaient *chelichelônê* le jeu contemporain *Tu n'y vas pas, Madame Marie* et ils le jouaient comme on le joue aujourd'hui, sans aucune modification. » (Το σημερινό παιχνίδι πού

transition à l'état conjugal. L'antienne entre les filles du chœur et l'amie qui joue le rôle de Mme Marie évoque une femme adulte et une mère de famille :

*Chœur* : Ποῦ θὰ πᾶς, κυρά Μαρία; Δὲν περνᾶς, - περνᾶς. (répété 2 fois)  
*Mme Marie* : Θὰ ὑπάγω εἰς τοὺς κήπους. Δὲν περνῶ - περνῶ. (répété 2 fois)  
*Chœur* : Τί θὰ κάνεις εἰς τοὺς κήπους; Δὲν περνᾶς, - περνᾶς.  
*Mme Marie* : Θὰ κόψω δύο βιολέτες. Δὲν περνῶ, δὲν περνῶ.  
*Ou* : Θὰ μαζέψω λουλουδάκια. Δὲν περνῶ, - περνῶ.  
*Chœur* : Τί θὰ κάνεις τὶς βιολέτες / τὰ λουλουδάκια; δὲν περνᾶς, δὲν περνᾶς.  
*Mme Marie* : Νὰ τὶς δώσω στήν καλή μου. Δὲν περνῶ - περνῶ.  
*Chœur* : Καὶ ποιά εἶναι ἡ καλή σου; Δὲν περνᾶς - περνᾶς.

*Chœur* : Οὐ vas-tu, Mme Marie ? Tu n'y vas pas, tu y vas. (répété 2 fois)  
*Mme Marie* : Je vais marcher dans les jardins. Je n'y vais pas, j'y vais. (répété 2 fois)  
*Chœur* : Qu'est-ce que tu fais dans les jardins ? Tu n'y vas pas, tu y vas.  
*Mme Marie* : Je vais cueillir deux violettes. Je n'y vais pas, j'y vais.  
*Ou* : Je vais cueillir des petites fleurs. Je n'y vais pas, j'y vais.  
*Chœur* : Qu'est-ce que tu fais des violettes (ou : des petites fleurs) ? Tu n'y vas pas, tu y vas.  
*Mme Marie* : Je vais les donner à ma belle. Je n'y vais pas, j'y vais.  
*Chœur* : Et qui est ta belle ? Tu n'y vas pas, tu y vas.

Mme Marie prononce alors le nom d'une camarade :

ἡ καλή μου εἶναι ἡ ... Δὲν περνῶ - περνῶ. (répété 2 fois)  
 Ma belle est xy. Je n'y vais pas, j'y vais<sup>13</sup>.

La fille désignée s'éloigne du cercle des compagnes et prend la place de Mme Marie pour la reprise du jeu. Dans une variante, les deux amies vont ensemble chercher d'autres « belles ». Ici, le sens du bouquet de fleurs (violettes, narcisses, etc.) que mentionne la joueuse personnifiant Mme Marie est clair : ce bouquet évoque l'hommage nuptial offert à la future mariée. La fille qui est désignée est élevée à un nouveau statut dont le passage est souligné par son détachement physique du groupe des amies. La fille devient une femme mariée, Mme Marie, et la remplace<sup>14</sup> ; dans une autre version du jeu, elle devient son assistante. Des variantes parodiques sont aussi connues dans plusieurs localités de la Grèce et renversent le stéréotype de la belle fille choisie pour le mariage<sup>15</sup>. Relevons que l'origine de cette version pourrait

---

θα πας κυρά Μαρία, οι αρχαίοι τόλεγαν Χελιχελώνη και τόπαιζαν ὅπως παίζεται σήμερα, χωρίς καμία αλλαγή).

13. DARAKIS (1994), p. 107.

14. Sur ce jeu, voir aussi MELLIOS (1985), p. 36 ; PΑΡΑΖIS (2011), p. 44-47 ; VΔΟΚΑΚIS (2014), p. 74 ; ROSSOLATOU-DEVERAKIS (2017), p. 209.

15. Sur la version de l'île de Sciathos (début du xx<sup>e</sup> siècle), voir RIGAS (1970) ; sur celle de Smyrne (1905-1914), ARCHIGENIS (1984), p. 94. D'après cette variante de l'antienne, lorsque des amies ont choisi une fille et chantent : « Nous avons pris pour vous une belle fille » (Σας πήραμε, σας πήραμε μια ὁμορφή κοπέλα), des autres leur répondent : « Vous avez pris pour nous une vieille



ne pas être antique. Sa mélodie n'est pas démotique mais vient d'Europe, quelques vers renvoient à une transcription dans le niveau linguistique de la *katharevousa*, ce qui amène à se demander si les enfants ont repris eux-mêmes une musique et des vers du patrimoine populaire occidental, ou si ce jeu fut introduit, comme d'autres, à l'école.

Le jeu met à nouveau en scène le détachement douloureux du groupe de filles qu'expérimente Baucis de façon dramatique dans le poème fragmentaire d'Érinna. Cet élément réapparaît ici, mis en scène sous forme d'amusement collectif et métaphorique. Dans la *Quenouille*, Baucis s'est éloignée d'Érinna afin d'accepter la condition du mariage. À ce propos, il faut se souvenir du bouquet de violettes. L'usage de lancer un bouquet n'appartient pas aux traditions grecques des noces, mais il a été adopté par la bourgeoisie grecque désireuse d'imiter les modes de l'Occident. Pourtant, cet usage d'importation occidentale se reflète dans l'acte de Mme Marie de donner un bouquet floral à sa belle. Le jeu comme tout autre acte social se conforme aux changements de la société. Une destinée tragique, marquée par une mort imprévue, empêche Baucis de survivre à son mariage en la privant de la chance de devenir mère<sup>16</sup>. Le thème de la séparation est traité avec un ton de mélancolie délicate associé au temps passé d'une enfance vécue ensemble avec ses amies. La poétesse évoque ce souvenir au présent dans son œuvre hexamétrique, mais le temps des jeux appartient désormais au passé perdu. La mémoire se révèle très précieuse pour redonner vie à ces jours heureux de l'enfance. Le thème de la séparation entre la fille destinée au mariage et ses compagnes est au cœur du court poème d'Érinna, en rapport très étroit avec l'expérience de la lyrique archaïque décrite par Sappho<sup>17</sup>. Le jeu de *Tu n'y vas pas*, *Madame Marie* représente un exemple remarquable d'héritage de ce thème culturel<sup>18</sup>, en particulier en relation avec le motif de la séparation douloureuse au sein d'un groupe d'amies, telle que Baucis et Érinna l'ont déjà expérimentée<sup>19</sup>.

### 2.3. *Le loup et l'agneau*

Une variante de transmission de la *torti-tortue* en Grèce moderne sous une forme ludique plus complexe peut être identifiée dans le jeu de *Le loup et de l'agneau* (ὁ λύκος καὶ τ' ἀρνί) attesté en particulier dans la Phocide et à Chios comme *Le loup*

tzigane » (Μας πήρατε, μας πήρατε μια παλιοκατσιβέλα). Un échange d'insultes a lieu jusqu'à la reprise du jeu avec une nouvelle protagoniste.

16. Sur cette interprétation, voir KARANIKI (2012), p. 114-116. Certains auteurs modernes suggèrent que Baucis est peut-être morte lors de l'accouchement.
17. Sur la séparation qui s'opère chez les filles non mariées, voir Sappho, fr. 96 Vogt ; sur le rapport entre ce modèle et le poème hellénistique, voir COSTANZA (2019), p. 272.
18. Sur ce jeu, voir MELLIOS (1985), p. 36 ; DARAKIS (1994), p. 107 ; PAPAZIS (2011), p. 44-47 ; VDOKAKIS (2014), p. 74 ; ROSSOLATOU-DEVERAKIS (2017), p. 209.
19. Voir les remarques de GOUGOULIS (2003), p. 289 à propos d'une version attestée en Phocée.

*et la brebis* (Λύκος και πρόβατο)<sup>20</sup>. Dans ce jeu, les enfants sont à nouveau identifiés à un animal. Cette transformation constituait déjà un élément très important du jeu de la fille-tortue. Dans la version que nous avons consultée, une équipe de filles forme un cercle avec leurs mains au centre duquel se tient la compagne-agneau, tandis qu'à l'extérieur une autre joue le rôle antagoniste du loup. Elles tournent autour des autres camarades et chantent en chœur :

Περπατώ στο δάσος όταν ο λύκος δεν εἶν' ἐδῶ.  
 Λύκε, λύκε, εἶσαι ἐδῶ;  
 Je marche dans les bois quand le loup n'est pas là.  
 Ô loup, loup, est-ce que tu es ici ?

La fille-loup répond :

Ὅχι ! Ἦ εἶμαι στο δάσος ἢ πάω στην καλύβα μου  
 ἢ δὲν εἶμαι δῶ ἢ εἶμαι στο κρεββάτι ξαπλωμένος.  
 Non ! Je ne suis pas dans les bois ou : je vais dans ma cabane.  
 Ou : je ne suis ici ou : je suis allongé dans mon lit.

Les filles demandent ensuite au loup s'il se trouve sur la scène et il leur répond aussi de manière négative. Mais leur attitude change lorsque la compagne-loup répond :

Παίρνω τὸ ραβδί μου κι ἔρχομαι.  
 Je prends ma baguette et j'arrive.  
 Ou : Βάζω τὰ παπούτσια μου / καὶ σὰς κυνηγῶ.  
 Je mets mes chaussures / et je vais à votre poursuite<sup>21</sup>.

Alors les filles essaient de fermer le cercle afin d'empêcher à la compagne-loup d'y entrer. Si cette dernière y réussit, les filles ouvrent le cercle rapidement pour protéger la fille-agneau à l'intérieur et le referment tout de suite pour laisser la fille-loup à l'extérieur.

Ce jeu continue jusqu'à que la compagne-loup réussisse à rejoindre la fille-agneau. Elle fait alors semblant de l'agresser pour la manger. Ses camarades agitent les mains et font mine de sauver l'agneau. Cette lutte ritualisée contre l'ennemi finit en cris, éclats de rire et amusement de toute l'équipe. Le jeu met en scène la protection de l'enfant contre les dangers de l'extérieur et dans cette perspective peut être classé parmi les jeux ritualisés d'instruction des jeunes filles, mais pas exclusivement. Ce jeu peut être conçu comme une instruction des enfants obligés de faire face aux menaces et difficultés de l'existence<sup>22</sup>.

20. Sur le jeu du « loup et de l'agneau », voir KOUTSOKLENIS (1986), p. 11-12 ; PAPA ZIS (2011), p. 47-49 ; V DOKAKIS (2014), p. 109.

21. KOUTSOKLENIS (1986), p. 11-12.

22. Voir GOUGOULIS (2003), p. 305-306 avec des remarques sur l'usage de ce jeu en contexte d'entraînement athlétique dans des établissements scolaires ; cf. MICHALOPOULOS (1926-1927), p. 27.

## 2.4. *La Berlina*

Un rapport avec un rite de passage apparaît dans le jeu de *Berlina* (Μπερλίνα) attesté, entre autres, en Grèce centrale, notamment en Phocide et en Thessalie, ainsi qu'à Chios<sup>23</sup>. Il est réservé à un groupe de cinq à dix filles qui doivent formuler des reproches à la compagne qui joue le rôle de la fille protagoniste. Le nom de ce jeu vient de l'italien, *berlina*, « le pilori ». Comme son titre l'indique, une fille, appelée de manière ironique *Berlina*, est littéralement mise « au pilori » dans le jeu, c'est-à-dire que toutes ses compagnes se moquent d'elle et la ridiculisent<sup>24</sup>. Chacune à tour de rôle s'approche d'elle et doit lui trouver un défaut, un vice, un manque ou une imperfection. Ensuite, une compagne choisie comme messagère énonce toutes les accusations au nom du groupe à Mme Berlina assise.

Le dialogue suivant se déroule lorsque les compagnes s'écrient au début :

Ω! Χαίρετε κυρά Μπερλίνα. Περάσαμε από την αγορά κι ακούσαμε για σένα πολλά κακά και πολλά καλά.

*Chœur* : Oh, salut, Mme Berlina. Nous sommes allées au marché et nous avons entendu beaucoup de mauvaises et bonnes affaires à ton sujet.

La Berlina répond alors :

Μπᾶ; τότε νὰ τ'ἀκούσω

*Berlina* : Bah. Alors je vous écoute.

La compagne choisie comme messagère énumère la liste de ses défauts :

Ὁ ἕνας μοῦ εἶπε πῶς ἂν δὲν ἦσουν καμπούρα, θᾶσουν ἢ καλύτερη.

Ὁ ἄλλος μοῦ εἶπε πῶς ἂν ἡ μύτη σου δὲν ἦταν στραβή, θᾶσουν ἢ καλύτερη.

Ὁ τρίτος μοῦ εἶπε πῶς ἂν δὲν φοροῦσες αὐτὴ τὴ χαζὴ φοῦστα θᾶσουν ἢ καλύτερη.

Ὁ τέταρτος μοῦ εἶπε πῶς ἂν ἔπλενες συχνότερα τὰ δόντια σου, θᾶσουν ὁμορφότερη.

Ἔνας ἄλλος μοῦπε πῶς ἂν δὲν ἔλεγες τόσες κουταμάρες<sup>25</sup>, θᾶσουν ἢ καλύτερη.

Κί ὁ ἄλλος μοῦπε πῶς ὅτι καὶ ἂν δὲν ἦσουν στραβοκάνα<sup>26</sup>, θᾶσαι ἢ καλύτερη.

*Messagère* : Le premier m'a dit que si tu n'avais pas une bosse, tu serais la meilleure.

Un autre m'a dit que si tu n'avais pas le nez crochu, tu serais la meilleure.

23. Le jeu de *Berlina* était pratiqué par des filles et des garçons à plusieurs endroits en Grèce ; voir ΚΛΙΑΦΑ et VALASI (1979), p. 54; ROSSOLATOU-DEVERAKIS (2017), p. 221. Voir aussi ΚΟΥΤΣΟΚΛΕΝΙΣ (1986), p. 18-19 ; ΠΑΡΑΖΙΣ (2011), p. 28-29.

24. Pour ce mot emprunté de l'italien *berlina*, voir BABINIOTIS (2008<sup>3</sup>), p. 1140.

25. Le terme est une formation populaire de κουτός, « sot », « idiot » ; voir BABINIOTIS (2008<sup>3</sup>), p. 948.

26. Il s'agit du féminin de στραβοκάννης, *scil.* με στραβά πόδια < στραβός + κάννης, i.e. καννί (< κάννα) ; voir BABINIOTIS (2008<sup>3</sup>), p. 1661.

Le troisième m'a dit que si tu ne portais pas cette jupe ridicule, tu serais la meilleure.

Le quatrième m'a dit que si tu te brossais les dents plus souvent, tu serais la meilleure.

Un autre encore m'a dit que si tu ne disais pas tant de bêtises, tu serais la meilleure.

Un autre m'a dit que si tu n'avais pas les pieds gauches, tu serais la meilleure.

Ou : Quelqu'un m'a dit que tu es belle comme une princesse, / avec ces yeux d'ange, une petite Madone<sup>27</sup>.

La liste d'accusations plus ou moins pointues concerne des défauts physiques ou de caractère, une mise pas propre ou des aptitudes extérieures qui s'opposent à l'image de la parfaite épouse. Parfois la messagère peut faire des compliments qui contrebalancent les défauts. Elle déclare ainsi que la compagne protagoniste est :

Belle comme une princesse (ὄμορφη σὰν βασιλόπουλα),  
avec des yeux d'ange (μὲ μάτια ἀγγέλου),  
une petite Madone (μικρὴ Παναγία),

ou tout simplement :

καλή (bonne).

Ces formules, tout comme d'autres du même type, ne peuvent pas se réduire à de simples potins<sup>28</sup>. Ce dialogue transmet ainsi le portrait idéalisé de la future femme et maîtresse de maison correspondant aux attentes de la société. Cette image de femme conçue comme l'ange du foyer s'inscrit dans un contexte culturel précis qui utilise le jeu comme mode de transmission des rôles sociaux.

Après avoir attentivement écouté toutes ses compagnes, la *Berlina* reprend une des accusations qu'on lui a adressées, celle qu'elle juge la plus offensive, la plus vulgaire ou la moins vraisemblable. Elle s'écrie ainsi avec dédain, par exemple :

Θέλω νὰ δῶ ποιὸς μοῦ εἶπε ὅτι ἡ μύτη μου εἶναι στραβή.  
Je veux voir lequel m'a dit que j'ai un nez crochu<sup>29</sup>.

Celle qui a énoncé ce reproche prend alors sa place au centre du groupe et devient la *Berlina* dans la suite du jeu qui reprend. Une variante du jeu prévoit plus subtilement que la *Berlina* doit deviner l'identité de la compagne qui a conçu l'offense prononcée à son égard. D'une telle pratique ludique dérive le proverbe : « ...πάει αὐτός, βγαίνει στὴ Μπερλίνα », pour indiquer la situation de quelqu'un qui entend offenser les autres, mais finit à son tour par être blâmé et blessé par ses proches.

27. KOUTSOKLENIS (1986), p. 18-19.

28. Voir l'interprétation de GOUGOULIS (2003), p. 284. Par contre, il faut souligner que les ragots des filles sont orientés à donner justement une image de la fille idéale selon des canons sociaux.

29. KOUTSOKLENIS (1986), p. 19.

L'esprit véritable de ce jeu s'insère parmi les rites pré-nuptiaux. Il ne devait pas dégénérer en harcèlement ou *bullying* psychologique ou verbal envers la compagne la plus faible du groupe.

Les versions d'Amphissa et de Chios mettent en scène le modèle exemplaire de la femme idéale selon les canons sociaux de l'imaginaire populaire, comme nous l'avons déjà relevé<sup>30</sup>. Il était attendu que la *Berlina* reste dans les bornes d'une atmosphère joyeuse d'hilarité collective.

## 2.5. *Thèmes nuptiaux et maternité*

Pour terminer ce parcours sur les parallèles modernes de la *torti-tortue*, signalons aussi une variante de l'*ephedrismos* (ἐφεδρισμός) antique, ce jeu qui consistait à s'asseoir à califourchon sur le dos d'une camarade. Pollux le décrit dans deux passages de l'*Onomasticon* qu'il convient de citer<sup>31</sup> :

ὁ δ' ἐφεδρισμός, λίθον καταστησάμενοι πόρρωθεν αὐτοῦ στοχάζονται σφαίραις ἢ λίθοις ὁ δ' οὐκ ἀνατρέψας τὸν ἀνατρέψαντα φέρει, τοὺς ὀφθαλμοὺς ἐπειλημμένους ὑπ' αὐτοῦ, ἕως ἂν ἀπλανῶς ἔλθῃ ἐπὶ τὸν λίθον, ὃς καλεῖται δίορος. [...]

ἢ μὲν ἐν κοτύλῃ, ὁ μὲν περιάγει τῷ χεῖρε εἰς τοῦπίσω καὶ συνάπτει, ὁ δὲ κατὰ τὸ γόνυ ἐφιστάμενος αὐταῖς φέρεται, ἐπιλαβὼν ταῖν χεροῖν τῷ ὀφθαλμῷ τοῦ φέροντος. Ταύτην καὶ κυβησίνδα καλοῦσι τὴν παιδιάν.

L'*ephedrismos* (« jeu de califourchon ») est quand les joueurs dressent une pierre au loin et ils la visent avec des cailloux ou des balles, celui qui ne renverse pas cette pierre porte sur son dos celui qui l'a renversé ; ce dernier lui couvre les yeux avec les mains jusqu'à ce qu'il atteigne cette pierre, qu'on appelle la limite, sans faire de détours. [...]

Le jeu *en kotylê* (« dans le creux ») : l'un joint les mains derrière son dos, l'autre se place à genou et essaie de toucher des mains les yeux de celui qui le porte. Les autres noms de ce jeu sont *hippas* (« cavale ») et *kybêsinda*<sup>32</sup>.

Dans cette description, nous relèverons que l'épisode de la transformation en cheval représente une sorte de gage pour le perdant. Le jeu moderne de la *Pinakoti* (Πινაკωτή), bien connu dans la Grèce contemporaine, notamment à Amphissa et

30. Selon le témoignage de PAGOUNIS (1880-1881), une variante était aussi jouée par les garçons. L'auteur rapporte quelques-unes des accusations adressées au garçon jouant *Berlina* : « tu recherches ton intérêt personnel et pas la justice » ou « tu chicanes beaucoup les jeunes filles ». Il faut remarquer aussi à ce propos un modèle social proposé aux garçons afin de bien s'intégrer dans la société des adultes.

31. Pollux, *Onomasticon*, IX, 119, 122 ; COSTANZA (2019), p. 250-252. Sur ce jeu, voir aussi MANDEL (1999) et (2013). Un jeu de califourchon pratiqué exclusivement par des garçons en Grèce moderne est celui des Μακρὰ Γαϊδοῦρα « De longs ânes », voir DUNDES (2002), p. 74-76, et p. 86, pour la définition des rôles de genre (masculin/féminin, actif/passif) qui sont les composantes de cette pratique ludique.

32. Pollux, *Onomasticon*, IX, 119, 122 ; COSTANZA (2019), p. 250-252.

en Béotie, ainsi que dans l'île de Samos, présente des analogies avec la thématique nuptiale de *chelichêlonê* et des aspects de l'*ephedrismos*<sup>33</sup>. Ce jeu tire son nom, Πινακωτή (*Pinakoti*), de la boîte en bois où les femmes gardaient le levain afin de cuire le pain selon la méthode traditionnelle<sup>34</sup>. Le déroulement du jeu est le suivant. Une fille est choisie comme la « reine » (ή βασίλισσα). Les autres forment une queue impossible à rompre soit en se tenant par la taille soit en s'asseyant les unes sur les autres. Une fille reste assise sur les genoux de la reine, ou reste à ses pieds pour y jouer le rôle de la « fille » très aimée de la reine. Une fille reste assise sur les genoux de la reine, ou reste à ses pieds pour y jouer le rôle de la « fille » très aimée de la reine. Une troisième fille reste debout ou s'assied près d'elle et s'approche de la « reine ». Le dialogue suivant se déroule :

*Une fille* : Πινακωτή, πινακωτή !

*La reine* : Από τ' άλλο μου τ' αὐτί! Τί ζητᾶς;

*Une fille* : Μὲ ἔστειλε ὁ ἀρχηγὸς νὰ μοῦ δώσεις τὸ καλύτερο ἀρνί / Ἔνα κοκοράκι !

Ou : Εἶπε ὁ βασιλιάς νὰ μοῦ δώσεις, / ἔνα ἀπ'τὰ καλύτερά σου τὰ παιδιά.

*La reine* : Διάλεξε καὶ πάρε.

Ou : Πάρε ὅποιο θέλεις !

*Une fille* : *Pinakoti, pinakoti* !

*La reine* : À l'autre oreille, / Rapproche toi à l'autre oreille, / car ta maman est sourde.

*Une fille* : *Pinakoti, pinakoti* !

*La reine* : À l'autre oreille ! Qu'est-ce que tu cherches ?

*Une fille* : Le prince m'a envoyé afin que tu me donnes ton meilleur agneau (ou un poulet).

Ou : Le roi m'a dit de me donner une de tes meilleures filles.

*La reine* : Vas la choisir et la prendre. Ou : Prend celle que tu veux<sup>35</sup>.

Alors, la camarade qui s'est adressée au début à la « reine » prend la fille qui est placée le plus en haut dans la queue formée par les camarades qui se tiennent par la taille ou assises l'une sur l'autre, la soulève et la pose près de là où elle était elle-même assise. Elle s'adresse à nouveau à la « reine », et toutes deux répètent l'antienne déjà prononcée. Une fois que toutes les filles assises sont déplacées, la « reine » n'a plus avec elle que sa « fille » chérie, c'est-à-dire la compagne assise sur ses genoux.

La camarade qui a pris et emmené toutes les autres amies dit encore :

33. Sur le jeu de la *Pinakoti*, voir STAMATIADIS (1881), p. 253-255 ; ΚΛΙΑΦΑ et VALASI (1979), p. 56 ; KOUTSOKLENIS (1986), p. 37-39 ; PAPAIZIS (2011), p. 26-27 ; VDOKAKIS (2014), p. 115-116 ; ROSSOLATOU-DEVERAKIS (2017), p. 221.

34. Il s'agit d'une forme féminine dérivée d'un adjectif substantivé \*πινακωτός < πινάκιον, un diminutif hypocoristique médiéval de πίναξ, (« table ») ; voir BABINIOTIS (2008<sup>3</sup>), p. 1407.

35. KOUTSOKLENIS (1986), p. 37-39.

Πινακωτή ! Πινακωτή !

La reine refuse alors de céder son « enfant » chéri et répond :

Ένα τῶχω καὶ τὸ θέλω !  
J'en ai un et je le veux avec moi !

Puis la « reine » se lève et s'éloigne en laissant à sa place son « enfant ». Alors, les compagnes l'emmènent et font semblant de le soustraire à la « reine ». Quand cette dernière revient, elle ne trouve plus son « enfant » chéri et demande avec inquiétude :

Ποῦ εἶναι τὸ παιδί μου; Μήπως τὸ εἶδατε;  
Où est ma fille ? Peut-être l'avez-vous vue ?

Alors, les compagnes lui disent :

Τὸ εἶδαμε. Νὰ πᾶς τὸν κόκκινο δρόμο !  
Nous l'avons vue. Va sur le chemin rouge.

La « reine » cherche son « enfant » partout, elle ne le trouve plus et les autres lui répondent :

Νὰ πᾶς τὸν πράσινο δρόμο !  
Va sur le chemin vert.

Après la tentative suivante, elles lui suggèrent :

Νὰ πᾶς τὸν κίτρινο δρόμο !  
Va sur le chemin jaune.

Enfin, la « reine » demande avec suspicion :

Μήπως εἶναι αὐτό;  
Peut-être c'est celui-là ?

Alors les compagnes confirment d'emblée :

Ναί, αὐτὸ εἶναι !  
Si, c'est justement, celle-là !

La « reine » reprend sa « fille » et lui demande :

Τί σὲ τάϊσαν<sup>36</sup>, παιδάκι μου ;  
Qu'est-ce qu'elles t'ont donné à manger, ma petite fille ?

La compagne-fille répond :

Κουτσουλιά<sup>37</sup> καὶ λάδι !  
Caca d'oiseaux et huile.

36. Pour l'acte d'alimenter l'enfant, on emploie l'expression populaire ταῖζω < médiéval ταγιζω ; voir BABINIOTIS (2008<sup>3</sup>), p. 1734, s.v.

37. De \* κοττο-τσιλιά (< ancien τιλώ), voir BABINIOTIS (2005), p. 950, s.v. e 940, s.v. κοτώ.



Lorsque la « reine » entend cette réponse, elle se met en colère et court avec son « enfant » chéri à la poursuite des autres filles afin de les attraper les unes après les autres. Après avoir saisi la première compagne, elle la tourmente, tandis que sa « fille » réclame :

Κλούρα μάνα ! Κλούρα μάνα !  
 Une galette, maman ! Une galette, maman !

La reine et la fille laissent ensuite cette compagne et courent après une autre. Elles répètent ce processus jusqu'à avoir attrapé toutes les amies dans la queue à califourchon. Une fois que toutes les filles à califourchon sont descendues, le jeu reprend dès le début pour un nouvel épisode.

Ce dernier jeu ritualisé met une grande importance sur le thème de la maternité et des soins parentaux. Il s'agit du devoir de la future mère de famille déjà suggéré dans le jeu de la *torti-tortue*. Comme nous l'avons vu, les compagnes demandent à la fille-tortue des nouvelles de son fils. Dans la conclusion de la *Pinakoti* le jeu insiste sur le thème kourotrophique à travers un renversement parodique. Le comportement des filles suscite la colère de la « reine », qui se met à la poursuite des coupables du mauvais traitement de son « enfant ». Pour avoir failli à leurs devoirs envers l'enfant et lui avoir donné un repas infect, elles méritent un châtement. Par contre, la compagne-fille demande à recevoir une nourriture appropriée, la *kouloura*, c'est-à-dire un gâteau de sésame<sup>38</sup>. Le jeu met en scène la tâche de la mère de famille envers ses enfants nouveau-nés afin de leur garantir leur survie et leur passage à la vie adulte. Les jeunes filles apprennent grâce au jeu d'instruction de la *Pinakoti* comment assurer la succession des générations<sup>39</sup>. La variante du jeu attestée à Samos met en scène de façon encore plus explicite le thème du mariage. Dans cette version, la conclusion prévoit que l'enfant chéri de la « reine » joue le rôle de la jeune fille prête au mariage, la *nyphi* (νύφη), tandis qu'une compagne personnifie son « fiancé », le *gambros* (γαμπρός). La « reine » devient alors « la belle-mère ». La fille qui représente le « fiancé » s'approche de sa belle. Les autres compagnes essaient de l'empêcher de la rejoindre. Mais finalement les deux amies, qui jouent le rôle des « fiancés », se tiennent par la main. Toutes les amies célèbrent alors le mariage en chantant ensemble :

σ' ὄσους γάμους κι ἂν ἐπήγα, σᾶς ὀμνύο τὸ Θεοῦ / τέτοια νύφη δὲ τὴν εἶδα  
 νά 'χη τέτοιο σοβαρό

Toutes les noces, où je suis allée, je vous jure par Dieu / je n'ai jamais vu une telle fiancée avec un tel garçon sérieux<sup>40</sup>.

38. Du grec ancien κολλύριον, voir BABINIOTIS (2005), p. 943, s.v. κουλλούρι, ce gâteau est aussi connu comme la *collura* en Sicile.

39. Voir KOUTSOKLENIS (1986), p. 37-39 ; ROSSOLATOU-DEVERAKIS (2017), p. 221.

40. Sur cette variante du jeu de la *Pinakoti*, voir STAMATIADIS (1881), p. 255.

Ici, le dénouement matrimonial n'est pas seulement évoqué mais conclut de façon cohérente la performance collective des joueuses.

## CONCLUSION

En résumé, les pratiques ludiques grecques et néogrecques mettent en scène la nécessité d'instruire les jeunes filles sur le passage de l'existence qui va les mener de l'enfance au statut de femmes adultes, épouses et mères. La nouvelle étape nuptiale comprend beaucoup de difficultés et d'épreuves inédites. Un entraînement préalable est jugé nécessaire. Une activité ludique structurée peut ainsi constituer pour la communauté un moyen efficace d'éduquer en transmettant les règles de conduite et les canons sociaux auxquels la femme est tenue de se conformer pour être bien intégrée dans la collectivité<sup>41</sup>.

Un travail minutieux d'exégèse révèle l'existence d'une continuité structurelle entre la culture classique et son héritage toujours vivant sous une forme ludique. Les témoignages folkloriques peuvent nous surprendre par leur caractère kaléidoscopique et leur variété qui échappe à un classement étroit. Cependant ils nous permettent de saisir des facettes d'une transmission des jeux anciens tels que la *chelichelônē* (χελιχελώνη). Ces témoignages apportent un éclairage nouveau sur la réception des sources littéraires antiques, comme le poème fragmentaire d'Érinna et le trésor lexicographique que constitue le dictionnaire de Pollux, issu des savoirs encyclopédiques de l'époque impériale romaine. Du dialogue entre études de philologie et laographie s'ouvrent des perspectives prometteuses de recherche en examinant de manière minutieuse les contextes de performance de chaque jeu et en tentant de saisir leur signification selon la perspective de l'enfant dans l'espace et le temps.

---

41. Voir PATSIU (2000), p. 274 pour les jeux qui apprennent aux petites filles à devenir des mères ; GARNSEY (1999), p. 100 pour les règles d'alimentation transmises de mère en fille à travers les jeux.

# The Meaning of “Traditional” in Play Studies\*

Francesca BERTI

Free University of Bozen-Bolzano (Italy)

## INTRODUCTION

In play studies, the designation of a game as “traditional” often denotes a historical and/or a geographical acceptance. Both are possible, and some authors use the expression “traditional play” to indicate games and toys prior to the emergence of the gaming industry, or to underline a precise geographical place in order to characterise a play practice as the expression of a specific culture.<sup>1</sup> Yet the adjective “traditional” is far from being precise. In play studies literature, for example, it can be used to underscore dichotomies, such as traditional *vs.* modern games, or traditional *vs.* digital play, though such boundaries are blurred, if not approximate.

The first part of this chapter explores how the expression “traditional play” was introduced by early anthropologists between the end of the 19<sup>th</sup> and the beginning of the 20<sup>th</sup> century with the discovery of the surprising similarities between games played by children and adults in various cultures classified at that time as “primitive”, “European”, “American” or “Asian”. These investigations gave rise to the birth of modern play studies. The extensive research on games and toys of the North and South American and Asian continents by the American Stewart Culin, a passionate collector and, subsequently, a museum director, was truly unique. His unprecedented work led to compare games across cultures, and it had a major influence on later play studies, disseminating the concept of “traditional play”. The second part analyses two non-mutually exclusive approaches that attempt to address the notion of “traditional” in play studies beyond the heritage dimension. The first one concentrates on the peculiarity of games within specific cultures and stresses a so-called “ludodiversity”,<sup>2</sup> while the second focuses on the game itself

---

\* This research is part of my doctoral dissertation, BERTI (2019).

1. Cf. PARLEBAS (2016).
2. PARLEBAS (2016).

and investigates the rules, the materiality and the variations, as well as synchronic transmission. “New traditions” of games and play can thus be created and handed down through their many pathways of transmission.

### 1. TRADITIONAL GAMES: AN IMPRECISE EXPRESSION

Generally speaking, to refer to a practice, an event, or an object as “traditional” is in itself problematic; it conveys various meanings that can never be considered neutral. For instance, to assert that something is “traditional” may highlight the intention to describe a historic invention or convey a positive or a negative acceptance.<sup>3</sup>

In play studies, when a precise culture or geographical area is not specified, to describe a game or a toy as “traditional” suggests a blurry chronological distinction, conveying the idea that “traditional games and toys” relate specifically to those invented before production began on an industrial scale. The French historian Thierry Depaulis sets a benchmark by defining traditional games as “all games invented or designed before the industrial revolution, from pre-industrial anonymous production to more modern production with inventors, patents, publishers, publishing companies. So, indeed, the mid-nineteenth century could be a limit”.<sup>4</sup> This chronological cut-off point is also adopted by the journal *Ludica. Annali di Storia e Civiltà del Gioco*,<sup>5</sup> and, more recently, by the Australian artificial intelligence researcher and game designer Cameron Browne. In the current ERC “Digital Ludeme Project: Modelling the Evolution of Traditional Games”, C. Browne refers to traditional games as those “with no proprietary owner, that exist in the public domain”.<sup>6</sup> In the presentation of his project, however, C. Browne draws attention to the fact that “the more precise distinction between traditional games and those invented by known individuals and distributed by games companies can lead to ambiguous cases”.<sup>7</sup> This occurred, for example, in the research conducted by the Dutch cultural anthropologist Alex de Voogt on board games in Micronesia.<sup>8</sup> A. de Voogt discovered that one of the most popular board games in Kiribati, *Sorry!*—a commercial game based on *Pachisi* patented and distributed in the USA since 1929— is also played using handmade versions, drawn on paper or cardboard. According to A. de Voogt, chronological

---

3. LOWENTHAL (1998).

4. DEPAULIS, in interview (April 2018).

5. See: <http://www.fbsr.it/publication-category/rivista-ludica/>

6. The ERC Ludeme research project covers the entire range of traditional strategy games throughout recorded human history (from about 3,500 BC) — from all countries and cultures worldwide (<http://ludeme.eu/>). It has also stimulated the foundation of a new field in play studies called Digital Archeoludology (DAL) “involving the analysis and reconstruction of ancient games from incomplete descriptions and archaeological evidence using modern computational techniques”. BROWNE *et alii* (2019).

7. BROWNE (2018).

8. DE VOOGT (2018), p. 26.

distinctions are thus always arbitrary in defining traditional games, and a commercial game such as *Sorry!* may be perceived as a tradition even if the group itself does not identify it as part of their tradition. Thus, to define something as traditional will inevitably lead to giving a subjective, arbitrary, opinion about it.<sup>9</sup> Despite this apparent lack of clarity, games are frequently described in play studies as “traditional”, with or without any temporal specification. A game is merely a game, unless it can be labelled as “traditional” by considering the following: a certain culture, as in “traditional Indian games”; a precise region, as for the traditional ball games of Southern Scotland; a handcrafted character, such as the traditional wooden toys of Erzgebirge (Germany). Here the adjective “traditional” infers vague ideas of “old”, “folk”, “typical”, but the expression “traditional game” also tends to convey a particular “rhetoric”;<sup>10</sup> the element of repetition in these games and toys is so prevalent that they maintain a kind of “traditionalized formats”, connecting us ideally to people of other times and places, as the American sociologist Thomas S. Henricks rightly observed.<sup>11</sup> T. S. Henricks also asserted that playing these games means “to suddenly reclaim experiences, one has had before or even, more profoundly, to retrace the steps of anyone who has ever played the game”.<sup>12</sup>

This may be a rather poetic way of viewing such games charming many, if not all, players involved. Indeed, the aura of exceptionality that surrounds them highlights the importance of preserving a practice from the past. Similarly, to indistinctly refer to wooden games, especially wooden toys, as “traditional”, builds a rhetoric around their handcrafted character—and thus a “genuine” past—which serves to distinguish them from other games and toys produced on an industrial scale and made of plastic.<sup>13</sup> Opposition to modern games and toys appeared as early as the 1950s with Roland Barthes, among others, dedicating a page of *Mythologies* (1957) to lambast plastic toys and praise *a return* to wooden toys:

Current toys are made of a graceless material, the product of chemistry, not of nature. [...] The plastic material of which they are made has an appearance at once gross and hygienic, it destroys all the pleasure, the sweetness, the humanity of touch. A sign which fills one with consternation is the gradual disappearance of wood, in spite of its being an ideal material because of its firmness and its softness, and the natural warmth of its touch. [...] When the child handles it and knocks it, it neither vibrates nor grates, it has a sound at once muffled and sharp. It is a familiar and poetic substance, which does not sever the child from close contact with the tree, the table, the floor.<sup>14</sup>

---

9. DE VOOGT, in interview (April 2018).

10. SUTTON-SMITH (1997), p. 10.

11. HENRICKS (2015), p. 34.

12. HENRICKS (2006), p. 13.

13. THIBAUT (2017), p. 120.

14. BARTHES (1973), p. 39.

As the Italian semiotician Mattia Thibault underlines it, in this sort of narrative the natural value of the material expresses the authenticity of the object, in contrast to the coldness of industrial artefacts. Nostalgia for natural materials leads to commercial revivals, in turn creating a trend for old-fashioned games and toys part of a more widespread “vintage taste”.<sup>15</sup> When the authenticity of natural material is coupled with the equation *traditional = educational*, then commercial revival also pretends to guarantee learning experiences, and the objects are presented as “educational play”. This is the case of a series of games produced in 2014 by the furniture retailer Ikea and labelled *Lattjo*, “queer, funny, amusing” in Swedish. All games are made of wood with simple decorative figures, using the same range of bright colours. They include various games, such as *carrom*, domino, *kalaha*, backgammon, nine men’s Morris, chess, draughts, *Halma* and *Ludo*, which are advertised as design objects for both educational and entertainment. *Carrom*, for example, is described as a “strike and target game - aiming at a target helps develop your child’s coordination skills and ability to estimate distances. The game helps develop children’s ability to think logically, win, lose and wait for their turn”.<sup>16</sup> In the entire Ikea *Lattjo* range, the richness of history, geographical origin and dissemination of these games, as well as their cultural meanings, have —unfortunately— been completely ignored.

## 2. THE BIRTH OF “TRADITIONAL PLAY”: EARLY COMPARATIVE PLAY STUDIES

Objects alone cannot be termed traditional because they always belong to specific contexts, relate to specific games and represent specific objects of play. Yet in play studies, games are frequently referred to as “traditional”, perhaps for the mere reason that this has been commonplace for about 200 years. Towards the end of the 19<sup>th</sup> century, and at the beginning of the 20<sup>th</sup> century, early ethnographic fieldwork and folklore studies focused their attention on games and toys. The expression “traditional play” was introduced on account of the collection of multiple parallels among play artefacts and play practices in various regions of the world. The rich debate on the similarities among games in distant cultures mirrored the debate of the time about the concept of culture: from the universalist doctrine of British anthropologist Alfred Haddon (1898), to the diffusionist doctrine of his colleague Edward Tylor (1880), both based on comparative studies. A turning point occurs with the American anthropologist Franz Boas (1883-1911),<sup>17</sup> who shifted the attention from culture in singular to cultures in plural and demonstrated the inadequacy of comparative studies and the need for in-depth studies of individual cultures, thus introducing a perspective of cultural relativism.

---

15. THIBAULT (2017), p. 121.

16. Source: [[https://www.ikea.com/ms/en\\_CA/img/pdf/LATTJO\\_Nov%202015\\_EN.pdf](https://www.ikea.com/ms/en_CA/img/pdf/LATTJO_Nov%202015_EN.pdf)].

17. See STOCKING (1974).

Among the most famous monographs of that period dedicated to games and toys, the following works must be mentioned: *Games Ancient and Oriental and How to Play Them*, by the English architect Edward Falkener (1892); *The Traditional Games of England, Scotland, and Ireland*, by the English folklorist Alice Bertha Gomme (1895); *Korean Games with Notes on the Corresponding Games of China and Japan*, by the American ethnologist Stewart Culin (1895); *String Figures and How to Make Them: a Study of a ‘Cat’s Cradle’ in Many Lands*, by the American ethnologist Caroline Furness Jayne (1906); *Games of North American Indians*, by Stewart Culin (1907).

In the introduction to C. Furness Jayne’s *String Figures*, A. Haddon, leader of the Cambridge Anthropological Expedition to the Torres Strait Islands of 1898, one of the first multidisciplinary ethnographical expeditions, observed:

To the casual observer few amusements offer, at first sight, a less promising field for research than does the simple cat’s-cradle of our childhood; and, indeed, it is only when the comparative method is applied to it that we begin to discover that it, too, has a place in the culture history of man.<sup>18</sup>

A. Haddon himself was fascinated by the investigation of games and toys, and he dedicated almost one third of his book *The Study of Man* (1898) to toys and games spread through various cultures, such as spinning tops, kites, cat’s cradle and rope pulling.<sup>19</sup>

These early comparative play studies were for the most part inspired by E. Tylor who used the topic of games to support his cultural evolutionist thesis, relying on the comparative method to individuate similar characteristics between societies, and consequently, classify them. In the case of games, his basic principle was to arrange games that “appear to be variants of one game, like the backgammon-group, or the chess group, or the polo-hockey group”,<sup>20</sup> observing that:

Between these groups, deeper-lying connections may be made out, as where it appears that the backgammon-group is related on the one hand to all games of dice or lots, and on the other hand to the family of draught-games, in which pieces or men are moved or drawn (whence the name draughts) by rule on a diagram or board.<sup>21</sup>

He claimed, for example, that the striking similarities between the boards of the Indian game *Pachisi* and the Mexican game *Patolli*—the latter being discovered through Mayan iconographic artefacts— were “proof of the ancient Mexican civilisation as having been more or less derived from Asia”.<sup>22</sup> While the hypothesis

---

18. HADDON (1906), p. XI.

19. HADDON (1898).

20. TYLOR (1880), p. 24.

21. TYLOR (1880), p. 24.

22. TYLOR (1880), p. 23.



of the kinship between *Pachisi* and *Patolli* has been widely dismissed as implausible,<sup>23</sup> it continues to fascinate nowadays with the persisting question whether the two were invented separately or were historically linked.<sup>24</sup>

Almost a century later, the American play theorist Brian Sutton-Smith declared that as a folklorist he was deeply influenced by the rich descriptions of “traditional forms of games and play”<sup>25</sup> made by the early anthropologists. In the 1950s, he dedicated his early fieldwork to games in New Zealand, and in 1959 he published his doctoral thesis *The Games of New Zealand Children*.

### 3. THE CONTRIBUTION OF STEWART CULIN (1858-1929)

The most extensive research on games and toys from several regions of the world was undertaken by the American Stewart Culin (1858-1929), a passionate collector who, despite not having any academic qualifications, was acknowledged for the depth of his early studies into medicine, games and rituals in the Chinese community of Philadelphia. He became the Director of the Museum of Archaeology and Palaeontology at the University of Pennsylvania (1892) and later curator of Ethnology at the Institute of Arts and Sciences at Brooklyn Museum (1903).<sup>26</sup> His investigations into games have been unique until the present day, including Korea, Japan, China, as well as his 800-pages monograph on Native American tribes. His extensive works undoubtedly make him the forefather and natural ambassador for the preservation of traditional games and toys as part of our cultural heritage.<sup>27</sup>

In 1893, at the *World's Columbian Exposition* in Chicago, the great exhibition held to celebrate the 400<sup>th</sup> anniversary of the arrival of Columbus in the New World, S. Culin was commissioned as curator of the anthropological section dedicated to rituals and religions. In the *Exposition*, much attention was dedicated, for the first time, to anthropology as a subject of study.<sup>28</sup> In this entirely anthropological sector, Franz Boas was allowed to present most of the sections by culture and not by topic—as in the previous *World Expositions*—sustaining the incomparability of cultures, calling for anthropology to abandon evolutionist and diffusionist views in favour of

---

23. ERASMUS (1950).

24. PARLEBAS (2001), p. 15.

25. SUTTON-SMITH (2008), p. 96.

26. FANE (1992), p. 13.

27. S. Culin's major works include: *Gambling Games of the Chinese in America; Street Games of Boys in Brooklyn* (1891); *Chinese Games with Dices and Dominoes* (1893); *Exhibit of Games in the Columbian Exposition* (1894); *The Values of Games in Ethnology* (1894); *Korean Games with Notes on the Corresponding Games of China and Japan* (1895); *Mancala. The National Game of Africa* (1896); *Hawaiian Games* (1899); *Philippine Games* (1900); *Games of North American Indians* (1907); *Game of Ma-Jong* (1924); *Japanese Swinging Bat Game, Game of Battledore and Shuttlecock* (1925).

28. JACKNIS (2017).

more accurate portraits of individual societies. F. Boas was a German anthropologist who had emigrated to the United States, and saw “culture” in stark contrast to “race”. He rejected the concept of “primitive cultures”, arguing that cultural practices had to be interpreted within the culture that produced them. For F. Boas, the method of anthropology itself could only be that of direct knowledge attained through accurate fieldwork. In this sense, he questioned the anthropologists of his time who collected their data from the most disparate sources, from the reports of adventurers and missionaries to writings and memories compiled by other scholars.<sup>29</sup>

At the Columbian Exposition, however, S. Culin set up his exhibits using a comparative method. Furthermore, he added a considerable amount of games to the exhibition and turned the title of the section into “Section of Religions, Games, and Folk-lore”.<sup>30</sup> The artefacts displayed, both games and toys, were intended as the glue that bonded rituals and folk traditions. However, as S. Culin himself affirmed, “the exhibition was practically restricted to the subject of play”<sup>31</sup>. By placing together games and toys “of the same general sort” lent from various private and museum collections, his explicit intent was to classify and arrange the objects “for comparative study”.<sup>32</sup> The main showcases were organised as follows: Puzzles, Children’s Games, Mancala; Balls, Quits, Marbles; Bowling, Billiards, Curling and Shuffleboard; Merrells, Fox and Geese, Chess and Draughts; American Dominos, games of Lots, Lotto, Chinese Lotteries; Knucklebones and Dice, Dominoes.<sup>33</sup>

He hypothesised about several temporal and geographical associations, such as between knucklebones and dice from ancient times to the present. He associated the prehistoric terracotta knucklebones of terracotta found in Cuzco (Perú) with the use of knucklebones as dice by Peruvian Indians from the same period. The name of the latter —*tava*, meaning “four”— represents the number of sides of a knucklebone. He then made a connection between Peruvian knucklebone games with *astragali* games played in ancient Egypt, which subsequently spread throughout the Mediterranean and the Middle East, as was reported by ancient Greek and Roman archaeological and iconographic sources and in the ethnological investigations of his time in Turkey, Syria and Armenia. He reported that the Roman names of the four sides of the bone —*supinum*, *prorum*, *planum* and *tortuosum*— were linked to

---

29. See STOCKING (1974).

30. FANE (1992), p. 16.

31. CULIN (1893b), p. 205.

32. CULIN (1893b).

33. The other showcases were: evolution of playing cards, Chinese playing cards, Parcheesi, Patolli and Kab; Backgammon, Sugoroku and the Game of Goose; East Indian, Japanese and Siamese cards; American Boars Games played with dice; Tarots, Tarocchino and Minchiate; Types of Italian Cards; Manufacture of playing cards; German Cards, Swiss, Danish, Swedish and Russian Cards; Spanish, Mexican and Apache Cards; French, English, and American Playing Cards; Fortune-telling Cards, Dr. Buzby, Authors and Miscellaneous Card Games. Cf. CULIN (1893b).

the numbers 3, 4, 1, and 6,<sup>34</sup> and that they also corresponded to the same numbers when astragal evolved into the cubic dice. He stressed that “it is curious to note that the significant throws with cubical dice in China are those that bear the numbers assigned to the astragali throws”<sup>35</sup>.

Hence, despite the fact that S. Culin was extremely cautious in stating origins or clear lineage connecting games in different cultures, he continuously underlined such parallels, either suggesting possible contacts among cultures or by merely acknowledging their surprising resemblances. Diverging then from his peer E. Tylor, S. Culin’s purpose was never evolutionist. He focused on the description of each object, collecting as much information as possible about the play practice, and highlighting analogies across cultures whenever possible. He shared the ambitious project of collecting games and toys from “the Old and the New World” with Frank Hamilton Cushing, an American anthropologist who had lived with the native American Zuni tribe for four years”.<sup>36</sup> He extensively researched games and toys from Korea, China and Japan, but the premature death of F. H. Cushing brought this ambitious project to an end.

Finally, S. Culin dedicated his later years to collecting as many artefacts as possible from North American Indians in an attempt to safeguard a culture he thought was threatened with extinction.<sup>37</sup> He was preoccupied with the urgency of collecting as many “Indian things” as possible in an attempt to bear testimony to a “real Indian”. As was observed by the American anthropologist Diana Fane, his concern undoubtedly showed that he was an ethnologist of his time, obsessed by the idea of the inevitable disappearance of native cultures due to the USA policy of assimilation and various other emerging phenomena, such as mixed marriages, the frequent contacts of the Indians outside the tribe with ethnologists, merchants, and tourism.<sup>38</sup>

More than a century after S. Culin, similar concerns became more widespread, permeating all aspects of cultures perceived as traditional. Yet, objects, as well as inventoried songs, dialects, rituals and games, are voiceless witnesses of a culture. Traditions need individuals, communities and contexts, to keep them alive. Nowadays the UNESCO debate around the Immaterial Cultural Heritage refers to the importance of safeguarding “living traditions” and “living heritages”.<sup>39</sup> In the realm of play, however, a different phenomenon is observed: a game may seem to have disappeared,

---

34. CULIN (1893a), reported 5 instead of 4, but this was probably a typing mistake. Cf. AMANDRY (1984), p. 349.

35. CULIN (1893a), p. 213.

36. FANE (1992), p. 16.

37. FANE (1992), p. 18.

38. FANE (1992), p. 19.

39. UNESCO (2003).

having been forgotten for years and suddenly reappears in a courtyard or playground. This is a typical scenario in the case of traditional games played by children.

#### 4. BEYOND TRADITION: TIMELESS PLAYGROUND GAMES

On a Tuesday afternoon in a busy subway in Stuttgart, I noticed two girls, each about eight years old, playing a hand-clapping game. They were whispering and laughing. The rhythm and sounds of their hands captured me. I quickly entered into that state of mind where muddled memories of my own past emerged. I recalled a song with the same rhythm of the hand-clapping game and its refrain played obsessively through my mind in the following days, and other images of the games I had played as a young girl sprang to mind. I often have such childhood memories when I come across descriptions of children's games of a century ago, for instance, when reading *London Street Games* (1916) by the English writer Norman Douglas. In fact, a game often played by children in the schoolyards in the '80s in my hometown Verona, in which football players' stickers were thrown against the school wall, recalls the one described by N. Douglas known as *buttons*, played with buttons or cigarette-cards or playing cards "where you pitch them against a wall and have to measure the intervals between them with the span of your fingers, and always end up with a row about cheating distances"<sup>40</sup>. The descriptions reported by N. Douglas and other monographs of that time, such as *The Traditional Games of England, Scotland, and Ireland* (1894) by Alice Bertha Gomme<sup>41</sup>, and later, *Children's Games in Street and Playground* (1969) by the English folklorists Iona and Peter Opie, give "an impression of a very considerable continuity from 19<sup>th</sup> century"<sup>42</sup>.

While these authors suggest a certain degree of continuity of traditional games, the boundary between children's and adult games is not always clear, questioning the relationship between children and adults in such games. B. Sutton-Smith, for example, assumed that:

Children's games are, for the greater part, imitations of games that were once played by older children or adults, or games that have been specially constructed for them by adults [...]. The games of adult culture have passed into the hands of children, usually in somewhat simplified forms.<sup>43</sup>

However, in practice the transmission of games is not always so linear, as was underlined by Jean Piaget in *The Moral Judgement of the Child* (1932), and by Iona and Peter Opie in *Children's Games in Street and Playground* (1969), for example.<sup>44</sup> This transmission compels both diachronic and synchronic processes: children learn

---

40. DOUGLAS (1916), p. 11.

41. GOMME (1894).

42. OPIE and OPIE (1969), p. 28.

43. SUTTON-SMITH (1989), p. 35.

44. Cf. ARNOLD (1980); OPIE and OPIE (1969), ROSSIE (2005).

games from older children, siblings, parents, grandparents and teachers, but equally, and primarily, from their peers who introduce games learned at home, during holidays, at a scout summer camp, etc. into the schoolyard. As Johan Huizinga stressed, it is repetition that enables a game to be passed on and become tradition.<sup>45</sup> Still, it can be observed that in the case of traditional children's games, a game that appears in the schoolyard may only last a school term, and then fade away. Games are subject to periods of obscurity and revival, but, as they conform to an ancient archetypal pattern, they never disappear entirely. Several children games, as well as toys, have survived since antiquity, as the ERC project *Locus Ludi - The Cultural Fabric of Games and Play in Antiquity* is discovering,<sup>46</sup> and this allows us to suppose that when such a game is revived, even if it has not been played for a long time, it re-emerges as an echo from an ancient past or far away region. A reason for this persistence can be found in E. Tylor's assertion that in traditional games, the pattern —be it the shape of a ball, the length of a skipping rope, the position of numbers on dice, or the precise logic of a game of Backgammon— has been worked “into perfection”:

It appears that when a game is once worked into perfect fitness for its place in the life of boys or men, it may last on with remarkable permanence [...]. These simple amusements have held their own from thus early in the historical period, through changes which have superseded languages, dynasties, and religions. Thus, there is always a fair chance of finding in existence in modern times any of the popular games of the ancients.<sup>47</sup>

Another explanation for its persistence is that in both traditional games and toys the principle of survival is undoubtedly at play with recurring “guiding figures”, to use an expression coined by the German art historian Aby Warburg in the 1920s.<sup>48</sup> In *Mnemosyne Atlas* —an atlas of images (*Bilderatlas*) through which A. Warburg studied the persistence of symbolic images taken from the antiquity by placing hundreds of images of renaissance iconography side by side<sup>49</sup>— we are invited to contemplate traditional games as a web of guiding figures (skittles, bowls, spinning tops, board games, and so on), and to observe that these games embrace aspects of repetition and variety, specificity and universality. Indeed, traditional games, like folk tales, are always the same yet always new. That may be the reason why they are still captivating children.

---

45. HUIZINGA (1944), p. 10.

46. Cf. DASEN (2018); DASEN and SCHÄDLER (2019); [<https://locusludi.ch>].

47. TYLOR (1880), p. 30.

48. Source: [<https://warburg.library.cornell.edu/about>].

49. Source: [<https://live-warburglibrarycornelledu.pantheonsite>].

## 5. TWO APPROACHES TO TRADITIONAL GAMES

In my investigation into the meanings of “tradition” in the context of play, I have identified two major premises based on the twofold approaches by researchers. The first one relates to the focus on a practice: a game is investigated within the context of a local community and its members in a specific territory. When attention is on the relationship between games and culture, the chronological parameters used to delimit what is traditional are not strictly defined. Several scholars apply the methodology of ethno-motricity to these studies of play. The second approach focuses on the rules and materiality of a game, formulating a hypothesis on its origin, the routes taken for its dissemination, as well as the adaptation processes it may have undergone, and similarities with other games, and synchronic transmission. A conventional chronological parameter is usually set around the mid-eighteenth century before the industrial production of play in Europe.

### 5.1. *Focus on the practice: Games and local cultures*

Several scholars sustained and still believe today that play practices are a way to comprehend cultures.<sup>50</sup> Clifford Geertz examined the case of cockfighting, in his famous essay entitled “Deep play: notes on the Balinese cockfight” (1973), to show that it is the accurate description of a social practice —that he called “thick description”, a term borrowed by the British philosopher Gilbert Ryle<sup>51</sup>— and is best suited to interpreting the context of a practice.<sup>52</sup> Similarly, the Indian anthropologist Arjun Appadurai, in an essay entitled “Playing with Modernity: The Decolonization of Indian Cricket” (2015)<sup>53</sup>, describes the process of appropriation within the Indian culture of the English game of cricket.

According to the French sociologist Pierre Parlebas, one of the most significant scholars on the study of *Traditional Sports and Games*, the core aspect of traditional games is their relationship with the local culture. The relation with the local culture allows clear distinctions to be made between traditional games, traditional sports and sports, namely: a traditional game is organised by a “community of players” or a local institution, and the rules are set locally; a traditional sport is organised by a regional institution that sets the same rules for all communities of players; in sports, rules are entirely standardised and applied internationally, as in the Olympic disciplines.

---

50. AVEDON and SUTTON-SMITH (1971).

51. The example most commonly used to explain a thick description comes from Ryle, who referred to winking: a wink without a context makes it impossible to understand its meaning. It can convey the message of agreement, secret, courting etc. Cf. PONTEROTTO (2006).

52. GEERTZ (1973), p. 28.

53. APPADURAI (2015).

In the passage from traditional game to sport, aspects of local culture are gradually sacrificed<sup>54</sup>. From this perspective, a traditional game mirrors and reveals aspects of that culture.<sup>55</sup> The study of traditional sports and games frequently refers to the discipline of motor-praxeology developed by P. Parlebas, whose research was dedicated, among others, to laying down a scientific foundation for the study of sports and games.<sup>56</sup> Motor activities are studied in relation to “the culture and the social background in which they have been developed”.<sup>57</sup> The primary analytical tool is ethno-motricity, with its two basic principles. First, the motoric characteristic of the game: ethno-motricity takes into consideration all sorts of motoric play activities, while it excludes “social games or table games in which the actors only participate on a cognitive level”.<sup>58</sup> The second principle is based on the hypothesis that the game is directly related to the culture of a distinct territory. The link with locality is essential: in a traditional game, the rules are directly related to the local culture.<sup>59</sup>

Ethno-motricity considers a game as being made of an internal logic and an external one. The internal logic, the rules of the games, is opposed to an external logic, the various elements that characterise the context: “the stakes, the public, peculiarities of the players and the groups, etc.”.<sup>60</sup> Hence, within this framework, a game is always “the product of a society that follows a set of rules approved by a community”.<sup>61</sup>

Even though ethno-motricity provides an unequivocal contribution to the study of traditional games, especially in terms of interaction, socialization and the study of emotions,<sup>62</sup> it would be a mistake to connect games too strongly to cultural identity. The cultural context of a game is essential to understanding what the game means, but, as was observed by L. S. Fournier, to limit a game to the cultural context alone is not sufficient to be able to understand all the game, which is also expressed through its rules, its embodiment, the way it is played, etc.<sup>63</sup> According to P. Parlebas, when comparing games, it is not enough to have similar names between the objects used, the postures or the gestures adopted in order to identify a relationship. Accordingly,

---

54. PARLEBAS (2016).

55. LAVEGA BURGÚÉS (2001).

56. STACCIOLI (2008), p. 164. See also PARLEBAS (1998).

57. PARLEBAS in LAVEGA BURGÚÉS (2001), p. 35.

58. LAVEGA BURGÚÉS (2001), p. 35.

59. i.e. whether a game is played by adults or children, women or men, during a festivity or within the context of a ritual, whether it recalls a form of work etc

60. PARLEBAS (2001), p. 12.

61. PARLEBAS (2001), p. 10.

62. LAGARDERA and LAVEGA BURGÚÉS (2011).

63. Laurent Fournier, in interview, September 2017.



any hypothesis needs to be historically proved.<sup>64</sup> Yet, the repetition of patterns across times and cultures is a fact too. In the words of French sociologist Roger Caillois:

The persistence of games is remarkable. Empires and institutions may disappear, but games survive with the same rules and sometimes even the same paraphernalia. [...] They are innumerable and changeable. They are clad in thousands of unequally distributed shapes, just as vegetable species are, but infinitely more adaptable, spreading and acclimating themselves with disconcerting ease.<sup>65</sup>

R. Caillois’ astute observation that “empires and institutions may disappear, but games survive” could be applied to the example of the Laotian game of *petong*, a pastime inherited by the French occupation, and so widespread nowadays that it is recognised as a popular traditional game in Laos.<sup>66</sup> Only by comparing *petong* with the French game of *pétanque* can we understand its derivation, thus recognising that if, on the one hand, the game is firmly rooted today in the local culture, its route has nonetheless been one that has travelled across cultures.

## 5.2. Focus on the game: history, dissemination, variations

When the focus of attention is not on the play practice, then reference to traditional games concerns the game itself: origin and history, cross-cultural transmission, variations of materials and rules. Relations among similar games are also investigated, which may reveal that two games are in parallel evolution. Alternatively, it may be difficult to verify whether their presence in different regions corroborates the claim that the game has migrated and therefore created a link or a chain of links, or whether the two games under scrutiny have grown up as “independent inventions”.<sup>67</sup> In some cases, a game is shared among cultures with regard to the play tools used, while it may differ as to the game rules and its cultural significance (adult/children players, men/women, within ritual/period of the year, played at home or in public, etc.).<sup>68</sup>

A poignant example of cross-cultural transmission is the family of *Ludo* games which encompasses, among others, the Indian game *Pachisi*, the English game *Ludo*, the German game *Mensch ärgere dich nicht*, etc.<sup>69</sup> These are all variations of the cruciform Indian board games variations *Pachisi* and *Chaupar* dating back to the 16<sup>th</sup> century.<sup>70</sup> While the former is played using cowrie shells, with only two sides, the

64. PARLEBAS (2016), p. 21.

65. CAILLOIS (1961), p. 81.

66. Source: [<http://www.aseantourism.travel/articles/detail/petong-sports-heritage-in-laos>].

67. DEPAULIS (2001), p. 77.

68. For example, in the case of games of dominoes, which are very popular in several countries and regions such as Portugal, Russia, the Middle East, Latin America, the material is perfectly identical but the rules vary slightly according to the specific game played.

69. GLONNEGGER (2009).

70. PARLETT (1999), p. 42.

latter is played using long four-sided dice, such as astragali. Both games are played by four players, where the player's aim is to get all four of his counters "home", which is situated at the end of the cruciform circuit. The game combines elements of strategy and chance. Since the rules of *Pachisi* are less complicated than those of *Chaupar*, *Pachisi* is more common. It is regarded as India's national board game, given that India is its presumed country of origin. A square cardboard version of the Indian board with a cross painted on it, was introduced in England and patented under the name *Ludo* in 1863.<sup>71</sup> From there, it probably spread throughout Europe. The regions around the Mediterranean know the game either in its original version, played on a chequered cloth, or in the form of *Ludo*, played on a card or plastic board. The game has assumed various symbolisms across cultures and languages. In France, it is called the *Game of the little horses* (*Jeu des petits chevaux*) and is played with horse-shaped counters: this shape seems to recall the original meaning of the parchisi counters *goti* (horses).<sup>72</sup> In China it is known as *The Flying Game*, and the pieces take the shape of planes. In Italy and Germany, however, the game is associated with emotional behaviour, similar to vexation, which relates to the perfect dynamic of the game that allows for fortune's reversal: a piece that is close to home can be suddenly captured and sent back to the start. The name of the game there is literally *Don't get upset!* (*Mensch ärgert dich nicht* in German and *Non ti arrabbiare* in Italian). So, while all these versions share similar rules, their symbolism may differ and even be completely different once it has been appropriated in a particular context. In the board game of *Snakes and Ladders*, for example, the symbolism has varied both geographically and temporally. In its original Asian form—the game was commonly played in India, Nepal and Tibet—the player received moral instructions for each move, a sort of *Pilgrim's progress* from vices to virtues, from the lowest to the highest level reaching Nirvana, while in its Victorian assimilation it became a game to teach children the difference between good and bad deeds.<sup>73</sup>

We can therefore observe that similar games within the same family, such as those from the family of *Ludo* games, or the same game attributed with different contexts, as in the case of *Snakes and Ladders*, bring together various aspects of repetition and variety, specificity and universality.

## CONCLUSION

While it is common for play studies to refer to "traditional" games, the use of the adjective "traditional" remains problematic. My suggestion, therefore, is that one should always define what is meant by a traditional game and, whenever possible, indicate its geographical and temporal context.

---

71. PARLETT (1999), p. 49.

72. PARLETT (1999), p. 44.

73. PARLETT (1999), p. 91.

Moreover, I would also postulate that in so-called traditional games, the very quality of “being traditional” is intrinsic to the game itself, as its roots are often inbeded in a remote and distant past, if not antiquity. The characteristic of being old or ancient, and that of repetition, are specific to such games. Rules allow a particular game to come into being, and the qualities attributed to the objects needed to play it are permanent. Even when shapes and materials change—in the vast varieties of skittles, bowls, spinning tops, dice, card games, board games etc.— in the final analysis, the essential pattern remains immutable. In other words, even where the game relates to a specific culture, they are themselves *traditional*; this quality is borne by the experience of playing the game itself, the repetition of its set of rules, and the transmission of its paraphernalia over time.

Hence, while the concept of tradition *per se* embeds the idea of being handed down from one generation to another, that is diachronic transmission, it also occurs through cultural contacts, such as trade, colonisation, migration, or, more recently, through tourism and the internet. Even where the origin of a game is clearly rooted in a region, games travel together with their players, implying that there will be a moment of synchronic transmission.<sup>74</sup> Through synchronic transmission, the origin and history of a game may dissolve, giving rise to something new, which did not exist before, at times even leading to a new tradition. In such cases, the different *routes* taken by a game in traversing cultures become as fascinating to explore as its *roots* within a specific cultural context.

---

74. SCHÄDLER (2003), CRIST, DUNN-VATURI and DE VOOGT (2016).



# Du Rubicon à la chambre d'enfants : la réception de l'expression *Alea iacta est* dans la culture contemporaine des jeunes\*

Katarzyna MARCINIAK

Faculty of "Artes Liberales"  
University of Warsaw

## INTRODUCTION

En franchissant le Rubicon, César n'a pas seulement changé le destin de la République romaine, mais aussi influencé celui de toute la culture populaire qui allait naître. Deux mille ans après, l'image de César au bord du Rubicon reste iconique. Encore plus iconiques sont les paroles qu'il y aurait prononcées : *Alea iacta est*. Cette expression résume comme aucune autre l'essence de la condition humaine : nos inquiétudes, après avoir pris une décision, encore souvent incertains de la pertinence d'un choix qui déterminera notre vie et dont les conséquences ne sont pas seulement sous notre contrôle mais dépendent aussi de forces externes.

Nous pouvons définir ces forces comme nous le souhaitons, mais nous pouvons clairement déceler en elles une part du destin, un brin de chance et même de jeu avec Dame Fortune. L'espoir d'être favorisé par cette Dame puissante appartient à l'histoire des individus et des sociétés de l'Antiquité à nos jours. C'est un jeu de dés qui ne se termine jamais — il dure depuis son invention à Troie par le héros grec

---

\* Cette recherche a été réalisée dans le cadre du projet ERC Consolidator Grant *Our Mythical Childhood... The Reception of Classical Antiquity in Children's and Young Adults' Culture in Response to Regional and Global Challenges* (2016-2021) (European Union's Horizon 2020 Research and Innovation Programme, GA N° 681202), basé à la Faculté d'Arts Libéraux de l'Université de Varsovie. Je remercie Véronique Dasen, Principal Investigator du ERC Advanced Grant projet *Locus ludi – The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity*, pour la collaboration que nous développons depuis quelques années, Ulrich Schädler pour l'hospitalité exceptionnelle au Musée Suisse du Jeu à La Tour-de-Peilz, ainsi qu'à tous les participants du colloque pour leurs précieux commentaires.

Palamède, qui savait observer les signes de la vie et de la mort pendant les combats, avant d'être victime d'une trahison et/ou du destin<sup>1</sup>.

Grâce au charisme de César et à l'importance de Rome dans la culture occidentale, l'épisode du Rubicon est devenu l'un des plus célèbres dans l'histoire du jeu de l'homme avec la Fortune. Au cours des millénaires, des générations successives de jeunes gens en ont pris connaissance dans les sources grecques et latines au cours de leur éducation<sup>2</sup>, et, une fois adultes, se sont regardé dans le miroir de César dans les situations de décision clé. Parfois, les décisions étaient triviales et le miroir déformé, parce que l'expression *Alea iacta est* a été aussi victime de parodie, qui est l'une des mesures du succès de chaque expression classique.

Cet article se concentre en premier lieu sur la réception des mots *Alea iacta est* qui semble être la plus éloignée de César en termes d'époque et de contenu. J'analyserai la place de cette expression aux XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles : après un retour aux sources<sup>3</sup> et un court passage dans la culture contemporaine des adultes, j'explorerai sa réception dans la culture des jeunes. Je tenterai de saisir comment se transforme le rôle de ces mots quand le contexte devient moins favorable après l'affaiblissement de l'enseignement du latin qui semble couper les nouvelles générations des références antiques. En analysant un choix de textes issus de la culture de jeunesse provenant de sphères linguistiques différentes (française, anglaise, allemande et polonaise) et créés par des adultes, je montrerai comment notre jeu avec l'Antiquité continue aujourd'hui et sur quelle rive du Rubicon nous nous trouvons.

## 1. LE JEU DE CÉSAR AVEC LE DESTIN

Le fait qu'une partie des références qui constituent notre culture provient de mots jamais prononcés sous la forme dans laquelle ils ont été transmis constitue un paradoxe qui n'est pas isolé dans l'histoire de la réception de l'Antiquité. Dans le cas de l'expression *Alea iacta est*, nous sommes confrontés à une version latine des paroles que César aurait prononcées en grec et à l'impératif. Ces mots nous sont parvenus aussi indépendamment de l'épisode du Rubicon grâce à Athénée qui cite l'*Arréphore*, une comédie de Ménandre<sup>4</sup>, l'auteur favori de César, auquel il avait même dédié une épigramme<sup>5</sup>. Ainsi, César n'aurait pas dit : « le dé a été jeté »,

- 
1. Sur l'invention du dé et des jeux de pions par Palamède, Sophocle, fr. 479 TrGrFr vol. 4 Radt. Sur l'analyse de son destin, voir VESPA (2020a).
  2. SCHOOLFIELD (2003), p. 91.
  3. Pour les mots et expressions très célèbres, il vaut toujours la peine de revenir aux textes originaux, car celles-ci sont très souvent détachées de leur contexte original, *quod erit demonstrandum* ci-dessous sur l'exemple de la réception des mots *Alea iacta est*. Le retour aux sources nous invite de plus à relire et réévaluer des interprétations rebattues.
  4. Ménandre, *Arréphore*, fr. 59, 4 K.-Th. *apud* Athénée, *Deipnosophistes*, XIII, 559 D ; CASALI (2018), p. 208-211.
  5. César *apud* Suétone, *Vie de Térencia*, 7.

mais : « que le dé soit jeté ! » (ἀνερίφθω κύβος). Il s'agit également de la version que les sources grecques, Plutarque, dans ses vies de César et de Pompée, ainsi qu'Appien d'Alexandrie, transmettent de manière unanime (fig. 1)<sup>6</sup>. Ces auteurs se concentrent sur les inquiétudes de César et sur sa décision émotionnelle qui le mènent à céder, comme le dit Plutarque : « à une impulsion, comme s'il renonçait à la réflexion pour se jeter dans l'avenir ». D'où le recours par César à ces mots « qui sont le prélude ordinaire des entreprises difficiles et hasardeuses<sup>7</sup>. »



Fig. 1. Buste de César au bord du Rubicon aujourd'hui, Gatteo a Mare (près de Rimini). Photo Katarzyna Marciniak.

6. Plutarque, *Vie de César*, XXXII, 8 et *Vie de Pompée*, LX, 2 ; Appien d'Alexandrie, *Les guerres civiles à Rome II*, 35 (Appien avec une inversion : ὁ κύβος ἀνερίφθω).

7. Plutarque, *Vie de César*, XXXII, 8 (trad. É. Chambry, CUF).



D'où vient la variante « le dé a été jeté » ou « les dés sont jetés » ? S'agit-il simplement d'une mauvaise traduction française ? Non, c'est la traduction littérale de la version latine de l'expression transmise par Suétone dans sa biographie de César. La divergence grammaticale a amené Érasme de Rotterdam lui-même à dire que le texte était corrompu ici et qu'il fallait adopter la correction « *Alea iacta esto* », pour reproduire l'impératif en latin. Michel Dubuisson, qui a consacré de nombreux travaux à l'analyse de cette expression<sup>8</sup>, recommande de ne pas corriger la version latine, car nous risquerions de « perdre de vue que la version de Suétone diffère de celle de Plutarque sur un point essentiel<sup>9</sup> ». En effet, la scène du franchissement du Rubicon, telle qu'elle est évoquée dans la biographie du *Divus Iulius*, diverge considérablement. Suétone décrit un César plein de doutes, hésitant à franchir le fleuve, lorsqu'un prodige surgit tout à coup :

*Cunctanti ostentum tale factum est. Quidam eximia magnitudine et forma in proximo sedens repente apparuit harundine canens; ad quem audiendum cum praeter pastores plurimi etiam ex stationibus milites concurrissent interque eos et aeneatores, rapta ab uno tuba prosilivit ad flumen et ingenti spiritu classicum exorsus pertendit ad alteram ripam. Tunc Caesar: 'Eatur', inquit, 'quo deorum ostenta et inimicorum iniquitas vocat. Iacta alea est', inquit.*

Comme il hésitait, il reçut un signe d'en haut. Un homme d'une taille et d'une beauté extraordinaires apparut soudain, assis tout près de là et jouant du chalumeau ; des bergers étant accourus pour l'entendre ainsi qu'une foule de soldats des postes voisins, et parmi eux également des trompettes, cet homme prit à l'un d'entre eux son instrument, s'élança vers la rivière et, sonnant la marche avec une puissance formidable, passa sur l'autre rive. Alors César dit : « Allons où nous appellent les signes des dieux et l'injustice de nos ennemis. Le sort en est jeté.<sup>10</sup> »

Comme l'observe M. Dubuisson, la décision de César chez Suétone « n'est pas ici spontanée ; elle lui est inspirée, voire imposée, par une intervention extérieure ». Suétone décharge César de la responsabilité : « le dé *a été jeté* — par un autre que lui<sup>11</sup> ». Il semble cependant que, dans la version de Suétone, un élément supplémentaire peut être découvert. Comme Véronique Dasen l'a montré au sujet des célèbres représentations de guerriers sur les vases attiques de l'époque archaïque grecque<sup>12</sup>, le jeu de dés dans lequel les joueurs sont immergés peut devenir « un opérateur symbolique ». Pour les imagiers attiques, le jeu construit un discours visuel sur les qualités des joueurs, manifestant à la fois leur *aristeia*, leurs vertus (concentration,

8. DUBUISSON (2000) et (1980). Cf. aussi HERRMANN (1935) ; GLAESNER (1953).

9. DUBUISSON (2000), p. 156.

10. Suétone, *César*, XXXII (trad. H. Ailloud, CUF).

11. DUBUISSON (2000), p. 156 [DUBUISSON, *ibid.*, note 55, cite aussi la tradition byzantine, où la Souda, A 2310 Adler, « a de même l'indicatif (ἀνέριπται κύβος) ». Voir aussi WARDLE (2019), p. 396.

12. DASEN (2015).

maîtrise de soi) et le travail acharné qui les fait exceller, ainsi que l'*alea* qui symbolise leur chance et ne dépend pas des hommes : « La scène constitue ainsi un discours visuel métaphorique sur la *paideia* aristocratique archaïque et sa légitimité, fondée sur la volonté divine<sup>13</sup> ». En transférant ces réflexions sur l'épisode du franchissement du Rubicon, on peut constater que César n'a pas été déchargé de sa responsabilité. Avant d'être projeté dans l'avenir, il s'est bien préparé et le temps du parfait utilisé par Suétone, *Alea iacta est*, l'exprime parfaitement : César a atteint le Rubicon grâce à la conjonction de son *alea*, son *aristeia* et à ses choix de vie précédents.

César s'est également bien préparé en ce qui concerne le choix des mots. Relevons que l'épisode du Rubicon a souvent interpellé les sociolinguistes qui se demandent pourquoi ces mots ont été prononcés en grec. La question de la langue utilisée était déjà importante dans l'Antiquité : l'emploi du grec est souligné par Plutarque : « il cria ces seuls mots en grec à son entourage » (Ἐλληνιστὶ πρὸς τοὺς παρόντας ἐκβοήσας)<sup>14</sup>. Henri Glaesener explique le choix linguistique de César par le fait que le futur dictateur « était hellénisant<sup>15</sup> », et M. Dubuisson suit la théorie de José Manuel Pabón sur le grec comme la langue de l'intimité pour les Romains<sup>16</sup>, ou plutôt comme la première langue apprise par les aristocrates romains, une langue « maternelle », qui devient active dans des situations émotionnelles « de grande tension psychologique »<sup>17</sup>. La biographie de Suétone, qui paradoxalement cite l'expression en latin, nous permet de comprendre un autre aspect, également important : celui du choix de la langue grecque. Le phénomène surnaturel vécu par César et ses compagnons comprenait l'apparition d'un musicien — un flûtiste — que les personnes présentes ont interprété comme un signe de soutien divin. Le sous-titre de la comédie de Ménandre *L'Arréphore*, d'où vient l'expression ἀνεπιρφθω κύβος, est *la joueuse de flûte*<sup>18</sup>. Ainsi, César (ou l'un de ses biographes) a créé à travers cette expression l'image d'un appel des « prodiges des dieux »<sup>19</sup>, tout en faisant référence à Ménandre et par là témoigner de sa culture littéraire. En bref, César s'était préparé, il a joué avec la Fortune et a gagné, jusqu'à l'an 44, quand il a ignoré la force du surnaturel et les règles du jeu.

13. DASEN (2015), résumé.

14. Plutarque, *Vie de Pompée*, LX, 2 (trad. R. Flacelière et É. Chambry, CUF).

15. GLAESENER (1953), p. 104, n° 1. DUBUISSON (2000), p. 155, note que Suétone choisit le latin « avec une intention bien déterminée », parce que, en grec, « l'expression n'aurait [...] guère eu de sens dans la langue de Rome, où les dés étaient sévèrement prohibés par une *lex alearia* ».

16. PABÓN (1939).

17. DUBUISSON (2000), p. 156 ; (1980) et (1985). Sur l'apprentissage du grec au sein de la nourrice, voir DASEN (2012a).

18. Les mots, i.e. ἀνεπιρφθω κύβος, se réfèrent au sens du mariage (le contexte précis est inconnu). Dans la *Nouvelle Comédie*, le mariage était associé à l'amour entre jeunes gens. L'expression dans la bouche de César en tant que descendant de Vénus, la déesse de l'amour, n'est peut-être pas aussi détachée du contexte qu'on pourrait le croire au premier abord.

19. Suétone, *Vie de César*, XXXII, 3.

## 2. VINGT SIÈCLES APRÈS

Dans le phénomène de la réception, cependant, la vérité historique joue (pour rester dans le vocabulaire ludique) un rôle secondaire. Nous ne savons pas si César a réellement cité Ménandre, ni s'il a vraiment prononcé un discours en franchissant le Rubicon<sup>20</sup>. Ce qui nous intéresse est ce que les époques postérieures ont fait de cet héritage de l'Antiquité et comment elles l'ont utilisé pour transmettre leurs propres pensées et idées. L'étude de la réception devient ainsi un miroir au travers duquel nous pouvons apprendre à mieux connaître ces époques ainsi que nous-mêmes aujourd'hui. Mais que découvrons-nous au travers de *Alea iacta est*, la seule version des mots de César en vigueur dans la culture contemporaine ? L'explication de cette maxime sur la plateforme en ligne Wikipédia<sup>21</sup>, le point de référence le plus populaire aujourd'hui, nous indique qu'elle signifie « que l'individu s'en remet à la chance, aux événements sur lesquels il n'aurait aucune emprise ». Mais cette indication n'est que partiellement vraie. Nous lisons dans la suite du texte que cet individu n'a « plus la possibilité de revenir sur ce qui a été commis ». Cette définition unit Plutarque à Suétone. Bien qu'une force supérieure prenne la décision, la première étape nous appartient (« ce qui a été commis »). Il faut se préparer et décider de jouer avec la Fortune (fig. 2).

Préparons-nous pour le jeu avec l'antiquité : des éclats de *paideia* survivent-ils encore à l'heure où les effets du changement mené par le slogan « à bas le latin ! » commencent à se manifester de plus en plus fortement ? En formulant le fondement contemporain des *Classical Reception Studies*<sup>22</sup>, Lorna Hardwick parle des couches successives de réception en utilisant la métaphore de la boule de neige. La réception est un long processus, une lente et complexe accumulation de couches au cours des siècles<sup>23</sup>. Il est souvent simplement impossible de suivre toutes ses étapes. Elles sont trop nombreuses, certaines ne nous sont pas accessibles, et la matière est compliquée par des phénomènes contraires à la compréhension typique de la chronologie et de l'espace. En outre, il arrive qu'un élément « se détache » de l'ancien contexte et mène une « vie indépendante<sup>24</sup> ». C'est ainsi que les mots de César se sont retrouvés sur des t-shirts, des tasses et dans des décorations intérieures<sup>25</sup>. Ce phénomène prouve la force de ces mots dans la culture occidentale. Cependant, dans la plupart des cas, il est impossible de prouver que les créateurs ou utilisateurs des objets ornés de l'expression *Alea iacta est* sont conscients de son rapport avec César. En même temps,

20. Comme GLAESNER (1953), p. 103, note 1, l'observe, dans sa *Guerre civile César*, en effet, ne mentionne pas ses bons mots.

21. WIKIPEDIA (s.d.), s.v. *Alea iacta est*, URL : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Alea\_iacta\_est (08.10.2019)].

22. Pour le fondement antérieur, cf. ZIELIŃSKI (1897).

23. HARDWICK (2003).

24. ECO (1962) et (1975).

25. Voir par exemple l'oreiller décoratif : [https://www.teepublic.com/throw-pillow/5183296-ancient-rome-julius-caesar-quote-alea-iacta-est-la (13.06.2021)].



Fig. 2. La rivière Rubicon aujourd'hui, Gatteo a Mare (près de Rimini). Photo Katarzyna Marciniak.

cette relation se révèle là où on ne l'attendait pas, par exemple dans des caricatures et au travers de nombreux mêmes où l'épisode du franchissement du Rubicon est évoqué littéralement par rapport au présent, comme dans le même « *Nervous about asking a girl out. Imagine yourself as Caesar and cross that Rubicon*<sup>26</sup> ».

### 2.1. *Le Rubicon dans la popularisation scientifique*

L'expression *Alea iacta est* prend tout sens dans les réélaborations d'historiens et promoteurs de l'Antiquité, comme *Il dado è tratto. Cesare e la resa di Roma* de Luca Fezzi, un professeur d'histoire romaine à l'Université de Padoue. L. Fezzi — un partisan de la conjecture que le texte est corrompu (*Alea iacta est*), comme le proposait Érasme<sup>27</sup>, mais conscient que la version de Suétone (*Alea iacta est*) est devenue la référence obligée dans l'imaginaire collectif — utilise cette version en

26. Voir [<https://pl.pinterest.com/pin/512917845036280228/>] (02.04.2020).

27. FEZZI (2017) et une entrevue avec lui, cf. FEZZI (s.d.).

traduction italienne dans le titre de son étude historique<sup>28</sup>. Toutefois, notons que certains auteurs renoncent à utiliser la célèbre expression dans leurs descriptions du franchissement du Rubicon par César. Dans *Rubicon*, un livre destiné au grand public, Tom Holland explique ainsi :

*Caesar himself, however, while his men were setting out, passed the afternoon by having a bath, then attending a banquet, where he chatted with guests as though he had not a care in the world. Only at dusk did he rise from his couch. Hurrying in a carriage along dark and twisting byways, he finally caught up with his troops on the bank of the Rubicon. There was a moment's dreadful hesitation, and then he was crossing its swollen waters into Italy, towards Rome*<sup>29</sup>.

T. Holland entend se distancer du pathos créé par cette expression et plus particulièrement par les phénomènes surnaturels accompagnant le moment de sa récitation dans Suétone, en faveur d'un récit historique factuel qu'il considère comme un point de référence pour une réflexion sur nos démocraties contemporaines. Cependant, les mots *Alea iacta est* ne peuvent pas être omis. T. Holland les cite dans l'introduction en précisant qu'ils étaient originellement en grec, et empruntés à une pièce de Ménandre. Il ajoute une référence au jeu :

*Only as a gambler, in a gambler's fit of passion, was Caesar finally able to bring himself to order his legionaries to advance. The stakes proved too high for rational calculation. Too imponderable as well*<sup>30</sup>.

## 2.2. Les romans historiques

Les références les plus explicites à la formule *Alea iacta est* dans la culture adulte se trouvent dans des romans historiques. Certains d'entre eux font référence au jeu de dés déjà dans leur titre, comme dans *Le coup de Vénus* (*The Venus Throw*, 1995) du célèbre écrivain américain Steven Saylor et dans la série *Roma sub Rosa* qui se déroule à l'époque tardo-républicaine (fig. 3)<sup>31</sup>.

Alors que le sujet de ce volume est une affaire de cœur et un crime dans le milieu de César et Clodia Metelli (une *femme fatale* de Rome, identifiée avec la fameuse Lesbie des poèmes de Catulle), le volume numéro 7 de la série, intitulé *Rubicon*, concerne spécifiquement le début de la guerre civile<sup>32</sup>. Dans ce roman,

28. En 2019, la traduction anglaise de cette étude a été publiée par Yale University Press, avec une élogie par T. Holland sur la couverture (mais aucune trace de *Alea* dans le titre anglais : *Crossing the Rubicon: Caesar's Decision and the Fate of Rome*).

29. HOLLAND (2003), p. 306.

30. HOLLAND (2003), p. xx-xxi. Il y juxtapose à l'action de César les révolutions, anglaise, française, américaine et les putschs d'Hitler et de Mussolini.

31. Ce volume a été publié en français sous le titre *Un Égyptien dans la ville*, ce qui a complètement éliminé le sens du jeu que Saylor voulait communiquer à ses lecteurs.

32. SAYLOR (2001).

pathos ou phénomènes surnaturels seraient naturels en termes de fiction littéraire, mais S. Saylor préfère le second degré. Il choisit un moyen astucieux de faire entrer les mots fameux de César au sein du roman, non pas de manière directe, mais au travers du personnage principal de sa série, Gordianus, qui enquête sur diverses affaires pour des hommes haut placés. Dans *Rubicon*, il observe des soldats jouant aux dés dans une taverne :

*With all normal activities in the city at a standstill, what better way to pass the time on a cloudy afternoon than to indulge in a bit of vice? Amid the murmur I heard laughter and cursing and rattle of dice.*

*« The dice is cast! » shouted one of the players. A round of drunken laughter followed. It took me a moment to catch the joke. Caesar had uttered the same words to his men when he crossed the Rubicon.*

*« They've immortalized him with a throw, as well, » remarked Tiro.*

*« A throw? »*

*« Of the dice. The Venus Throw is the highest combination and beats all else. The gamblers are all calling it the Caesar Throw nowadays, and shouting "Gaius Julius" when they cast the dice. I don't think they've taken Caesar's side, necessarily. They're just superstitious. Caesar claims to be partly divine, descended from Venus. So the Venus Throw becomes the Caesar Throw<sup>33</sup>. »*

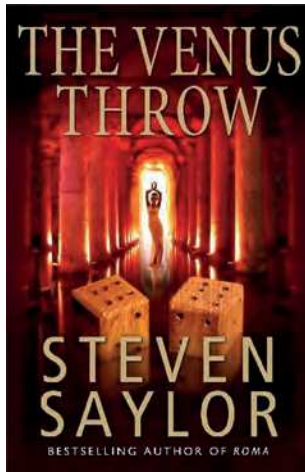


Fig. 3. Couverture de Steven Saylor, *The Venus Throw*, London, Constable & Robinson (2011). Reproduite avec l'autorisation de l'Auteur.

33. SAYLOR (2000), p. 81-82.

S. Saylor fait ainsi allusion à la dimension surnaturelle du jeu de manière ironique (fig. 4). Quand Gordianus demande s'il existe un *Coup de Pompée*, Tiro rit amèrement et répond que « peut-être — quand les dés tombent de la table<sup>34</sup>. »

La réception de l'expression *Alea iacta est* dans la culture des adultes invite à poser un regard optimiste sur la société contemporaine toujours capable de se retrouver dans l'histoire de César et de l'adapter consciemment à ses besoins. La plupart des adultes actuels ont eu la chance d'apprendre la célèbre expression au cours de leur éducation scolaire. Sinon, ils ont eu de la fortune d'avoir « des professeurs après les heures de travail », des promoteurs scientifiques et des auteurs de fiction, comme S. Saylor, qui a fait des études d'histoire et littérature antiques à l'Université du Texas à Austin. Leurs œuvres aident à transmettre subtilement le savoir de l'Antiquité, sans didactisme et avec humour. Les allusions sur le mode ironique sont plus difficiles à comprendre car elles nécessitent des connaissances de base du contexte historique original.

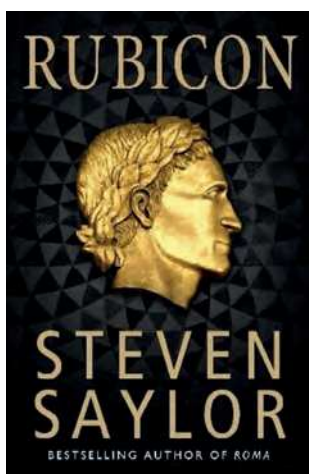


Fig. 4. Couverture de Steven Saylor, *Rubicon*, London, Constable & Robinson (2011). Reproduite avec l'autorisation de l'Auteur.

34. SAYLOR (2000), p. 82. À côté de S. Saylor existent des interprétations ouvertement critiques envers César, comme dans le roman de T. CALDWELL, *A Pillar of Iron* (1965), p. 721 : « He crossed the Rubicon, a tiny river, on the border of northern Italy. Thus he violated law and became an enemy of the government in Rome. 'Let the die be cast!' he shouted to his soldiers. »



### 3. RENDRE AUX ENFANTS CE QUI APPARTIENT À CÉSAR (OU MÉNANDRE)

#### 3.1. Autour d'Astérix

Comment l'expression de César fonctionne-t-elle aujourd'hui dans la culture d'un public jeune ? On ne saurait commencer autrement que par Astérix de René Goscinny et Albert Uderzo. Ce qui semble viser seulement les jeunes relie en fait les générations. Les adultes sont probablement plus amusés que les jeunes par les jeux de mots et les allusions parce qu'une connaissance profonde de la culture est nécessaire pour comprendre tous ces « délices » : dans *Astérix en Hispanie* (1969), les auteurs font ainsi des calembours sur le sujet : *César affranchit* (« rend libre ») *un esclave rubicond* (« rougeaud »)<sup>35</sup>, mais c'est précisément Astérix qui aide les enfants à acquérir cette connaissance.

En parallèle aux histoires comiques, nous disposons d'un certain nombre d'instruments supplémentaires. Autour de la série d'Astérix a émergé un phénomène puissant de transmédiaticité avec la production d'innombrables films d'animation ou avec des acteurs<sup>36</sup> et de sites Internet qui nous permettent de découvrir la culture ancienne de manière interactive. *Deutsches Asterix Archive* est le plus grand site allemand dédié aux braves Gaulois. Le site est actif en continu depuis 1998. Son administrateur, Marco Mütz (Comedix), y décrit douze exemples d'utilisation des mots *Alea iacta est* dans le monde d'Astérix<sup>37</sup>. Sur le blog *Pipeline Comics*<sup>38</sup>, Augie De Blicck Jr. explique que cette expression est attribuée à César, « *who is to Asterix what the Shredder is to the Teenage Mutant Ninja Turtles* », et qu'elle signifie que « la situation a dépassé le point de non retour<sup>39</sup> ». A. De Blicck Jr. sensibilise les lecteurs au fait que l'interprétation antique était plus complexe et compare *Alea iacta est* à *The game is afoot*, réintroduisant ainsi le thème du jeu avec la Fortune. Conscient que les jeunes d'aujourd'hui associent cette seconde maxime à la série de la BBC sur Sherlock Holmes, il donne la source exacte de la citation qui provient de la pièce *Henri IV, Part 1* de William Shakespeare<sup>40</sup>. L'Internet peut donc très bien fonctionner comme outil éducatif, et sans être superficiel !

35. René Goscinny et Albert Uderzo, *Astérix en Hispanie* (1969) ; voir MOLIN (2016), p. 15 et mon analyse du livre de Bernard-Pierre Molin ci-dessous.

36. Voir la page officielle *Astérix at the Movies*: <https://www.asterix.com/en/asterix-at-the-movies/> (04.04.2020).

37. MÜTZ (s.d.), [[https://www.comedix.de/lexikon/db/alea\\_iacta\\_est.php](https://www.comedix.de/lexikon/db/alea_iacta_est.php) (08.10.2019)].

38. DE BLIECK JR. (2018), [<https://www.pipelinecomics.com/the-asterix-agenda-alea-iacta-est/> (08.10.2019)].

39. DE BLIECK JR. (2018): « *The situation has passed the point of no return* ». Il ajoute : « *Actually, Caesar is a little more likable than Shredder.* »

40. W. Shakespeare, *Henry IV, Part 1* (acte 1, scène 3) : « *Before the game is afoot, thou still let'st slip* » (dans la traduction de François-Victor Hugo [SHAKESPEARE (1872)] : « Tu lâches toujours la meute, avant que le gibier soit levé. »).

En ce qui concerne l'utilisation des mots *Alea iacta est* (écrit « jacta ») dans le monde d'Astérix, curieusement, ceux-ci ne sont pas seulement prononcés par César, bien qu'il le fasse à certains moments, comme dans *Astérix légionnaire* (1967), où il signale qu'il est l'auteur de l'expression : « *Alea jacta est*, comme je dis toujours<sup>41</sup> ». Ailleurs, ses soldats ou les Gaulois eux-mêmes l'utilisent, comme le zézayant fils du Gaulois Ordralfabétix qui se déguise en Romain et intimide d'autres enfants en criant : « Par Zupiter ! Par Gaulois ! *Alea zacta eft* !<sup>42</sup> » — une ironie susceptible d'être plus appréciée par les lecteurs plus âgés et familiers avec l'histoire de César.

Les jeunes ont aussi une série spécialement écrite pour eux, composée de quatre livres, intitulée *Alea jacta est : Un livre jeu d'aventure*, avec un petit dé au bas de la couverture<sup>43</sup>. Comme le résumé l'annonce, ces albums ne sont pas « comme les autres »<sup>44</sup>. Ils invitent les jeunes lecteurs à jouer à un jeu excitant où l'interactivité est assurée par les dés. Le parcours à travers le livre dépend du résultat des coups<sup>45</sup>.

Ainsi, dans le deuxième volume, *La vedette armoricaine* (1988), nous nous transformons en Gaulois envoyé par son père au petit village d'Astérix et Obélix qui sont supposés nous endurcir. Nous voulons être une popstar et nous devons d'abord rencontrer le rockman Popmusix. Les coups de dé déterminent notre itinéraire. L'action du volume est située dans un contexte musical qui reflète les intérêts des enfants au tournant des xx<sup>e</sup> et xxi<sup>e</sup> siècle qui vivent dans le culte des célébrités ; les références de ce type rendent leur éducation plus agréable — une réalisation parfaite de la maxime adaptée d'après Quintilien : *Docere, movere, delectare*, « instruire, plaire, émouvoir »<sup>46</sup>. Les mots de César n'apparaissent pas seulement dans le titre de la série. Notre protagoniste constate au début de l'histoire : « Enfin, te voilà prêt pour la grande aventure. *Alea jacta est* !<sup>47</sup> ».

L'éducation par le jeu, toujours en compagnie du plus courageux des Gaulois, continue dans le manuel *Astérix : Les citations latines expliquées. De A à Z* de Bernard-

41. César prononce également cette expression dans les films *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre* (réal. A. Chabat, 2002) et *Astérix aux Jeux Olympiques* (réal. F. Forestier et Th. Langmann, 2008).

42. MÜTZ (s.d.).

43. Pour le tome 2 analysé ici, voir GARDA et LE DAMANY (1988).

44. Cf. BECHARD (s.d.).

45. Cf. le résumé chez BECHARD (s.d.) : « Tu vas pourtant affronter des dangers terribles. De paragraphes en paragraphes et d'une embûche à l'autre, il te faudra prendre des décisions délicates et des initiatives périlleuses, rouler le dé pour faire face au hasard, dénouer des situations inextricables, résoudre des énigmes tortueuses. Mais tu ne t'en sortiras pas toujours... tu devras alors recommencer l'aventure. Courage ! N'oublie jamais que tu es un irréductible Gaulois... ».

46. Cf. Quintilien, *Institution oratoire*, III, 5, 2 (« *Tria sunt item quae praestare debeat orator, ut doceat moveat delectet* »).

47. GARDA et LE DAMANY (1988). Comme BECHARD (s.d.) note, R. Goscinny et A. Uderzo figurent sur la couverture « par les droits d'auteurs » (Goscinny est mort en 1977).

Pierre Molin<sup>48</sup>. Entre les diverses maximes, déjà présentes sur la couverture, se trouve notre *Alea iacta est* à côté de la figure impressionnante de César. L'expression est expliquée sous la lettre A : nous voyons la silhouette de César à cheval, ce qui permet de relier la maxime au personnage. Le jeune lecteur reçoit des informations basées sur les écrits de Suétone, incluant le nom de ce biographe, avec la remarque que « selon certains spécialistes », César a prononcé ces paroles en grec<sup>49</sup>. Le vieux pirate Triple-Patte, dans le rôle du mentor, ajoute qu'« en bon français », l'*alea* « est synonyme de hasard » ; il donne aussi des exemples de son usage.

De plus, deux images des bandes dessinées sont réimprimées où la maxime est utilisée paradoxalement non pas par César, mais par son légionnaire et par le même pirate Triple-Patte d'*Astérix et Cléopâtre* (1965) qui dit : « Eh bien, tu avais dit que nous allions nous refaire et nous sommes refaits. *Alea iacta est* ! ». Le capitaine a peu de compréhension pour l'érudition de son équipier : « Encore un mot et je te fais avaler ta patte en bois !!!<sup>50</sup> ». La présentation de la maxime est résumée par la définition de son utilisation à notre époque :

Aujourd'hui, cette phrase marque que « le sort en est jeté » et accompagne une décision hardie et irréversible — signature de gros contrat, mariage... —, tout en soulignant le caractère authentiquement césarien de cette dernière<sup>51</sup>.

Les pirates sont évoqués dans un contexte similaire aussi sur la page *Everything Asterix — Asterix and Cleopatra: Latin Jokes Explained* : la maxime *Alea iacta est* est traduite par le « Professor Ibrox » d'une manière « moderne » : « *Ain't no turning back now, baby* ». Il ajoute : « *There's something noble in the eternal suffering of the pirates in Asterix. Reminds me of my second marriage*<sup>52</sup>. » Ce commentaire a probablement plus de sens que son auteur n'avait l'intention d'y mettre. En effet, chez Athénée, comme nous l'avons vu, les paroles prononcées par César, issues de la comédie de Ménandre, concernaient un débat sur la raison du mariage<sup>53</sup>.

L'exemple d'*Astérix* montre bien comment les paroles *Alea iacta est* deviennent peu à peu indépendantes et cessent d'être la « propriété » de César, qui les a aussi empruntées aux Grecs. De là il n'y a qu'un pas pour arriver à la conclusion que l'expression doit sa forme aux enfants.

48. Voir aussi le livre par Estelle DEBOUY, *Alea iacta est : Vous parlez latin sans le savoir* (2016).

49. MOLIN (2016), p. 15.

50. GOSCINNY et UDERZO (1965), p. 10 ; MOLIN (2016), p. 14. La version anglaise contient une référence directe à la culture classique : « *One more classical remark from you and I'll make you eat your wooden leg !* » (je souligne).

51. MOLIN (2016), p. 15.

52. PROFESSOR IBROX (2015).

53. Athénée, *Deipnosophistes*, XIII, 559 D ; voir *supra*.

### 3.2. Les gladiateurs de F. Schwieger

Ce concept est développé par Frank Schwieger dans son roman policier pour des enfants de 10-11 ans intitulé *Die Rache des Gladiators. Ein Abenteuer aus dem Alten Rom* (2010). Le livre est paru dans la série *Tigerauge* et le message adressé aux enfants sur une des pages initiales est le suivant : « Soyez vigilants et courageux, parce que de grandes aventures vous attendent<sup>54</sup> ». Plus particulièrement, l'éditeur se tourne vers les parents, à qui il promet, déjà sur la couverture, « de nombreuses informations supplémentaires ». F. Schwieger, un philologue classique, historien et professeur de lycée, tient cette promesse en introduisant, parallèlement à l'action, des sections de non-fiction, telle que la présentation de la figure de César avec les illustrations de Peter Knorr et Doro Göbel (fig. 5)<sup>55</sup>.

Dans le chapitre de cette section, nous pouvons observer la stratégie utilisée par F. Schwieger pour transmettre d'anciennes maximes à un jeune public. L'auteur les fait prononcer par des protagonistes juvéniles pour créer une familiarité et éliminer la distance que causerait un interlocuteur adulte. F. Schwieger fait aussi un clin d'œil aux lecteurs adultes en mettant l'expression *Veni, vidi, vici* (« *Wir kamen, sahen und siegten* ») de César dans la bouche de Marcus, le jeune garçon qui est le personnage principal du livre<sup>56</sup>. Marcus adresse ces mots à César en ajoutant : « Le dé était jeté il y a longtemps » (« *Der Würfel war längst gefallen* »). Le futur dictateur est impressionné : « César a haussé les sourcils avec intérêt. "Tes paroles me plaisent", dit-il avec un sourire<sup>57</sup> ». Ainsi, le jeune héros, avec ses amis, dont l'esclave gaulois Argetorix<sup>58</sup>, résout non seulement les problèmes des adultes en aidant César (il sauve sa fille Julia), mais il apparaît aussi comme le « véritable » auteur des fameuses paroles du célèbre Romain. Des maximes présentées de façon si attrayante ont de grandes chances d'être retenues et utilisées par les enfants.

54. SCHWIEGER (2010), n.p.: «*Sei wachsam und mutig, denn auf Dich warten große Abenteuer* ». Pour une analyse de ce roman, MARCINIAK (2017), p. 323-325.

55. Dans le section « *Wer ist Caesar ?* », SCHWIEGER (2010), p. 122-123, nous lisons qu'en l'an 49 se déroula une terrible guerre civile où César gagna après des combats sanglants.

56. SCHWIEGER (2010), p. 124 ; MARCINIAK (2017), p. 325. Cette expression est fixée dans la mémoire des lecteurs à travers son utilisation aussi dans le titre d'un des chapitres, voir SCHWIEGER (2010), p. 110 : « *Venimus vidimus vicimus — wir kamen, sahen und siegten* ».

57. SCHWIEGER (2010), p. 124 ; MARCINIAK (2017), p. 325.

58. Dans ses mots à César sonne un écho d'Astérix. César est clairement intéressé (l'action du roman se déroule avant la conquête de Gaule), mais Argetorix fait une allusion à Astérix : « La plus grande partie de la Gaule et un pays libre [...] qui n'est pas occupé par les Romains » (« *Der größte Teil Galliens [...] ist freies Land, nicht von Römern besetzt* »). César répond : « Oui [...] il n'en sera pas toujours ainsi » (« *Na [...], das muss nicht immer so bleiben* ») ; SCHWIEGER (2010), p. 124-125.

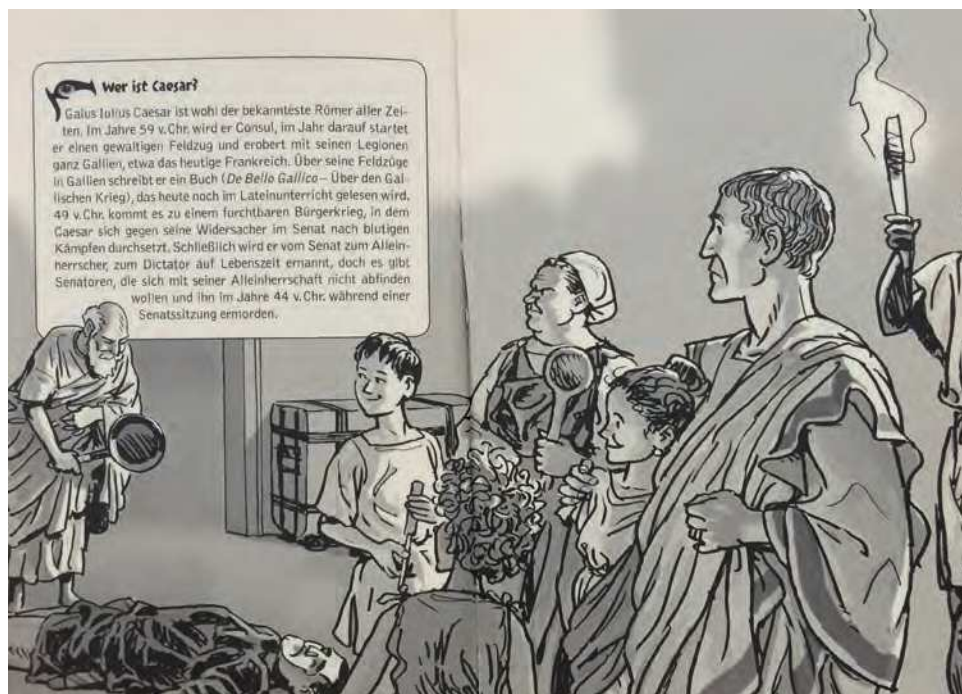


Fig. 5. Illustration de Peter Knorr et Doro Göbel, in Frank Schwieger, *Die Rache des Gladiators. Ein Abenteuer aus dem Alten Rom*, Munich, dtv Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG (2010), p. 122-123

© 2010 dtv Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG, München. Reproduite avec l'autorisation de la maison de l'édition.

### 3.3. Valeurs classiques et tradition dans l'œuvre d'Anna M. Komornicka

Les jeunes lecteurs sont également encouragés à utiliser ces expressions célèbres par Anna M. Komornicka. Professeure de philologie classique, issue d'une famille aux fortes traditions catholiques et patriotiques, elle fut la rédactrice en chef de la revue *Meander*, créée après la seconde guerre mondiale. Elle entendait restaurer les valeurs classiques dans une Pologne mutilée par la guerre et sauver le pays à l'époque du communisme qui voulait rompre les liens entre la Pologne et la culture occidentale. Afin de transmettre ces valeurs et cette culture aux jeunes, A. M. Komornicka décida de créer la trilogie *L'héritage de l'Antiquité*. A. M. Komornicka y utilise un filtre autobiographique. Dans les deux premiers volumes, la Maman — une doctoresse ès lettres classiques — raconte les mythes grecs à ses trois enfants qui portent les prénoms des vrais enfants de A. M. Komornicka. Bientôt ils commencent à remarquer des figures et des créatures de la mythologie dans leur propre milieu (ils rencontrent par exemple Icarus à l'école)<sup>59</sup>. Le troisième volume, *Alfa i Omega, czyli starożytność*

59. Pour l'analyse de cette série voir MARCINIAK (2015), p. 75-80.

w *miniaturze* [*Alpha et Omega, ou l'Antiquité en miniature*] <sup>60</sup>, est publié en 1995, six ans après l'indépendance de la Pologne. Il concerne l'histoire, qui constitue un sujet difficile, d'après l'avis même de A. M. Komornicka dans l'introduction. Elle adresse donc cet ouvrage aux enfants plus âgés. Elle veut approfondir leurs connaissances au moyen d'une pratique ambitieuse — les citations des sources anciennes. Le chapitre qui nous intéresse ici s'intitule « Franchir le Rubicon. "Les dés sont jetés !" (*Alea iacta est*) » et, comme dans le livre des maximes d'*Astérix*, il contient l'illustration d'un commandant à cheval (fig. 6).



Fig. 6. Illustration de Mirosław Andrzejewski  
in Anna M. Komornicka, *Alfa i Omega, czyli starożytność w miniaturze*,  
Warszawa, Wydawnictwo Ostoja (1995), p. 128.  
Reproduite avec l'autorisation de la maison de l'édition.

60. KOMORNICKA (1995).



A. M. Komornicka débute en expliquant que l'Histoire recèle de personnalités exceptionnelles, douées dans de nombreux domaines. Elle en donne deux exemples, l'un issu de la culture générale, avec Léonard de Vinci, un génie fameux qui permet aux jeunes lecteurs de comprendre l'ampleur de sa thèse, l'autre du milieu polonais avec Stanisław Ignacy Witkiewicz, un peintre et dramaturge avant-gardiste éminent, bien connu par les lecteurs polonais qui peuvent ainsi établir une relation avec un discours ancré dans leur propre contexte. Sur ce terrain bien préparé en faveur du héros principal du chapitre, A. M. Komornicka introduit César et le présente comme un général remarquable, brillant historien et excellent orateur. Après avoir décrit la grandeur de César et son charisme illustrés par une anecdote de Plutarque qui renforce son image positive<sup>61</sup>, A. M. Komornicka s'adresse directement aux lecteurs en leur rappelant qu'ils étudient le triumvirat à l'école<sup>62</sup>. Elle donne un aperçu historique de la situation, pointe le Rubicon sur une carte et explique aux lecteurs le sens de l'expression *Alea iacta est* (« une décision irrévocable »), son contexte historique (franchir le Rubicon) et culturel, en lien avec les jeux :

Notre héros, qui aimait les gestes et les discours pathétiques, devait dire alors *Alea iacta est*, comme on disait en jouant aux dés — le jeu favori des Anciens — quand le joueur a déjà fait son lancer, avec les conséquences inévitables d'une victoire ou d'une défaite. Il était clair que la décision de César était irrévocable et que César avait soulevé sa visière et déclaré la guerre à Rome<sup>63</sup>.

Comme dans les volumes précédents, A. M. Komornicka insère aussi une scène qui montre comment cette expression peut être utilisée aujourd'hui. Alors que F. Schwieger le démontre à l'aide de protagonistes de l'Antiquité, A. M. Komornicka utilise l'actualité<sup>64</sup>. Nous sommes ici et maintenant — l'essence de l'originalité de son approche : elle met en scène un lycéen hésitant quant au choix de ses études. Après avoir soumis son dossier à la faculté d'histoire, il annonce à sa famille : « Les dés sont jetés » en ajoutant qu'il a franchi le Rubicon. Les deux expressions sont en gras et le chapitre suivant a pour sujet les mots *Veni, vidi, vici*.

Il convient de noter que ce livre contient aussi une dose certaine d'humour, notamment grâce aux illustrations de Mirosław Andrzejewski qui représente un chien d'apparence enjouée (mais aujourd'hui il ne serait pas attaché à une chaîne)

61. Plutarque, *Vie de César*, XVII, 11 : il a dormi dans le hall parce qu'il avait cédé la seule chambre disponible à un vieux compagnon.

62. Pour montrer le futur dictateur comme un homme d'action, A. M. Komornicka se réfère aussi au barde-prophète polonais Cyprian Kamil Norwid qui avait l'habitude de dire que César dictait d'un cheval, pas d'un bureau.

63. KOMORNICKA (1995), p. 130-131. La formule « notre héros » renforce la relation émotionnelle du lecteur avec César.

64. Voir le lexique *Die Großen der Antike* par LOERZER (1988), p. 91 qui contextualise dans l'Antiquité l'expression pour les jeunes lecteurs de langue allemande.



avec un bol d'os et l'inscription : « Les dés sont jetés ». En polonais, le même mot désigne les dés et les os — nous sommes ici proches de l'Antiquité (fig. 7).



Fig. 7. Illustration de Miroslaw Andrzejewski in Anna M. Komornicka, *Alfa i Omega, czyli starożytność w miniaturze*, Warszawa, Wydawnictwo Ostoja (1995). Reproduite avec l'autorisation de la maison de l'édition.

### 3.4. Benita Kane Jaro : une trilogie pédagogique

Dans le domaine de la littérature pour le jeune public, d'autres ouvrages font revivre le pathos associé à la scène du franchissement du Rubicon par César selon Suétone. L'écrivaine américaine Benita Kane Jaro, qui affirme que son intérêt pour le monde antique a commencé dans sa petite enfance<sup>65</sup>, est l'auteure d'une trilogie sur la Rome antique de la fin de la République. Les volumes, toujours édités par Bolchazy-Carducci Publishers, spécialisés dans le matériel pédagogique, peuvent être considérés comme une littérature pour tous les âges (*all-ages literature*), mais ils sont utilisés dans l'éducation secondaire américaine. *The Door in the Wall* (1994) est centré sur Marcus Caelius Rufus, un jeune héros âgé de 20 ans, attrayant pour les lecteurs un peu moins jeunes que lui, et sur sa relation avec César alors en guerre contre Pompée. Nous relèverons que le roman fait aussi référence au thème du jeu avec la Fortune. La couverture de l'édition de 2002 comporte une allusion au jeu, mais anachronique, invitant à la réflexion : des silhouettes vêtues de toges se tiennent debout de dos sur un échiquier (fig. 8).

65. Elle a un baccalauréat en philosophie à California State University. Voir sa biographie sur la page de l'éditeur, BOLCHAZY-CARLUCCI PUBLISHERS, INC. (2019).

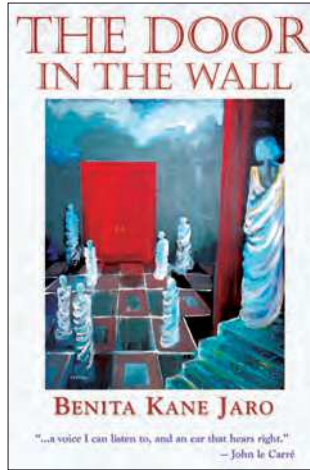


Fig. 8. Couverture de Benita Kane Jaro, *The Door in the Wall*, Wauconda (Ill.), Bolchazy-Carducci Publishers (2002). Reproduite avec l'autorisation de la maison de l'édition.

La scène de la proclamation par César des paroles *Alea iacta est* se déroule dans une atmosphère sublime et surnaturelle. Le jeune protagoniste voit un ruisseau et il écoute son murmure. Un héron se lève dans les joncs ; il va bientôt faire jour. Le protagoniste apprend d'un compagnon que le ruisseau est le fleuve Rubicon. Il voit César s'arrêter et regarder le fleuve ainsi que les troupes situées devant lui sur le chemin. Le temps semble lui aussi s'arrêter face au célèbre général. Les gens retiennent leur souffle, rien ne bouge, aucun son n'est produit. Alors, César commence à parler :

« *Well, my friends we can still draw back. But once we cross, then we will have to fight it out.* » *Caesar's voice came to us clearly on the still air. Oh, gods, I thought, and my hands were sweating. He'd better cross. What will happen to us if he doesn't? But my heart was dancing, my head was light. I felt drunk again, though I was sober. All the time the unnatural silence continued; even the noisy little river was quiet.*<sup>66</sup>

César semble regarder dans une direction, comme s'il voyait quelque chose apparaître. Et tout à coup, le son d'une flûte se fait entendre et tout le monde expérimente la vision d'un être extraordinaire :

*Oh gods, it was radiant. I thought it was — well, I don't know. But I thought the legs were furred and ended in hooves, the torso like man's. The head was clothed in a sun-like dazzle. It sat on the river bank, playing a shepherd's pipe. The sound was made up of all the noises of the day, of water murmuring, the click of stones, branches scarping against one another, the sheep on the hill, the groan of the earth, the whispered conversation of the grass, all woven into that wonderful spill of notes. Gods, I heard them as clearly as I hear this little town beginning to wake in*

66. JARO (2002), p. 241. Les deux autres tomes sont dédiés à Cicéron et Catulle.

*the deepest dark before morning. It was real. I know it was. A soldier ran forward, splashing across the stream, to hand the enormous figure a trumpet. The god stood up and blew a blast.*

*« The die is cast », Caesar shouted into the reverberations of that tremendous summons, and, slapping the reins on the backs of the mules, he thundered across the bridge<sup>67</sup>.*

Le roman de B. K. Jaro est un bon exemple d'utilisation de sources anciennes pour leur donner une nouvelle vie dans la génération suivante. Une telle leçon d'histoire de Rome n'ennuie personne et le contexte de l'expression des mots *Alea iacta est* est facilement assimilé. Cependant, la proximité de l'Antiquité se manifeste aussi là où nous ne l'attendons pas du tout.

### 3.5. César et Merlin

Le dernier exemple est le plus récent. Plusieurs références aux paroles de César se trouvent dans... Camelot. La série télévisée de la station britannique BBC *Merlin* (2008-2012) a conquis les cœurs de téléspectateurs de nombreux pays du monde. Ses producteurs ont démontré une créativité caractéristique de la réception de l'Antiquité, même si, dans ce cas, le point de référence est un autre mythe culturel : la légende du roi Arthur et des chevaliers de la Table Ronde. La série dont l'action se déroule au Moyen Âge n'est pas dépourvue de sujets antiques car ses réalisateurs ont utilisé de nombreux thèmes d'origine gréco-romaine<sup>68</sup>. Ainsi, le nom du médecin de la cour et du mentor de Merlin est Gaius, comme le célèbre avocat qui fut actif entre 130 et 180 ap. J.-C., ainsi que notre Jules César. Le grand Romain n'est jamais explicitement mentionné, mais sa maxime unit les cinq saisons de toute la série, et elle donne à l'ensemble de l'histoire une dimension métaphysique, caractéristique des jeux antiques, où une affaire mortellement sérieuse s'entrelace avec l'humour et des plaisirs apparemment innocents (fig. 9).

Ainsi, dans le premier épisode de la série, *L'Appel du Dragon* (2008) [*The Dragon's Call*], Merlin descend au cachot et distrait une paire de gardes en faisant rouler leurs dés au moyen de la magie. Cet épisode comique nous amène à une scène sérieuse. Au cachot, Merlin fait connaissance du Grand Dragon et apprend le poids inimaginable de son destin. Dans l'épisode 3, saison 4, *Un jour funeste* (2011) [*The Wicked Day*], toute la cour est plongée dans un divertissement insouciant, offert par une troupe de jongleurs, et après une séquence de *gags* et de *slapsticks*, l'action devient soudainement à nouveau sérieuse : suite à l'intrigue de Morgane, le roi Uther meurt. La cinquième et dernière saison commence avec l'épisode en deux parties *Le Fléau d'Arthur* (2012) [*Arthur's Bane*], Merlin est déjà conscient de

67. JARO (2002), p. 242-243.

68. Pour une analyse approfondie de la réception des motifs anciens dans la série *Merlin*, voir mon chapitre « *The Once and Future Antiquity: Greek and Roman Heritage in the BBC's Merlin* », dans MARCINIAK (2021, sous presse).



Fig. 9. Affiche de Merlin, saison 5 [BBC (2012)].  
Reproduite avec l'autorisation de Fremantle.

l'issue fatale. Dans la partie finale, Gaius essaie de soulager la tension en servant à Merlin son pudding préféré. Cette pincée d'humour (*nomen omen*) se heurte à la déclaration dramatique du jeune sorcier : « Je sens que les dés sont jetés... et cela pour le meilleur ou le pire, la grande épreuve d'Albion a commencé » (« *I feel that the die is cast... and that, for good or ill, Albion's great trial has begun* »). L'expression *The die is cast* accompagne l'affiche de toute la cinquième saison qui se termine avec la réalisation du destin sinistre. L'épisode qui l'y conduit, *La Prophétie de Camlann: première partie* (2012) [*The Diamond of the Day: Part 1*], commence avec un jeu de dés d'Arthur avec Merlin. C'est la première fois que les personnages principaux jouent, mais ils sont aussi les protagonistes de la tragédie imminente. Ils trouvent un moment de répit en pleine guerre. Parmi les rires des personnages présents, Merlin gagne grâce à des tromperies au moyen de sa magie. Il en sera bientôt privé à cause de la sorcellerie de Morgane et Arthur partira pour la bataille où il mourra.

Dans cette série, la profondeur de l'expression *Alea iacta est*, dissociée de son contexte et de sa relation avec César, n'est peut-être pas évidente à comprendre pour les jeunes téléspectateurs. Mais son sens général reste facile à saisir, et la curiosité des fans dévoués est la clé parfaite pour découvrir cette connexion et acquérir cette connaissance<sup>69</sup>.

La Fortune d'Arthur et de Merlin, bien que leur monde soit plus éloigné de celui de César, inspire une réflexion universelle et sérieuse qu'il serait très difficile de transmettre autrement au jeune public. Leurs parties de dés ressemblent en ce

69. Voir, par exemple, les découvertes des fans à propos du personnage de Gaius, WIKI MERLIN (s.d.), s.v. « Gaius ».

sens au divertissement d'Achille et d'Ajax immortalisés sur un vase d'Exékias. Le jeu apparemment léger et insouciant devient une parabole universelle de la vie de l'homme et de son destin.

## CONCLUSION

Les jeux sont une facette particulière du miroir de l'Antiquité — ils nous montrent notre faiblesse et notre force, nous protègent contre l'*hybris* et nous donnent en même temps de l'espoir contre toute attente. Si nous ajoutons à cela leur valeur éducative, il n'est pas surprenant que les adultes fassent une place importante aux jeux dans la culture des jeunes. Les mots de César, empruntés à Ménandre, qui nous sont parvenus grâce aux auteurs anciens et à leurs successeurs dans le processus de la réception, expriment des besoins qui sont toujours présents pour chacun de nous, d'où leur popularité renouvelée à l'époque actuelle.

Les exemples cités dans ce chapitre attestent l'enracinement de la maxime *Alea iacta est* et la compréhension de son sens, *mutatis mutandis* — tous les ajustements inclus — à travers les siècles. Ils ont été choisis pour illustrer la diversité de la réception, mais ils n'épuisent bien sûr pas le sujet. Par ailleurs, *Alea iacta est* a donné par exemple le titre à un livre éducatif de Gipsy et Franz Baumann, illustré par Susanne Szesny, dont le sous-titre est *Kinder spielen Römer*. Sur la couverture est représenté un jeu antique avec deux dés modernes au premier plan. La publication encourage les enfants et les personnes qui s'en occupent à « jouer aux Romains », c'est-à-dire à apprendre l'histoire de Rome à travers une sorte de jeux de rôle (*Role-Playing Games*) qui permet de recréer la vie de famille des Anciens, leur cuisine, leurs vêtements, etc. Le volume contient aussi des références aux jeux *sensu proprio*, présentées en deux chapitres : *De ludibus — Römische Kinderspiele* et *Panis et circenses — Die römische Freizeit*.

Les célèbres *Horrible Histories : Rotten Romans* (1994) par Terry Deary constituent un autre exemple. Elles se concentrent sur la mort de César, non sur l'expression *Alea iacta est*<sup>70</sup>. Cependant, les jeux sont présents dans la section « *Rotten Romans Fun and Games* », où l'auteur encourage de manière interactive les lecteurs à deviner quels jeux populaires d'aujourd'hui ont été pratiqués par les anciens Romains (réponse : tous sauf les jeux sur ordinateur, tels le cache-cache, les cerfs-volants, les poupées aux membres mobiles)<sup>71</sup>. Ensuite, dans la section « *Some Roman games you might like to try* », nous trouvons finalement les dés et les osselets ainsi que des conseils détaillés sur la façon de les utiliser :

\* *If your parents happen to sacrifice a sheep to the gods, ask them if you can have one of its feet.*

\* *Boil the sheep's foot until the flesh and skin fall away from the bones.*

70. DEARY (1994), p. 198-199.

71. *Ibid.*, p. 223.

\* *Take the small, cubic bones and dry them. You now have five "chuck stones".*

\* *Hold the bones in one hand. Throw them into the air. The aim is to see who can catch the most on the back of the hand. (Note : If your parents aren't sacrificing any sheep this week, you can use some stones, dice or cubes of wood).<sup>72</sup>*

L'illustration par Martin Brown dépeint un mouton stressé qui s'exclame « GULP ! ». Enfin, dans la section « *Rotten Romans Grow-up Games* » nous trouvons une description de jeux de gladiateurs<sup>73</sup>.

Nous avons également à disposition de nouvelles propositions, comme le jeu *Alea iacta est* par Jeffrey D. Allers et Bernd Eisenstein, produit par Ravensburger (2008)<sup>74</sup>. Sur le couvercle de la boîte, César nous regarde de face et lance trois dés modernes. Le slogan publicitaire interpelle les joueurs : « César ne joue pas aux dés ! Ou peut-être ? ». Ici, nous pouvons endosser le rôle de César et essayer de solliciter les faveurs de Dame Fortune. Elle possède même un temple dans le jeu. Un fait important est à souligner : les jets de dés offrent diverses possibilités, et le résultat du jeu dépend ainsi également des décisions des joueurs, exactement comme pour César sur le bord du Rubicon, où la Fortune a répondu aux précédents choix de la vie de ce grand homme (fig. 10).

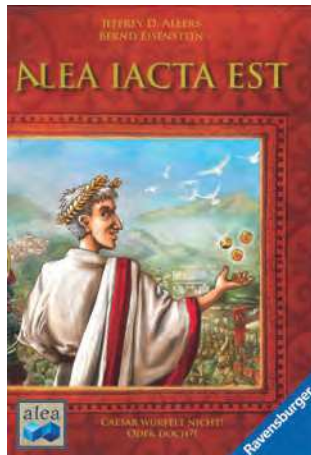


Fig. 10. Jeffrey D. Allers et Bernd Eisenstein, *Alea iacta est*, édition Ravensburger (2008).  
Reproduit avec l'autorisation de Ravensburger Verlag GmbH.

72. *Ibid.*, p. 224-225.

73. *Ibid.*, p. 228.

74. Voir EISENSTEIN (2020).

Nous pouvons également mentionner le jeu *Story Cubes*, où nous jouons le rôle d'un ancien aède et devons créer des histoires basées sur les jets de dés<sup>75</sup>. Le *Centre d'Education Poméranien* à Szczecin, au Nord de la Pologne, organise des sessions de RPG sous le slogan (en polonais) *Alea iacta est [Kości zostały rzucone]*<sup>76</sup>. Enfin, signalons le grand projet ERC de Véronique Dasen, *Locus ludi*, et l'extraordinaire Musée Suisse du Jeu dirigé par Ulrich Schädler — les preuves que l'ancienne *paideia* se porte plutôt bien de nos jours.

Que survivra-t-il de l'Antiquité dans les générations suivantes ? Cela ne dépend pas entièrement de nous. Mais c'est nous qui décidons de continuer le jeu. Les dés sont jetés, et qu'ils continuent d'être jetés. Car il ne suffit pas de les jeter une fois, ni de franchir une seule fois notre Rubicon. Il faut répéter le jeu pour les groupes constamment renouvelés de nos descendants. Et cela dépend de nous, de notre volonté d'entrer dans le Grand Jeu avec l'Antiquité. C'est l'un des rares jeux où tout le monde est gagnant.

---

75. Voir BAZYLCZYK (2017).

76. Voir la page de l'entreprise : <https://palac.szczecin.pl/kalendarium/39-kosci-zostaly-rzucone-sobota-z-rpg/> (07.10.2019).



# Faire du jouet et du jeu des enfants des objets d'Histoire. Un long cheminement du XVI<sup>e</sup> au XIX<sup>e</sup> siècle

Michel MANSON

Université Paris 13

## **INTRODUCTION : LE JOUET, OBJET FRIVOLE OU OBJET DE SAVOIRS ?**

Nous savons aujourd'hui que le jouet n'est pas un objet frivole, qu'il joue un rôle dans la construction de la personnalité enfantine. Nous savons aussi que l'enfant a une Histoire au cœur des sociétés du passé et les historiens, depuis Philippe Ariès<sup>1</sup>, se sont attelés à écrire cette histoire. Dès lors, si l'enfant du passé a eu des jouets, s'il a joué seul ou avec ses camarades, ces objets et ces conduites ludiques ont une histoire qui doit être retracée. Mais avant P. Ariès, avant le xx<sup>e</sup> siècle, le jouet et le jeu des enfants ont-t-ils été pensés comme un objet d'histoire ? Ont-t-ils été pensés tout court ? Nous avons essayé de montrer comment l'histoire économique et sociale du jouet s'entrelace avec celle de ses représentations et des discours qu'on tient sur lui, avec la façon dont sont perçus et compris ses jeux<sup>2</sup>. Mais il convient maintenant de s'attacher plus précisément à la construction d'un savoir historique sur ce domaine. Il s'agit d'une approche historiographique qui peut fournir aux historiens d'aujourd'hui des matériaux et des pistes de réflexion qu'il serait dommage de négliger. Bien que les apports à cette histoire dus à l'Ancien Régime puissent sembler modestes, il est bon de commencer par eux avant d'aborder le XIX<sup>e</sup> siècle où les hommes de lettres, les journalistes, précèdent les historiens et les spécialistes dans la construction d'un savoir historique sur le jouet et le jeu de l'enfant.

---

1. ARIÈS (1960).

2. MANSON (1999). Nous puiserons dans l'introduction historiographique de notre thèse, restée inédite, pour cet article.

## 1. DE L'ÉRUDITION HUMANISTE À LA CURIOSITÉ DES LUMIÈRES, UNE HISTOIRE EN MIETTES<sup>3</sup>

Dès l'Antiquité, des jouets sont produits en grande quantité, avec des procédés mécaniques (moules) ou artisanaux (sculpture), mais aboutissant à une large diffusion qui utilise les circuits commerciaux de l'époque. Il n'est donc pas étonnant de rencontrer parallèlement une première réflexion sur le jeu de l'enfant, d'Héraclite à Saint-Augustin, en passant par Platon, Aristote et Cicéron. L'on cherche déjà à situer la place des jeux et des jouets dans la société et dans l'éducation. Un savoir sur le jouet commence ainsi à se constituer, au gré des remarques sur l'enfant faites par les philosophes réfléchissant à l'éducation, par les médecins (pensons au traité sur la balle, de Galien), et surtout par les grammairiens et les lexicographes. En effet, à l'époque hellénistique, et au Musée d'Alexandrie en particulier, on étudie les textes anciens, on les annoté, on élabore des dictionnaires. Cela aboutira plus tard au dictionnaire de Pollux, dans lequel les articles sur des jeux d'enfants constituent une enquête souvent historique<sup>4</sup>.

À la Renaissance, les humanistes reprennent le flambeau, avec les éditions critiques des textes latins et grecs, avec la constitution de lexiques et de dictionnaires comme ceux de Robert Estienne en 1543, de Jean Lebon en 1571, d'Ambroise Calepin en 1578, par exemple. Les médecins, dont Mercurialis (1530-1606) (*De arte gymnastica*, 1569)<sup>5</sup> est l'un des plus célèbres, en s'intéressant aux exercices physiques pour entretenir la santé, reprennent les jeux physiques antiques, et d'autres, plus tard, évoqueront les jeux de leur époque, comme la paume par exemple, mais en laissant très peu de place aux jeux des enfants<sup>6</sup>. Les pédagogues humanistes, comme Érasme, Luis Vivès, Mathurin Cordier, écrivent des dialogues scolaires où les jeux et les jouets apparaissent de façon notable, avec un savoir tiré de l'Antiquité et de leur temps<sup>7</sup>. On s'accorde à penser qu'une pédagogie par le jeu serait une bonne chose et s'instruire en s'amusant sera la devise de nombreux pédagogues par la suite, mais la seule épaisseur historique de cette conception réside dans quelques citations des auteurs antiques. Ce n'est pas un savoir historique qui se construit<sup>8</sup>, seulement des documents littéraires de l'Antiquité que les humanistes remettent en circulation. Mais certains commencent à s'intéresser plus spécialement aux jeux des Anciens.

3. MANSON (2001), *passim*.

4. Voir l'édition commentée de COSTANZA (2019), et dans ce volume l'étude de R. TOSI sur la place de Pollux parmi les lexicographes.

5. MERCURIALE (1569).

6. MANSON (1990). Les historiens se sont essentiellement intéressés aux jeux des adultes, comme MEHL (1990) et BELMAS (2006).

7. ARIÈS et MARGOLIN (1982). MANSON (2001), chapitre III : « les niaiseries puérides de nos enfants », p. 43-57.

8. Nous renvoyons à BELMAS (2006) pour l'analyse de tous les traités et ouvrages sur le jeu que produit l'Ancien Régime, essayant pour notre part de rester sur le plan de la construction d'un savoir historique.

Celio Calcagnini (1479-1541)<sup>9</sup> s'intéresse aux jeux de dés et de pions, Jules César Boulenger (1558-1628) aux jeux du cirque chez les Romains<sup>10</sup>. Ces travaux sur les jeux des adultes vont, progressivement, intégrer des notices sur les jeux de l'enfance.

Dès lors, aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècle de savantes dissertations, latines le plus souvent, explorent divers aspects des jeux chez les Romains et chez les Grecs, principalement les jeux de dés, de pions, les osselets, les latroncules, les jeux des douze lignes et autres jeux de table. Citons d'abord pour le XVII<sup>e</sup> siècle, à nouveau J. C. Boulenger dans son traité sur les *Jeux des Anciens*, publié en 1699<sup>11</sup>, Daniel Souter (1571-1634)<sup>12</sup>, Johannes Meursius (1579-1639)<sup>13</sup>, et Andreas Sentflebius (1602-1643)<sup>14</sup>. Ces auteurs commencent aussi à aborder certains jeux d'enfant. J. C. Boulenger s'occupe du cerceau et de la toupie (chap. III, *De ludo trochi, et turbinis*), des noix (chap. VIII, *De castello nucum*, chap. XII, *De ocellatorum lusu*), D. Souter dans son livre III, étudie les jeux de balle (chapitre IV), les noix (chapitre V), le cerceau (chapitre XII), et il termine son ouvrage par une « *admonitio ad Juventutem* ». J. Meursius réserve une entrée au cheval bâton, *kalamon Epibainein* : « *Erat puerorum ludus* » citant évidemment l'anecdote d'Agésilas jouant avec ses enfants. A. Sentflebius dans son chapitre XV met l'accent sur les jeux de noix comme jeux d'enfants (*De Nucibus. Ludus est puerilis. Saturnalia. Proverbia a Nucibus desumta. Nuces spargere in nuptiis quid, & in testamentis*), et son chapitre XVII sur les *ocellata* revient sur les noix en discutant les diverses interprétations des philologues. Ces travaux sont constitués en effet d'une masse considérable de citations des auteurs grecs et latins, les grands auteurs mais surtout les scholiastes et les lexicographes. Les éditions ne sont pas citées, la rigueur dans l'établissement des textes et dans leur interprétation n'est pas toujours de mise, mais cette recherche des sources écrites constitue la base sur laquelle pourra se construire l'histoire des jeux et des jouets de l'Antiquité. Le XVIII<sup>e</sup> siècle y ajoutera l'archéologie. Mais il n'y a pas que l'Antiquité dont on étudie les jeux au XVII<sup>e</sup> siècle.

En France, les juristes et les théologiens de la Contre-Réforme mènent un combat contre les jeux d'argent et contre les jeux traditionnels des campagnes, ce qui donne lieu à des écrits de réflexion utilisant des dossiers historiques. Points d'aboutissement de ce travail, l'ouvrage de l'abbé Jean-Baptiste Thiers (1636-1703), *Traité des jeux et des divertissements*<sup>15</sup> et l'important chapitre sur les jeux dans le *Traité de la Police* de Nicolas Delamare (1639-1723)<sup>16</sup>. J.-B. Thiers veut embrasser dans sa réflexion tous

9. CALCAGNINI (1699).

10. BOULENGER (1598).

11. BOULENGER (1699).

12. SOUTER (1699).

13. MEURSIUS (1625). C'est un dictionnaire des jeux selon leur nom grec, avec un corpus de citations pour chaque jeu, tirées d'Hésychius, Eustathe, Pollux, etc.

14. SENTFLEBIUS (1699).

15. THIERS (1686).

16. DELAMARE (1705).

les jeux, de paroles, d'action, de hasard, d'adresse. Son but est moral et religieux, mais pour étayer ses propos, il s'appuie sur les auteurs de l'Antiquité, sur les Pères de l'Église, sur les ordonnances de l'Église apportant condamnation des jeux de hasard ou autres, sur les Conciles, bref, l'auteur est amené à donner les repères chronologiques d'une histoire juridique des jeux, ce que reprendra de façon encore plus détaillée et précise N. Delamare. Il commence son étude par l'origine des jeux, et l'invention du jeu des échecs qu'il attribue à Palamède lors du siège de Troie. Il consacre un premier chapitre à l'origine des jeux, en l'accompagnant de considérations religieuses et morales. Passant dans le chapitre suivant aux lois qui interdisent certains jeux, il approuve ceux qui exercent le corps et l'esprit, condamne les purs jeux de hasard et tolère ceux qui mélangent le hasard et l'habileté. Il fait un sort à part aux loteries, qui doivent avoir l'autorisation du pouvoir. Il s'attache aux circonstances dans lesquelles les jeux se déroulent — lieux, temps, personnes —, car elles sont contrôlées par la loi, même quand les jeux sont autorisés. Il ne cesse de faire des références aux auteurs de l'Antiquité, mettant ainsi en perspective historique son étude des jeux et des lois les concernant. Puis il cite toutes les ordonnances et lois ecclésiastiques touchant les jeux depuis l'Antiquité, développant ensuite ce qui s'est passé depuis le début du règne de Louis XIV. C'est là ouvrir un nouveau domaine dans l'histoire des jeux, mais il ne concerne pratiquement pas les enfants, dont les jeux ne sont pas cités par N. Delamare.

Sous le règne de Louis XIV, on assiste à une floraison de Dictionnaires et de Lexiques qui vont apporter une contribution importante à la connaissance et à l'histoire des jeux et des jouets : le dictionnaire de Richelet en 1680, celui de Furetière en 1690, celui de l'Académie en 1694, et le *Glossarium mediæ et infimæ latinitatis*, de Charles Dufresne Du Cange en 1678<sup>17</sup>. Ce dernier ouvrage est réellement un travail historique, utilisant l'étymologie des mots et donnant pour chaque terme une série de citations extraites des chartes royales et autres sources médiévales. Chemin faisant, l'auteur note des coutumes en train de disparaître, et ce regard ethnographique sur les jeux s'accroît au siècle des Lumières, époque de grands voyages et d'une réflexion sur la relativité des cultures (Voltaire dans *Candide*, et Montesquieu dans les *Lettres Persanes*, par exemple).

Avec les fouilles de Pompéi et d'Herculanum, à partir de l'éruption du Vésuve de 1707, et surtout après 1748, l'érudition humaniste trouve un complément dans l'archéologie, la mise au jour des objets et des représentations relançant le problème de leur interprétation et de leur histoire. Les fouilles menées par le Vatican dans les catacombes de Rome font surgir des poupées articulées en os, alors que d'autres, en terre cuite, sont trouvées dans l'Italie méridionale. C'est ainsi que le premier ouvrage d'histoire des jouets porte sur les jouets antiques et paraît à Florence en 1781<sup>18</sup>. Son auteur, le Prince de Biscari (1719-1786), initiateur de nombreuses fouilles archéologiques en Sicile, membre honoraire des Académies royales de

---

17. DU CANGE (1678).

18. PATERNÒ CASTELLO, prince de Biscari (1781).

Naples, Londres et Bordeaux et de nombreuses autres académies<sup>19</sup>, évoque dans sa préface les événements et mutations de la grande histoire, et annonce qu'il va démontrer que l'esprit de l'homme est toujours le même, que les enfants de l'Antiquité jouaient comme ceux de son temps, avec des jouets et des « bagatelles » qu'on leur offre, nommées *crepundia*. Il décrit en fait les objets qui se trouvent dans le musée qu'il a créé, représentés dans les neuf planches qui suivent la dissertation initiale. L'archéologie est ici brandie comme une preuve de la nature inchangée de l'enfant, utilisateur de jouets quelle que soit l'époque.

Dès lors, le savoir sur les jeux et les jouets antiques ne va plus cesser d'augmenter, au fur et à mesure des découvertes archéologiques et des nouvelles réflexions qu'elles suscitent. Mais, dans ce domaine comme dans celui de la recherche ethnographique ou dans les nouvelles dimensions prises par la réflexion sur l'enfant et la pédagogie depuis le milieu du XVIII<sup>e</sup> siècle, le savoir sur le jouet et son histoire n'est que fragmentaire, dispersé dans des notes, notices de dictionnaires ou d'ouvrages savants, articles de périodiques. De plus, il apparaît très nettement un immense déséquilibre entre l'importance des travaux et des réflexions suscités par le jeu et le peu de recherches et d'intelligence qu'on consacre à comprendre le jouet. Ce savoir éparpillé, non conceptualisé, est cependant devenu suffisamment visible, et il permet de répondre à de nouveaux questionnements qui surgissent sur l'enfant et ses jeux au début du XIX<sup>e</sup> siècle.

## 2. APPROCHES ANALYTIQUES DE PÉDAGOGUES, LITTÉRATEURS OU ARCHÉOLOGUES (1800-1868)

Pour que le jouet devienne objet d'histoire, il importe que la société en fasse déjà un objet d'intérêt, en regardant de plus près l'enfance et la culture enfantine. Or, c'est justement ce qui se passe dans la première moitié du XIX<sup>e</sup> siècle. Comme nous l'avons montré ailleurs<sup>20</sup>, de nombreux albums sur les jeux de la poupée, les jeux des garçons, les plaisirs de l'enfance paraissent sous Bonaparte, Napoléon et la Restauration. Des recueils de jeux sont publiés, certains ne comprenant pas les jouets comme celui de Mme Celnart<sup>21</sup>, d'autres s'adressant aux adolescents mais n'hésitant pas à citer des jouets, comme celui de Guillaume Belèze<sup>22</sup>. Ce sont des Dictionnaires de jeux qui vont introduire la dimension historique dans leurs notices, et cela très tôt dans le siècle avec le dictionnaire de Jean-Félicissime Adry (1749-1818) en 1807<sup>23</sup>. Cet enseignant de la congrégation de l'Oratoire, familier des auteurs classiques et de l'histoire, a entrepris d'écrire un ouvrage où se mêlent apparemment l'histoire

---

19. GUZZETTA (2001).

20. MANSON (1991).

21. CELNART (1827).

22. BELÈZE (1856).

23. ADRY (1807).

et l'ethnologie. Cela ne veut pas dire qu'il perçoit l'originalité de la culture ludique enfantine de telle époque ou de tel pays. Il affirme dans sa préface :

Pour le fonds, les jeux des enfants, ou du moins presque tous leurs jeux, ont été les mêmes dans tous les siècles et chez tous les peuples. Au milieu des révolutions sans nombre qui ont bouleversé l'univers, l'enfance, comme on le verra dans ce Traité, n'a presque rien changé dans ses principaux amusements, et peut-être en a-t-elle été plus heureuse<sup>24</sup>.

Ainsi, chez les Incas, les Chinois ou la Grèce antique, ce sont les mêmes jeux d'enfants.

Il est aisé de s'en convaincre par les Relations des voyageurs, et par la lecture des anciens auteurs, surtout des Lexiques ou Dictionnaires de Pollux, Suidas et Hésychius, et des commentateurs d'Homère ou d'Aristophane<sup>25</sup>.

L'auteur donne, après sa préface, la liste des « ouvrages cités ou qui ont été consultés », avec la référence des éditions. Pour les anciens, Pollux, La Souda, Eustathe, Aristophane, Virgile, Horace, Ovide, Martial, pour les modernes, Mercurialis, J. Meursius, D. Souter, J. C. Boulenger, les jeux orientaux par Thomas Hyde (1694), le père Labat pour ses voyages en Amérique (1722), les mémoires du chevalier Arvieux, le père Lafitau sur les sauvages américains (1724), « et une infinité d'autres ouvrages, tant anciens que modernes ». De fait, les articles citent d'autres noms d'auteur, comme M. de Paulmy, qui est celui que J.-F. Adry utilise le plus souvent<sup>26</sup>. Les entrées faites d'un mot grec sont nombreuses, tirées des lexicographes antiques. Mais il y a des termes empruntés à d'autres langues, des mots français qui viennent de la liste des jeux de Gargantua ou de l'album de Stella. J.-F. Adry a donc utilisé de nombreuses sources, mais ses articles ne cherchent qu'à décrire le jeu, souvent en confrontant plusieurs auteurs. Nous avons vu qu'il ne croit pas que les jeux et les jouets aient une histoire, puisqu'ils seraient toujours les mêmes, mais il utilise des sources historiques et des récits de voyageurs et cela fait de son Dictionnaire un « Traité des jeux d'enfants » à caractère historique. Un deuxième dictionnaire semble emprunter la voie tracée par J.-F. Adry, celui de Louis-Nicolas Bescherelle, en 1851<sup>27</sup>.

Son introduction fait bien écho à la préface de J.-F. Adry. Après avoir justifié l'importance des jouets et des jeux pour l'enfance et pour tous les âges, l'auteur se propose d'en donner une encyclopédie :

Nous ne nous bornerons pas à ceux qui sont en usage actuellement et chez nous ; nous dirons aussi quels étaient les jeux de nos pères et ceux des anciens peuples. Cela servira le projet que nous avons de peindre au vif, peu à peu, et sous

24. ADRY (1807), p. XI.

25. ADRY, *ibid.*

26. Antoine-René de Voyer d'Argenson de Paulmy (1722-1787). Sa bibliothèque de cent mille volumes est devenue la Bibliothèque de l'Arsenal, il en tira plus d'une centaine d'ouvrages.

27. BESCHERELLE (1851).

toutes sortes de points de vue, l'histoire si curieuse des mœurs, usages et coutumes de tous les peuples<sup>28</sup>.

Comme J.-F. Adry, il juge utile d'affirmer : « Les jeux des enfants ne sont pas indignes de l'attention du philosophe<sup>29</sup> ». Et l'auteur a l'honnêteté d'affirmer que seuls les ouvrages de J.-F. Adry et de Mme Celnart lui ont été vraiment utiles. Il suffit de comparer certaines notices communes aux deux dictionnaires pour constater tout ce que L.-N. Bescherelle doit à J.-F. Adry. L.-N. Bescherelle apporte des jeux contemporains, en particulier des jeux avec des chansons dont il donne les paroles, des rondes en particulier, mais cela ne vient pas d'une recherche historique, plutôt du livre de Mme Celnart, parfois copié presque de façon littérale comme pour l'article « Avocat de paille<sup>30</sup> ».

Le jouet est devenu un objet dont on se préoccupe dans la première moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, non seulement dans la littérature de jeunesse, mais aussi dans l'éducation<sup>31</sup> et dans l'économie<sup>32</sup>. Sur ce plan-là, les choses ont changé depuis l'Ancien Régime : la fin des corporations a mis en lumière les métiers du jouet qui ne se cachaient plus derrière les corporations de bintelotiers, tourneurs, merciers, etc. Les expositions de l'industrie vont faire une place aux jouets, et ce secteur économique va émerger et trouver une visibilité grâce aux rapports, aux médailles distribuées, aux articles de presse. C'est ainsi que le premier livre sur le jouet en France est celui d'Henri Nicolle (1819-1877)<sup>33</sup>, littérateur polygraphe, qui a mené une enquête sur les jouets à l'occasion de l'Exposition universelle de Paris en 1867. Son livre est le recueil des articles qu'il a donné en 1867 au périodique *L'Étendard*. C'est donc une succession de chroniques, passant en revue les jouets « à un sou », les jouets de luxe, les poupées, automates et jouets mécaniques, avec une incursion dans la prestidigitation et la récréation instructive et amusante. L'auteur agit en journaliste, menant l'enquête chez des fabricants, dressant leur portrait, donnant les prix des produits, le tout émaillé de réflexions sur le jouet et l'éducation, avec un passage plus « historique » consacré aux jouets mécaniques. Il en attribue l'invention, en 1821, à Cruchet, mécanicien de 84 ans à qui il rend visite et dont il raconte la vie<sup>34</sup>. Il s'agit d'Aimable Cruchet, inventeur des soufflets disant papa-maman, dans les bébés, enfants, pouparde<sup>35</sup>. H. Nicolle amorce ainsi une autre facette de l'histoire du jouet, celle de ses inventeurs et fabricants.

28. BESCHERELLE (1851), p. 2.

29. ADRY (1807), p. XXVIII écrivait : « Tout ce que nous avons dit dans cette Préface, suffira peut-être pour persuader que les jeux des enfants ne sont pas indignes de l'attention du sage ».

30. CELNART (1827), p. 48 ; BESCHERELLE (1851), p. 6.

31. MANSON (2010).

32. MANSON (2005).

33. NICOLLE (1868).

34. NICOLLE (1868), p. 41-50.

35. Brevet du 18/06/1855.



Cependant, les études d'Ancien Régime sur les jouets antiques sont renouvelées par des publications archéologiques et philologiques, en volumes ou dispersées dans les revues savantes. Les catalogues de collections privées ou de musées, les publications de fouilles livrent tout un matériel de jouets grecs et romains et de représentations d'enfants jouant qui ne demandent qu'à être réunis dans une vision d'ensemble sur le ludique enfantin. C'est ce que va faire Louis Becq de Fouquières (1831-1887).

### 3. PREMIÈRES TENTATIVES DE SYNTHÈSE SUR L'HISTOIRE DES JOUETS : L'ARRIVÉE DE SPÉCIALISTES ET D'HISTORIENS (1869-1914)

Le premier ouvrage de synthèse concerne l'Antiquité et date de 1869, sous la plume de L. Becq de Fouquières<sup>36</sup>. Cet autodidacte, critique littéraire, théoricien de la poésie et le grand découvreur et éditeur d'André Chénier, a su se former au grec, aux littératures et à l'archéologie de l'Antiquité et son ouvrage sur les jeux fait une synthèse magistrale et érudite du savoir accumulé avant lui, depuis le XVI<sup>e</sup> siècle<sup>37</sup>. En fait, il ne s'est pas contenté de synthétiser, il a repris les sources et les documents archéologiques, il les a confrontés, réinterprétés avec une réflexion profonde sur le ludique et ses rapports avec les différents aspects de la société. Pour les jouets, qui sont le sujet de son premier chapitre, il nous dit qu'« il est nouveau dans son ensemble<sup>38</sup> ». Mais, comme ses prédécesseurs, il croit à la pérennité des jouets :

Et si les enfants furent de tout temps les mêmes, leurs joujoux aussi, hochets, crécelles, jouets de toutes sortes, poupées de bois, d'argile ou de cire, se ressemblent à toutes les époques, sauf l'art qui imprime sa marque sur les plus humbles choses<sup>39</sup>.

Malgré cette affirmation, L. Becq de Fouquières s'attache à contextualiser les jeux et les jouets dont il parle, agissant, lui le littéraire, comme un historien et jetant ainsi les bases de l'histoire des jouets.

Dès lors les recherches sont relancées, dont bénéficieront les outils de travail pour les érudits de l'antiquité classique, qui n'oublieront pas, à la fin du siècle, de faire des articles précis et informés sur les jouets des enfants grecs et romains. Ainsi, ceux consacrés aux jeux et aux jouets dans le *Dictionnaire des Antiquités grecques et romaines* de Charles Daremberg et Edmond Saglio<sup>40</sup>. Des *crepundia* (amulettes enfantines), aux *crepitacula* (hochets, jouets sonores), à la *pupa* (poupée), au *ludus* (jeu), et bien d'autres encore, il s'agit de la masse d'informations philologiques et archéologiques la plus importante sur ces questions. Si on regroupait et publiait

36. BECQ DE FOUQUIÈRES (1869).

37. Nous retraçons son itinéraire et sa culture de l'Antiquité dans un texte qui figurera dans la réédition commentée de l'ouvrage de L. Becq de Fouquières aux Presses Universitaires de Liège.

38. BECQ DE FOUQUIÈRES (1869), p. VI.

39. *Ibid.*, p. 1-2.

40. Dictionnaire paru chez Hachette en 10 volumes, de 1877 à 1919 [DAREMBERG et SAGLIO (1877-1919)].

aujourd'hui tous ces articles, en développant et clarifiant les références toujours abrégées et difficiles à reconstituer, on disposerait d'un véritable ouvrage érudit sur la question, dont les méthodes et les sources ont été complétées, mais qui reste toujours la base indispensable des recherches en ce domaine.

Sous la Troisième République, les éducateurs commencent à publier des ouvrages sur les jouets, qui sont l'objet ou l'occasion de savoirs pédagogiques, techniques, économiques selon la voie ouverte par H. Nicolle. Voici Madame Gustave Demoulin, née Anaïs Gillet (1836-19...) <sup>41</sup>, qui raconte sous forme de dialogues comment quatre enfants découvrent l'univers du père Juvatte, fabricant de jouets. Il a dans son atelier « un spécimen de tous les jouets anciens et nouveaux, en vogue ou démodés, car la mode exerce partout sa tyrannie. [...] En réunissant tous les genres dans sa collection, son *Musée de jouets* comme il l'appelle... <sup>42</sup> ». Les jouets mécaniques et mobiles donnent lieu à des leçons de physique, mais l'auteure est sensible à l'évolution rapide des jouets et des techniques qui servent à les fabriquer. L'idée de collection et de Musée est bien dans l'air à son époque. Gaston Tissandier (1843-1899) suit la voie tracée par Mme Demoulin, en faisant des leçons de choses et de la physique amusante avec les jouets et les jeux, dans son livre, *Jeux et jouets du jeune âge, choix de récréations amusantes et instructives* <sup>43</sup>. L'auteur est un scientifique, chimiste et passionné par toutes les inventions, n'hésitant pas à monter en ballon, mais il met cette passion au service du public et de la jeunesse en écrivant de la vulgarisation scientifique en particulier dans la revue *La Nature* dont il est l'éditeur depuis 1873 et où il a publié les textes de ce livre. Ainsi, Mme Demoulin et G. Tissandier contribuent à faire du jouet un objet de savoir, un outil pédagogique, un révélateur du monde de la nature et de celui de la technologie.

On pourrait citer aussi les manuels de jeux qui se multiplient, allant de pair avec une réflexion pédagogique qui s'élabore sur cette nouvelle discipline qu'est l'éducation physique rendue obligatoire en France depuis 1869 <sup>44</sup>.

C'est à la même époque qu'apparaissent les premières synthèses historiques sur le jouet, et en premier celle d'Édouard Fournier, *Histoire des jouets et des jeux d'enfants*, en 1889 <sup>45</sup>. Il affiche l'intention de faire l'histoire des jouets, mais, sur les 350 pages de l'ouvrage, seules 77 (deux chapitres) s'occupent du jouet. Ce livre est en fait un recueil d'articles, regroupés par l'éditeur en un livre posthume, car É. Fournier est mort le 10 mai 1880. Dans le premier chapitre il évoque l'industrie du jouet contemporaine, c'est-à-dire sous le Second Empire. Le deuxième trace l'histoire des corporations de marchands et fabricants de jouets depuis le Moyen Âge. Le genre est celui de la chronique, comme chez H. Nicolle, mais avec une érudition qu'il n'avait pas. É. Fournier (1819-1880) est

---

41. DEMOULIN (1889). Elle publie pour les enfants des livres de leçons de choses, d'histoire, etc.

42. DEMOULIN (1889), p. 8 et 9.

43. TISSANDIER (1884).

44. MANSON (2020).

45. FOURNIER (1889).

un autodidacte, entré dans les lettres par l'intermédiaire du journalisme, resté toute sa vie un critique littéraire et dramatique, mais aussi un homme de bibliothèque, curieux de tout, menant des recherches historiques et archéologiques où domine le goût de l'anecdote et du détail, un passionné du vieux Paris. Ses notes manuscrites conservées à la Bibliothèque de l'Arsenal (Paris)<sup>46</sup> montrent bien cette minutie pointilliste qui n'exclut pas la superficialité et le recours à des sources disparates et de valeur très inégale : « Fournier est tout à fait le type de l'homme de lettres du Second Empire<sup>47</sup> ». Il acheva sa carrière comme Bibliothécaire du Ministère de l'Intérieur, à partir de 1872. Cette biographie sommaire d'É. Fournier est instructive, si elle est comparée à celles des deux auteurs qui donnèrent à l'histoire du jouet ses lettres de noblesse, Léo Claretie et Henry-René D'Allemagne. Derrière les similitudes, apparaissent les écarts, et nous comprenons mieux ainsi les conditions dans lesquelles naissent les deux ouvrages de référence sur le jouet, en 1893 et en 1902, car L. Claretie et H.-R. D'Allemagne ne sont plus, comme É. Fournier, des « amateurs », mais des « professionnels » de la culture, l'un dans les lettres, l'autre en histoire<sup>48</sup>.

Léo Claretie, entré en 1863 à l'École Normale Supérieure, était le neveu de Jules Claretie (1840-1913), écrivain, administrateur de la Comédie française en 1885, membre de l'Académie française en 1888. Léo se voua comme son oncle à la littérature<sup>49</sup>, mais il poursuivit le cursus universitaire jusqu'à la thèse, soutenue en 1890, sur *Lesage romancier*. Il avait déjà publié un premier ouvrage, dans le style de ceux de É. Fournier puisqu'il s'agit d'une histoire anecdotique de Paris (1886). Au lieu de commencer une carrière universitaire classique, d'enseignant et de chercheur, L. Claretie préféra écrire, collaborant à de nombreuses revues et à des journaux, publiant aussi des ouvrages d'histoire littéraire et une volumineuse *Histoire de la littérature française (900-1900)*, en cinq volumes parus de 1905 à 1912. Il édite des œuvres classiques, comme É. Fournier, et il écrit aussi des romans. Rien ne semble donc le prédisposer particulièrement à s'intéresser aux jouets, bien qu'il se soit penché sur l'éducation et la pédagogie du français<sup>50</sup>. Quand paraît son livre *Les Jouets. Histoire. Fabrication*, sans doute en 1893<sup>51</sup>, son auteur, âgé de 31 ans, a déjà publié six ouvrages et de nombreux articles mais cela ne nous renseigne pas sur les raisons de son travail sur les jouets. Nous y reviendrons.

---

46. Il légua une partie de ses notes à la Bibliothèque de l'Arsenal, qui les classa et les relia en 21 volumes (ms 7104 à 7124). Nous avons consulté les ms 7108, 7113, et 7120, qui contiennent des notes sur les jeux et les jouets. La Bibliothèque Historique de la Ville de Paris est dépositaire d'une autre partie des notes d'É. Fournier.

47. RICHARDOT (1979).

48. MANSON (1985).

49. CLARETIE (1893), p. 284 se réfère à « mon oncle, Jules Claretie ». Il est certain que son appartenance à une famille d'hommes de lettres est pour beaucoup dans la direction qu'a pris sa carrière.

50. CLARETIE (1892). Pour sa biographie, LIMOUZIN-LAMOTHE (1959).

51. Ouvrage non daté, paru à Paris, ancienne maison Quantin, illustré de 300 vignettes dans le texte, 13 pl. h.t., dont 6 couleurs, IV-325 p. in 4°. La date est donnée d'après le catalogue de la BNF (dépôt légal).

Henry-René D'Allemagne a fait lui aussi des études universitaires et, admis à l'École des Chartes, il en sortit en 1887 muni de son diplôme d'archiviste-paléographe, grâce à une thèse intitulée *Essai sur l'histoire de la corporation des serruriers, et description de quelques-uns de leurs ouvrages*<sup>52</sup>, et il raconte qu'il avait appris le métier de serrurier pour mieux faire cette thèse<sup>53</sup>. Cet archiviste ne s'intéressait pas seulement aux manuscrits, mais aussi aux techniques de fabrication et aux objets eux-mêmes, alliant ainsi l'archéologie à l'histoire. Tenait-il ces goûts de son ancêtre brodeur du Roi<sup>54</sup> ?

Quoi qu'il en soit, quatre jours après l'obtention de son diplôme de l'École des Chartes, il écrit à l'Administrateur de la Bibliothèque de l'Arsenal, pour lui demander un poste, « en qualité de surnuméraire<sup>55</sup> », ses revenus personnels lui permettant de se passer de traitement ! Peut-être avait-il des amis bien placés, car dix jours plus tard, l'Arrêté de nomination est signé par le Ministre. H.-R. D'Allemagne semble avoir rempli avec conscience et ponctualité sa tâche de bibliothécaire<sup>56</sup> jusqu'en 1899, date à laquelle il dépose sa démission, qui est acceptée mais suivie, dans le même arrêté du 8 août, de sa nomination comme Bibliothécaire honoraire de la Bibliothèque de l'Arsenal<sup>57</sup>. C'est sans doute pendant ses vacances qu'il accomplissait ses nombreux voyages, en Espagne, en Italie et Afrique du Nord (1892), en Suède, en Norvège et en Allemagne (1893), en Autriche et en Égypte (1894), en Palestine et en Syrie (1896), dans le Caucase et la Transcapie (1897-1898) et en Perse (1899). Ses voyages lui permettaient de ramener des objets splendides et il fit aménager spécialement son hôtel de la rue des Mathurins, par l'artiste peintre Julien Godon, pour mettre en valeur ses collections<sup>58</sup>.

52. Cf. *Livret de l'École des Chartes, 1821-1966*, Paris, 1967, notice biographique p. X ; promotion du 26-01-1887, p. 13 et 69. Il n'y a pas d'article sur lui dans le *Dictionnaire de Biographie française* de M. Prevost et R. D'Amat.

53. H.-R. D'Allemagne le raconte à Étienne Charles qui le publie dans un article paru dans *Le mois littéraire et pittoresque* [CHARLES (s. d.)]. Le fait est rapporté par André PIGANIOL (1950-1951, 1954), p. 136-137, dans son discours du 3 janvier 1951, prononcé en tant que Président sortant de la Société nationale des Antiquaires de France, dans lequel il fit la nécrologie d'H.-R. D'Allemagne qui en était membre depuis 1908.

54. Auguste François D'Allemagne, brodeur à Paris, vers 1800, broda le manteau de sacre de Charles X ; d'après MACHARD (1932). L'auteur signale ce fait, car c'est en cette localité qu'est né H.-R. D'Allemagne, et son ancêtre brodeur en avait été maire.

55. D'après sa lettre du 30-01-1887, qui figure dans le dossier de sept pièces le concernant, conservé dans les Archives de la Bibliothèque de l'Arsenal, et que nous avons pu consulter grâce à l'obligeance de M. le Conservateur.

56. Ainsi, une crise de rhumatisme de sa femme l'ayant retenu au Caire, il s'excuse auprès de l'Administrateur de devoir prendre son service avec retard, et il joint à sa lettre un certificat médical (lettre du 9-01-1894, dossier cité).

57. Cet arrêté, comme celui de 1887, figure dans ce même dossier.

58. MACHARD (1932), et surtout la luxueuse publication d'H.-R. D'ALLEMAGNE (1948).

Voilà le mot lâché, et ce qui rapproche L. Claretie et H.-R. D'Allemagne : ces intellectuels fortunés étaient des collectionneurs, et, en particulier, de jouets anciens. Or la collection de jouets était un phénomène récent<sup>59</sup>, dont l'apparition et la progression sont sans doute à mettre en parallèle avec l'augmentation de la fabrication industrielle des jouets. En une ou deux générations, l'écart est si brusque, que les jouets artisanaux semblent appartenir à une époque révolue et suscitent une nostalgie de l'enfance qui pousse les gens à rechercher ces objets, à les collectionner, à les présenter au public. De là, le projet de Victor Fournel, en 1887, de créer « Le Musée du Jouet de l'Enfant ». C'est dans la continuité d'un tel projet que se situent L. Claretie et H.-R. D'Allemagne, avec des différences et un apport respectif aux recherches sur le jouet qui ne deviendra clair que lorsque nous aurons terminé notre présentation de la vie d'H.-R. D'Allemagne que nous avons laissée en 1899.

Il avait, en 1891, publié une *Histoire du Luminaire*, et c'est pourquoi il fut amené, en 1899, à présenter une exposition du Luminaire, qu'on lui demanda de reconstituer en 1900, car l'Exposition Universelle de Paris organisa tout une série de « Musées Rétrospectifs », musées centennaux correspondant au moins aux cent dernières années. H.-R. D'Allemagne fut chargé de trois de ces musées : celui du Luminaire, celui de la Petite métallurgie (serrurerie), et celui du Jouet, dans lequel il exposait près de cinq cents objets lui appartenant. Les jouets modernes étaient présentés dans l'Exposition Universelle où ils formaient la Classe 100. Celle-ci avait un Comité d'installation qui comprenait un Bureau de quatre personnes et dix membres. Léo Claretie était, dans le Bureau, au poste de Rapporteur. Mais il y avait aussi une Commission du Musée Rétrospectif, composée de quatre membres, avec L. Claretie et, comme Rapporteur, H.-R. D'Allemagne. C'est son rapport, publié sans date et sans nom d'éditeur sous le titre *Musée rétrospectif de la classe 100. Jeux et Jouets à l'exposition universelle internationale de 1900 à Paris. Rapport du Comité d'installation* (in 4°, 316 p.), qui paraît chez Hachette, sans date, et avec un titre plus percutant pour le grand public : *Histoire des Jouets*<sup>60</sup>.

H.-R. D'Allemagne participera ensuite à d'autres expositions<sup>61</sup>, publiera de nombreux ouvrages sur les jeux<sup>62</sup> et sur bien d'autres sujets<sup>63</sup>, mais Pierre-Henri Machard a sans doute raison d'écrire en 1932 « le grand œuvre de M. Henry D'Allemagne, c'est

59. MANSON (1983), p. 12 ; SPADACCINI (1979).

60. On date l'édition de 1902, avec 316 (ou 318 p.), 103 pl. dont 51 en couleur, et 222 vignettes dans le texte.

61. Il représente la France à l'Exposition Universelle de St. Louis, aux U.S.A. en 1904. Il préside l'Exposition des Moyens de Transports à Milan, en 1906. Il organise la manifestation des fabricants de jouets à l'Exposition des Arts Décoratifs, à Paris, en 1925, etc.

62. D'ALLEMAGNE (1904) ; (1906a), (1906b) ; (1908a) ; (1908b) ; (1950).

63. Sur le luminaire, les moyens de transports, la ferronnerie, la serrurerie, la toile imprimée et les indiennes, les accessoires du costume et du mobilier. Il tire de ses voyages en Perse un récit de 4 vol. *in fol.* Enfin, il avait été chargé à la Bibliothèque de l'Arsenal de classer les manuscrits des Saint-Simoniens, et il en tirera deux ouvrages en 1930 et 1935.

son apostolat du Jouet comme facteur d'édification : apôtre du Jouet dans la pratique, il s'en est constitué l'historien et le philosophe<sup>64</sup> ». C'est son rôle dans l'organisation des expositions de jouets<sup>65</sup> qui lui valut en 1907 la croix de Chevalier de la Légion d'Honneur, et en 1928 celle d'Officier<sup>66</sup>. Tout nous convie à pénétrer plus en avant dans les travaux sur le jouet de L. Claretie et d'H.-R. D'Allemagne, pour les comparer et les apprécier tant sur le plan de la méthode que sur celui des résultats.

Si nous comparons les deux ouvrages de nos auteurs, les différences éclatent immédiatement. Autant le plan de L. Claretie est analytique, découpant la matière en vingt chapitres disparates, composés comme ceux de É. Fournier de « chroniques » additionnées, autant celui d'H.-R. D'Allemagne, ordonné en six grands chapitres, manifeste un esprit systématique et méthodique. L. Claretie n'hésite pas à reprendre les thèmes des chapitres de H. Nicolle (jouets de luxe, jouets à bon marché, les poupées), ou de É. Fournier (poissons d'avril et œufs de Pâques, et sur les fabricants de jouets). Son dernier chapitre, intitulé « Philosophie des jouets », est un écho évident de l'article célèbre publié par Hyppolite Rigault dans le *Journal des Débats* du 29 juillet 1855, et qui portait ce titre. En fait, L. Claretie poursuit la tradition de l'homme de lettres du Second Empire, même si les sources qu'il cite (de façon très approximative, sans véritable appareil critique), apparaissent plus nombreuses et plus variées que celles de ses devanciers. Elles sont essentiellement littéraires, comprenant Alain-René Lesage et Jean-Pierre Claris de Florian sur lesquels il a effectué des recherches littéraires, mais aussi Victor Hugo, Jules Michelet, Charles Dickens, Henrik Ibsen, *etc.* Il a consulté Jean-Jacques Rousseau et d'autres pédagogues du XVIII<sup>e</sup> siècle, ainsi que Friedrich Fröbel, Jules Champfleury et Octave Gréard, et il utilise beaucoup les articles de journaux et de périodiques sur les jouets nouveaux, ainsi que les Rapports sur la Bimbeloterie qui paraissent à l'occasion des Expositions industrielles et universelles. Ce n'est donc pas une œuvre d'érudition, mais celle d'un homme cultivé, aux vastes lectures, et qui a pris conscience de l'importance du jouet dans tous les domaines. Aussi, son ambition est-elle grande :

Ce livre est une monographie du Jouet considéré à tous les points de vue, dans son histoire, dans sa fabrication, dans sa complexion intime, comme dans ses rapports avec la vie et avec les différentes manifestations de l'esprit individuel ou de l'âme sociale<sup>67</sup>.

Ses préoccupations peuvent se ramener à trois grands axes : l'histoire, l'industrie, l'éducation. Le jouet se trouve à l'intersection de ces trois axes, qui forment l'armature des travaux d'H.-R. D'Allemagne, et que nous retrouvons dans la Société des Amateurs

---

64. MACHARD (1932).

65. D'ALLEMAGNE (1908c) : pour l'exposition de 1904 à St. Louis, il publia à compte d'auteur.

66. Pour l'exposition des Arts Décoratifs de 1925. Il publia alors un curieux ouvrage [D'ALLEMAGNE (1928)]. À noter que L. Claretie avait, lui aussi, publié un autre ouvrage sur les jouets, après la Première Guerre mondiale [CLARETIE (1920)].

67. CLARETIE (1893), p. I.

de Jouets et Jeux Anciens que vont fonder L. Claretie et d'H.-R. D'Allemagne, en 1905. Cette société, est la première association française de collectionneurs de jouets, et elle publie un bulletin, *Les Jouets et Jeux anciens*, à partir de juin 1905. Cette publication devient en juillet 1908 *L'Art et l'Enfant*, et elle paraît jusqu'en août 1914. L. Claretie, président de la Société, et directeur de la revue, écrit dans l'éditorial du premier numéro :

Les jouets ne sont pas ce que les frivoles pensent. S'ils amusent les enfants, ils font réfléchir les grands à des questions graves et diverses, d'ordre moral, social, économique, pédagogique, philosophique, historique<sup>68</sup>.

On pourrait encore aujourd'hui souscrire à ces propos, et ce n'est pas le moindre de leurs mérites, mais à condition de les exprimer autrement, et de sous-entendre derrière le mot « réfléchir », de véritables recherches scientifiques. En fait, L. Claretie s'est plutôt spécialisé dans l'observation des faits contemporains concernant le jouet, dans les domaines de la fabrication et de l'éducation, appuyant ses réflexions morales sur des citations littéraires puisées au hasard de ses lectures. Sa conception de l'histoire est tout à fait événementielle et anecdotique : il pense que les jouets ont un rapport avec l'histoire quand ils portent témoignage sur un personnage, un événement, une invention ! C'est ce qu'il exprime en 1893, annonçant déjà l'exposition de 1900, lorsqu'il écrit :

Quelle curieuse exposition rétrospective on ferait avec les jouets historiques, les bibelots enfantins qui ont signalé un fait ou un personnage, et qui ont conservé pour nous les miettes de l'histoire<sup>69</sup>.

Il n'imagine pas qu'il puisse y avoir une histoire de l'enfant, ni que celle de l'éducation puisse bénéficier de l'histoire des jouets, alors même qu'il insiste sur « l'importance du jouet dans l'éducation » (p. 317) et consacre son quinzième chapitre (p. 221-233) à ce thème. Il n'est pas question de reprocher à L. Claretie une conception de l'histoire qui tient en partie à son époque, une histoire positiviste, essentiellement politique et militaire, illustrée par Langlois et Seignobos. Pourtant, cela n'empêchait pas les historiens de métier de se référer aux documents originaux, de les publier, et de les citer avec précision et érudition, ce que L. Claretie n'a pas choisi de faire !

On pourrait donc s'attendre à ce qu'Henry-René D'Allemagne, formé à cette école de rigueur, l'ait mise en pratique dans son histoire des jouets. Nous allons voir que le résultat n'est pas à la hauteur de nos espérances, ni de la réputation de son ouvrage, pourtant constamment cité et pillé, comme s'il était la Bible de l'histoire des Jouets.

En premier lieu, il faut noter que l'auteur a voulu faire une histoire « des jouets », et non « du jouet », selon un parti pris d'archéologue, ou plutôt de collectionneur,

---

68. CLARETIE (1905), p. 5.

69. CLARETIE (1893), p. III.



qui établit une typologie d'un groupe d'objets et cherche à dater chaque type et à en suivre les mutations au cours des temps. C'est pourquoi son plan est lié à une typologie des jouets, du reste très simple et fondée sur des critères disparates : les jouets de la première enfance (hochets, crécelles, moulins à vent, boîtes à surprises) ; chevaux, voitures et jouets à bon marché ; les poupées, leurs meubles et leurs ustensiles (ménages), crèches ; jouets militaires (soldats de plomb, équipement militaire) ; jouets mobiles (pantins, automates, marionnettes, ombres chinoises) ; jouets et instruments de physique amusante (lanterne magique, fantasmagorie, kaléidoscope, phénakisticope (*sic* !), jouets aimantés et jouets électriques, ballons et parachute). Cette énumération, qui correspond à la table des matières, montre que l'empirisme est roi, et qu'il n'y a pas d'essai de classification utilisant des critères scientifiques. À l'intérieur de chaque chapitre ou partie sur un type de jouet, le plan est chronologique, remontant s'il est possible à l'Antiquité pour arriver au XIX<sup>e</sup> siècle. L'auteur exploite tour à tour des documents écrits, des objets pris dans diverses collections, dont la sienne, et des documents iconographiques variés (gravures, tableaux, etc.). Cette documentation impressionne, et reste toujours utile, mais, à y regarder de plus près, on découvre que les documents sont loin d'être cités de façon précise, les références manquent souvent ou elles sont approximatives et le travail est fréquemment de seconde main. Il est vrai qu'Henry-René D'Allemagne était bien placé pour exploiter les notes d'Édouard Fournier léguées à la Bibliothèque de l'Arsenal, et qui, elles, contenaient les références précises manquant dans l'ouvrage publié. Peut-être est-ce à ces notes de Fournier que fait allusion H.-R. D'Allemagne quand, à la fin de sa préface, il remercie « M. Henri Martin, qui nous a signalé, dans les manuscrits de la Bibliothèque de l'Arsenal, des documents du plus haut intérêt<sup>70</sup>. ». Nous aurions aimé savoir lesquels ! Quoi qu'il en soit, H.-R. D'Allemagne a peut-être utilisé certains manuscrits de première main, mais l'essentiel de son apport est d'avoir fait une vaste compilation des travaux existants, parmi lesquels il faut citer ceux de Léon de Laborde<sup>71</sup> et d'Alfred Franklin<sup>72</sup>. Ce travail d'H.-R. D'Allemagne n'est pas suffisamment précis pour constituer un véritable catalogue raisonné des objets, et il se contente de juxtaposer les descriptions et les documents sans effort critique pour faire saisir au lecteur une évolution ou la place des objets dans des cultures aussi variées que celles des Grecs, de l'Europe féodale, de l'Ancien régime ou du XIX<sup>e</sup> siècle de la révolution industrielle. Il n'y a pas d'autre problématique historique que de collectionner le plus grand nombre possible d'objets et de faits curieux ou amusants.

70. D'ALLEMAGNE (1902), p. 20.

71. Comte Léon de Laborde, *Notice des émaux du Louvre*, et, *Glossaire français du Moyen-Age*, Paris, 1872 ; *Les comptes des bâtiments du Roi (1528-1571)*, Paris, t. I, 1877, travaux d'érudition où l'auteur apporte des données intéressantes sur les puppetiers, par exemple.

72. FRANKLIN (1896), p. 229-310, sur les jouets et les jeux. Ouvrage de synthèse, mais qui cite longuement des documents et en donne les références précises. Même s'il n'y a guère de problématique, ce livre dessine un champ historique, celui de l'enfant et de son entourage, mais cette idée n'est pas reprise par H.-R. D'Allemagne, et devra attendre P. Ariès pour qu'on lui donne un réel contenu.

L'idée implicite est que l'enfant est toujours le même, qu'il y a toujours eu des jouets et qu'il faut simplement retrouver les formes diverses qu'ils ont pris au cours des temps. Comme L. Claretie, H.-R. D'Allemagne est, en ce sens, bien de son temps, et on peut seulement regretter qu'il ait fait une histoire des jouets pour un public large, à qui il fallait épargner toutes les références érudites et la critique des sources. Tel quel, son livre constitue une somme de connaissances non négligeable, et dans laquelle on puise toujours, mais l'on sent bien qu'elle est scientifiquement dépassée et qu'on ne devrait plus aujourd'hui faire une telle histoire des jouets.

### **CONCLUSION : ÉCRIRE L'HISTOIRE DU JOUET RESTE UN DÉFI POUR AUJOURD'HUI**

J'ai essayé ailleurs<sup>73</sup> de montrer en quoi le projet d'écrire une histoire du jouet reste un défi permanent, et le parcours historiographique que nous venons de faire nous le fait bien comprendre. L'histoire du jouet change dans ses concepts, ses méthodes, ses sources, en même temps que la science historique évolue. Nos questionnements sur l'enfance et sa culture renouvellent nos interrogations sur le jouet dans les sociétés du passé. Nous trouvons de nouvelles sources archéologiques pour les jouets antiques, et l'interprétation des textes classiques apporte des changements de regards sur les jouets antiques. Les recherches historiques sur l'enfant au Moyen Âge ont fait surgir de nouvelles enluminures avec des enfants jouant avec leurs jouets, de même que l'iconographie de l'Ancien Régime s'avère d'une richesse que n'avaient pas imaginé L. Claretie et H.-R. D'Allemagne. Celui-ci utilisait beaucoup les gravures et les peintures, mais c'était pour illustrer son propos alors qu'aujourd'hui on en fait des bases de données dont le traitement fait surgir de nouveaux problèmes. Et, surtout, l'histoire du jouet se nourrit des dépouillements d'archives qui restituent les métiers, les marchés, les consommations. Mais il faut se garder d'oublier ou de mépriser les recherches qui nous ont précédées : il est toujours utile de les relire, de reprendre les sources qu'elles utilisent, et même, de réfléchir à certaines idées que ces auteurs ont pu énoncer.

---

73. MANSON (2004).

## Liste des contributeurs

**Francesca BERTI** is a play education specialist. Since 20 years she is engaged in research and teacher's trainings on play didactics, intercultural education, and intangible cultural heritage. Her favourite fields are traditional games and toys as well as traditional sports and games. She completed in December 2019 her PhD on "Traditional games and toys as a tool of intercultural education. Discovering the Shared Space of Play" at the University of Tübingen, Institute of Education. Her study focuses on traditional games and toys as an expression of what can be referred to as the Shared Space of Play. The core thesis is that, since many of these play materials have transcended both time and space —having their origins in bygone times and existing today in innumerable varieties throughout all the regions of the world— they allow for similarities among cultures to be highlighted. As such, they represent an effective tool for intercultural practices in general, and for intercultural education training in particular.

Courriel : francesca.berti@unibz.it

**Simone BETA** est professeur de philologie classique à l'université de Sienne. Ses recherches concernent en particulier le théâtre ancien et sa fortune (surtout la comédie grecque), les épigrammes et les énigmes. Parmi ses dernières publications, *Il labirinto della parola. Enigmi, oracoli e sogni nella cultura antica* (Torino 2016) et *Io, un manoscritto: l'Antologia Palatina si racconta* (Roma 2019), traduit en français par Les Belles Lettres (*Moi, un manuscrit. Autobiographie de l'Anthologie Palatine*). Il a publié des devinettes byzantines inédites (« "You possess me, you bring me with you, I am a part of you": a new Byzantine riddle in the Pal.gr. 116 », *BZ* 107, 2014, 37-50; « An Enigmatic Literature. Interpreting an Unedited Collection of Byzantine Riddles in a Manuscript of Cardinal Bessarion », *DOP* 68, 2014, 211-40; « A Challenge to the Reader. The Twelve Byzantine Riddles of Pal.gr. 356 », *JÖB* 66, 2016, 11-32). Il a traduit en italien l'*Antigone* de Sophocle (Milano 2020) et *Lysistrata* d'Aristophane (Milano 2020).

Courriel : beta@unisi.it

**Chiara BIANCHI** ha conseguito il Diploma di Specializzazione in Archeologia Classica presso l'Università degli Studi di Milano nel 1994. Si occupa in particolare dello studio di oggetti in materia dura di origine animale (avorio, osso, palco di cervo)

provenienti da contesti di età romana per conto di Soprintendenze Archeologiche e Istituzioni museali. Ha curato lo studio degli oggetti in osso rinvenuti nello scavo di Piazza Marconi a Cremona e si è occupata inoltre delle tecniche di lavorazione dell'osso e di manufatti quali i letti funebri e le c.d. "pedine alessandrine". Ha pubblicato in particolare nel 1995 *Spilloni in osso di età romana. Problematiche generali e rinvenimenti in Lombardia* e nel 2000 *Cremona in età romana. I letti funerari in osso dalla necropoli di S. Lorenzo*. Attualmente collabora con l'Université de Fribourg per il Progetto finanziato dal FNS "Poupées articulées grecques et romaines (x<sup>e</sup> s. av. J.-C./vii<sup>e</sup> s. apr. J.-C.) : approches archéologiques et anthropologiques", coordinato da Véronique Dasen, ed è impegnata nella preparazione del *Corpus* delle bambole articolate in avorio e osso di epoca romana.

Courriel : chiarabianchi.archeo@gmail.com / chiara.bianchi@unifr.ch

**Anton BIERL** is Professor for Greek Literature at the University of Basel since 2002. He served as Senior Fellow at Harvard's Center for Hellenic Studies (2005-2011) and is Member of the IAS, Princeton (2010/11). He is director and co-editor of *Homer's Iliad: The Basel Commentary* and editor of the series *MythosEikonPoiesis*. His research interests include Homeric epic, drama, song and performance culture, the ancient novel, Greek myth and religion. His books include *Dionysos und die griechische Tragödie* (Tübingen, Narr, 1991); *Die Orestie des Aischylos auf der modernen Bühne* (Stuttgart, Metzler, 1996); *Der Chor in der Alten Komödie* (München, Saur, 2001); English revised edition *Ritual and Performativity* (Cambridge, Harvard UP, 2009); and the co-edited volumes *Literatur und Religion I-II* (Berlin, De Gruyter, 2007); *Gewalt und Opfer* (Berlin, De Gruyter, 2010); *Ästhetik des Opfers* (München, Fink, 2012); *Intende, Lector: Echoes of Myth, Religion and Ritual in the Ancient Novel* (Berlin, De Gruyter, 2013); *The Newest Sappho* (Leiden, Brill, 2016) and *Time and Space in Ancient Myth, Religion and Culture* (Berlin, De Gruyter, 2017). His edition of Sappho with a new German translation, commentary and a detailed afterword has just appeared as *Sappho: Lieder: Griechisch/Deutsch* (Stuttgart, Reclam, 2021).

Courriel : a.bierl@unibas.ch

Directeur d'études à l'École des hautes études en sciences sociales à Paris, **Claude CALAME** a assumé des enseignements de langue et littérature grecques à l'université de Lausanne ainsi qu'à l'université d'Urbino et à Yale University. Des textes grecs envisagés dans leur dimension pragmatique entre récit fictionnel et rituel il propose, dans une perspective ethnopoétique, une approche combinant anthropologie historique, histoire des religions et analyse des discours. Le regard décentré qu'implique une telle perspective critique invite aux engagements politiques d'un praticien des sciences humaines sollicité par le présent. Parmi ses publications récentes : *Masques d'autorité : fiction et pragmatique dans la poésie grecque antique* (Paris, Les Belles Lettres, 2005) ; *Pratiques poétiques de la mémoire* (Paris, La Découverte, 2006) ; *Identités de l'individu*

*contemporain* (sous la dir.) [Paris, Textuel, 2008] ; *L'Éros dans la Grèce antique* (Paris, Belin, 2009 [3<sup>e</sup> éd.]) ; *Prométhée généticien*, (Paris, Les Belles Lettres, 2011) ; *Mythe et Histoire dans l'Antiquité grecque* (Paris, Les Belles Lettres, 2011 [2<sup>e</sup> éd.]), *Qu'est-ce que la mythologie grecque ?* (Paris, Gallimard, 2015) ; *Avenir de l'homme et urgence climatique. Au-delà de l'opposition nature/culture*, (Paris, Lignes, 2015) ; *La Tragédie chorale. Poésie grecque et rituel musical* (Paris, Les Belles Lettres, 2017) ; *Thésée et l'Imaginaire athénien. Légende et culte en Grèce antique* (Paris, La Découverte, 2018 [3<sup>e</sup> éd.]), *Les Chœurs de jeunes filles en Grèce ancienne. Morphologie, fonctions religieuses et sociales* (Paris, Les Belles Lettres, 2019 [2<sup>e</sup> éd.]).

Courriel : [claud.calame@unil.ch](mailto:claud.calame@unil.ch)

**Salvatore COSTANZA** a été membre de l'équipe du projet ERC *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* dirigé par Véronique Dasen à l'université de Fribourg. Professeur invité à l'Université nationale et capodistrienne d'Athènes, institut de Philologie depuis octobre 2016, il est spécialiste de littérature et philologie classique. Ses recherches concernent en particulier la divination grecque ancienne et byzantine, la culture ludique grecque, sa valeur religieuse et sa continuité dans le folklore de la Grèce moderne. Il s'intéresse aussi à la mythologie classique et à la littérature grecque chrétienne. Il a notamment publié le *Corpus Palmomanticum Graecum* (Florence, Gonnelli, 2009) et un dictionnaire des pratiques divinatoires (Udine, Forum, 2009), ainsi que de nombreux articles dans des revues internationales de philologie et science de l'Antiquité. Il a publié une édition commentée des jeux de l'*Onomasticon* de Pollux (Alessandria, Edizione del'Orso, 2019).

Courriel : [salvatore.costanza@unifr.ch](mailto:salvatore.costanza@unifr.ch)

**Julien DU BOUCHET** est maître de conférences en Langue et littérature grecques à l'université Paul-Valéry Montpellier 3 depuis 2006, et membre du laboratoire CRISES (EA 4424). Ancien élève de l'ENS Ulm (1995) et agrégé de grammaire (1997), il a soutenu en 2004 à l'université Paris Nanterre une thèse intitulée *Recherches sur les noms de la rue en grec ancien*, sous la direction de Michel Casevitz. Il coordonne depuis 2007 avec Christophe Chandezon le groupe Artémidore de Montpellier, préparant une nouvelle édition critique, avec traduction et commentaire, du *Traité d'interprétation des songes* d'Artémidore de Daldis, qui paraîtra aux Belles Lettres dans la Collection des Universités de France.

Courriel : [julien.dubouchet@wanadoo.fr](mailto:julien.dubouchet@wanadoo.fr)

**Véronique DASEN** est professeure d'archéologie classique à l'université de Fribourg, rattachée au laboratoire ANHIMA, Paris (UMR 8210). Elle explore de manière pluridisciplinaire et anthropologique des facettes moins connues de l'Antiquité : l'histoire du corps et de ses pratiques médicales et magiques, l'histoire de l'enfant et du

genre, la culture ludique en tant que métaphore et fabrique d'une société. Elle a publié de nombreux ouvrages, notamment *Dwarfs in Ancient Egypt and Greece* (Oxford, OUP, 1993, paperback 2013) ; *Jumeaux, Jumelles dans l'Antiquité grecque et romaine* (Kilchberg, Akanthus Verlag, 2005) ; avec Helen King, *La Médecine grecque et romaine* (Lausanne, Éditions BHMS, 2008) ; *Le Sourire d'Omphale. Maternité et petite enfance dans l'Antiquité* (Rennes, PUR, 2015). Elle dirige plusieurs projets de recherche, en dernier lieu *Locus ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* financé par le Conseil Européen de la Recherche (ERC) (2017-2022, no 741520). Parmi les ouvrages issus du projet, elle a notamment dirigé *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019* (Gent, Snoeck, 2019), *Héraclite. Le temps est un enfant qui joue*, édité avec David Bouvier (Liège, Presses universitaires de Liège, 2020) et le dossier thématique « Bons ou mauvais jeux ? Pratiques ludiques et sociabilité », *Pallas*, 114 (2020), édité avec Marco Vespa.

Courriel : veronique.dasen@unifr.ch

**Charles DOYEN** est chercheur qualifié du F.R.S.-FNRS et professeur à l'Université catholique de Louvain, où il enseigne la littérature grecque, l'épigraphie grecque et la numismatique antique. Ses recherches actuelles portent sur la métrologie antique, les pratiques comptables et l'anthropologie de la mesure. Il dirige notamment le projet *Pondera Online*, qui vise à rassembler les poids antiques et médiévaux du bassin méditerranéen dans une base de données relationnelle en *open access* [<https://pondera.uclouvain.be/>]. Au 1<sup>er</sup> décembre 2020, cet outil de recherche unique comprenait plus de 14000 objets.

Courriel : charles.doyen@uclouvain.be

**Mark GOLDEN** was Professor Emeritus in the Department of Classics at the University of Winnipeg. He published several pioneering books on the history of childhood, sexuality and sport in the ancient world: *Children and Childhood in Classical Athens* (Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1990 [2nd revised ed. 2015]); *Inventing Ancient Culture: Historicism, Periodization and the Ancient World* (London, Routledge, 1997), edited with Peter Toohey; *Sport and Society in Ancient Greece* (Cambridge, CUP, 1998); *Sex and Difference in Ancient Greece and Rome* (Edinburgh, EUP, 2003), edited with Peter Toohey; *Sport in the Ancient World from A to Z* (London, Routledge, 2004); *Greek Sport and Social Status* (Austin, University of Texas Press, 2009); *A Cultural History of Sexuality in the Classical World* (London, Bloomsbury, 2011), edited with Peter Toohey.

**Cleo GOUGOULIS** is Assistant Professor of Folk and Popular Culture at the Department of History and Archaeology, University of Patras Greece. Her research interests and publications revolve around material culture studies, folklore studies,



anthropology and museum studies, focusing on Greek children's culture and the anthropology of play. She has edited an international, trilingual, interdisciplinary special volume on children's play of the journal *Ethnographica* (1993) published by the Peloponnesian Folklore Foundation, and has co-edited the books *Παιδί και παιχνίδι στη νεοελληνική κοινωνία. 19ος και 20ός αιώνας* (*Children and play in Modern Greek Society. 19th and 20th Centuries*) [Athens Kastaniotis, 2000] with A. Kouria, and *Το ελληνικό παιχνίδι. Διαδρομές στην ιστορία του* (*Greek Toys: Historical Trajectories*) [Athens ELIA/MIET: 2008] with Despina Karakatsani. She has recently edited three special sections of the journal *Archaeology and Arts* on children's play in Antiquity (132, 2020), in Byzantium (133, 2020) and in the contemporary era (134, 2020). She was awarded the BRIO prize in 2005, and she is the former President and current Treasurer of the International Toy Research Association (ITRA).

Courriel : cleogou@upatras.gr

**Miguel HERRERO DE JÁUREGUI** is Associate Professor of Classics at Universidad Complutense de Madrid, PhD in Classics (Madrid 2005) and History of Religions (Bologna 2008). His fields of research are ancient Greek literature, religion and philosophy, and their reception in early Christian literature and modern scholarship. He is the author of *The Protrepticus of Clement of Alexandria: A Commentary* (PhD diss., Università di Bologna, 2008), *Orphism and Christianity in Late Antiquity* (Berlin/New York, De Gruyter, 2010), *Política de Aristóteles de Juan Ginés de Sepúlveda* (Madrid, Excmo, 2013), and *Sentencias de Focílides* (Madrid, Abada, 2018); co-editor of the collective volumes *Tracing Orpheus* (Berlin, De Gruyter, 2011), *Redefining Dionysos* (Berlin, De Gruyter, 2013), and *Les dieux d'Homère II : Anthropomorphismes* (Liège, PUL, 2019); and has written many other articles and chapters on these topics. His current research projects focus on ancient katabatic traditions from Homer to Christian literature, and ancient concepts and narratives of salvation.

Courriel : miguelherrero@filol.ucm.es

**Andromache KARANIKA** is Associate Professor and Chair of Classics at the University of California, Irvine (2019-21). She is the author of *Voices at Work: Women, Performance, and Labor in Ancient Greece* (Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2014), has co-authored a textbook on Modern Greek and has published numerous articles on Homer, women's oral genres, lament, pastoral poetry, childhood and ancient games, and the literature of late antiquity and Byzantium. She has recently co-edited a volume on *Emotional Trauma in Greece and Rome: Representations and Reactions* (London, Routledge, 2020). She has served as editor of *TAPA* (formerly known as *Transactions of the American Philological Association*) for the issues in years 2018-21 and has co-edited the Special Issue in 2019 for the 150th Anniversary of the Society for Classical Studies and its journal.

Courriel : karanika@uci.edu



**Stephen KIDD** is Associate Professor of Classics at Brown University. He specializes in Greek literature of the classical and imperial periods, especially comedy, philosophy, and mixtures between the two. His first book *Nonsense and Meaning in Ancient Greek Comedy* (Cambridge, CUP, 2014) asks why comedy, unlike other genres, gives rise to the perception that some part of it is not meaningful (“just silly”, “just funny”) despite the fact that new meanings continue to be discovered year after year. His second book, *Play and Aesthetics in Ancient Greece* (Cambridge, CUP, 2019), explores the ancient Greek concept of play (*paidia*) and its relationship to literature, theater, visual arts, and music. Now he is working on, among other things, Lucian of Samosata.

Courriel : [stephen\\_e\\_kidd@brown.edu](mailto:stephen_e_kidd@brown.edu)

**Christian LAES** est professeur ordinaire d’histoire de l’Antiquité à l’université de Manchester, et est aussi affilié à l’université d’Anvers. Ces recherches incluent l’histoire des mentalités (enfance, jeunesse, mariage, sexualité et histoire de l’handicap), l’épigraphie, le Néo-Latin et la didactique des langues classiques. Il aborde les thèmes d’histoire socio-culturelle d’un point de vue multidisciplinaire, tenant compte des sources littéraires et documentaires, ainsi que de la linguistique, l’anthropologie, l’archéologie et les sources iconographiques. Il a écrit six monographies, édité dix volumes, et il est l’auteur d’à peu près 150 articles.

Courriel : [christian.laes@manchester.ac.uk](mailto:christian.laes@manchester.ac.uk) / [christian.laes@uantwerpen.be](mailto:christian.laes@uantwerpen.be)

**Michel MANSON**, agrégé et docteur d’État en histoire moderne, ancien membre de l’École française de Rome, ancien conservateur au musée national de l’Éducation, professeur émérite en sciences de l’éducation (université Paris 13), membre du laboratoire EXPERICE, est spécialiste de l’histoire de l’enfant et de ses objets culturels : jouets, livres, bonbons. Il a publié de nombreux articles et des ouvrages, dont *Jouets de toujours, de l’Antiquité à la Révolution* (Paris, Fayard, 2001), *Histoire(s) des Jouets de Noël* (Paris, Téraèdre, 2005), et, avec Hélène Meyer-Roudet, *Le Jouet et la culture enfantine* (Paris, Mare & Martin, 2019). Il a abordé l’histoire du jouet par l’étude des poupées romaines (mémoire de l’EPHE en 1978). Sa thèse d’État examine tous les aspects de l’histoire du jouet sous l’Ancien Régime, dans les systèmes de représentations comme dans la réalité économique et sociale. Ce travail s’est poursuivi par des études sur le XIX<sup>e</sup> siècle. Il a obtenu le BRIO prize en 2014.

Courriel : [michelj.manson@wanadoo.fr](mailto:michelj.manson@wanadoo.fr)

**Katarzyna MARCINIAK** est professeure, directrice du Centre d’études sur la tradition classique (OBTA) et vice-doyenne pour la coopération internationale de la faculté « Artes Libérales » à l’université de Varsovie. Sa thèse de doctorat, sous la direction du professeur Jerzy Axer, s’est concentrée sur les traductions de Cicéron du

grec en latin. En 2011, elle a créé le programme international *Our Mythical Childhood*, rassemblant des chercheurs de différents continents, dans le but d'étudier ensemble la réception de l'Antiquité classique dans la culture des enfants et des jeunes. Elle est lauréate du Loeb Classical Library Foundation Grant (2012-2013), Alexander von Humboldt Foundation Alumni Award for Innovative Networking Initiatives (2014-2017), et Consolidator Grant du Conseil Européen de la Recherche (2016-2021, no 681202: *Our Mythical Childhood... The Reception of Classical Antiquity in Children's and Young Adults' Culture in Response to Regional and Global Challenges*). Elle a édité et écrit plusieurs ouvrages sur la réception et a publié aussi deux volumes de mythes pour les jeunes lecteurs.

Courriel : kamar@al.uw.edu.pl

**Victoria SABETAI** is Director of Research in the Research Centre for Antiquity of the Academy of Athens, Greece. She specializes in Attic and regional iconography and vase-painting and has also conducted excavations in the Boeotian necropolis of Akraiphia, Greece. Her dissertation is on a 5<sup>th</sup> c. BC Athenian vase-painter of wedding vases and innovator of nuptial iconography: *The Washing Painter. A Contribution to the Wedding and Genre Iconography in the Second Half of the Fifth Century BC* (Diss. University of Cincinnati 1993, vols. I-II). Her other publications include two fascicules of the *Corpus Vasorum Antiquorum* (CVA Thebes, Archaeological Museum 1, Athens, Academy of Athens, 2001 and CVA Athens, Benaki Museum 1, Athens, Academy of Athens, 2006). She has also published several articles on Boeotian art and archaeology and co-edited with S. Schierup, *The Regional Production of Red-figure Pottery: Greece, Magna Graecia & Etruria* (Gösta Enbom Monographs vol. IV, Aarhus, Aarhus University Press 2014). She is currently engaged in the study of Boeotian grave groups as well as on a publication on nuptial imagery in the Classical period.

Courriel : vsabetai@academyofathens.gr

**Giulia SISSA** is the author of numerous books and articles on the history, anthropology and philosophy of the ancient world, including: *Madre Materia. Biologia e sociologia della donna antica*, with S. Campese and P. Manuli (Torino, Boringhieri, 1983); *Greek Virginity* (Cambridge, Harvard UP, 1990); *The Daily Life of the Greek Gods*, with Marcel Detienne (Stanford, Stanford UP, 2000); *Le Plaisir et le Mal. Philosophie de la drogue* (Paris, Odile Jacob, 1997); *L'âme est un corps de femme* (Paris, Odile Jacob, 2000); *Sex and Sensuality in the Ancient World* (Yale, Yale UP, 2008); *Jealousy. A Forbidden Passion* (Cambridge/Medford, Polity Press, 2017); *Utopia 1516-2016. More's Eccentric Essay, and its Activist Aftermaths*, co-edited with Han van Ruler (Amsterdam UP, 2017).

Courriel : sissa@polisci.ucla.edu

**Renzo Tosi** est professeur de philologie grecque à l'université de Bologne depuis 1983. Membre de groupes de recherche en Italie et à l'étranger, il est l'auteur de nombreux ouvrages et articles en Italie. Il s'intéresse en particulier à l'exégèse des textes antiques et à la tradition indirecte chez les auteurs postérieurs, de là les ponts qu'il lance depuis les Grecs, vers les Romains, les parémiographes et les compilateurs jusqu'à Érasme et aux dictons de la sagesse populaire, avec un important *Dictionnaire des sentences latines et grecques* (Grenoble, J. Millon, 2012).

Courriel : renzo.tosi@unibo.it

Formé à l'université de Sienne auprès du Centre d'anthropologie de l'Antiquité, **Marco Vespa** est philologue classique et anthropologue du monde antique. Il collabore au projet financé par le Conseil Européen de la Recherche (ERC) *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (no 741520) dirigé par Véronique Dasen à l'université de Fribourg. Il prépare la publication d'une anthologie commentée de textes sur le jeu, et a notamment édité avec Véronique Dasen le dossier thématique « Bons ou mauvais jeux ? Pratiques ludiques et sociabilité », *Pallas*, 114 (2020). Il est également spécialiste d'anthropologie des pratiques savantes, notamment des discours zoologiques grecs, comme en témoignent ses nombreux articles, et il s'intéresse aussi à la Seconde Sophistique — en particulier aux ouvrages de Philostrate et Élien — et au théâtre comique grec ancien. Sa thèse de doctorat *Geloion mimēma. Studi sulla rappresentazione culturale della scimmia nei testi greci e greco-romani* est sous presse (Turnhout, Brepols, 2021).

Courriel : marcovespa88@gmail.com / marco.vespa@unifr.ch

**Arnaud Zucker** is Professor of Classics (Greek literature) at University Côte d'Azur, and member of the CEPAM, UMR 7264, CNRS. He specialized in ancient anthropology and the history of ancient sciences. He coordinates since 2014 an International Research Network (CNRS) on the transmission of zoological knowledge. He has published extensively on ancient zoology and astronomy and translated Greek texts in French (Aelian's *On Characters of Animals* [Paris, Les Belles Lettres, 2001]; *Physiologos* [Grenoble, Jérôme Million, 2005]; *Philogelos*, Paris, Fayard, 2008; *Parthenios* [Grenoble, Jérôme Million, 2008]; Eratosthenes' *Catasterismi* [Paris, Les Belles Lettres, 2013]). He is currently engaged in various projects (Project THEOPHRASTUS, POLYMNIA, ETYGRAM) and books on Aristotelian tradition (*Mirabilia*), mythology (Palaiphatos) and ancient Greek folk etymologies (Cornutus). He is also co-editor of an electronic journal (*RursuSpicae*) on the transmission of texts and knowledge from Antiquity to the end of the Middle Ages.

Courriel : arnaud.zucker@univ-cotedazur.fr

## Résumés/Abstracts

### Ancient Play and Games: in Search of a Definition

Véronique DASEN, Marco VESPA

The modern western concepts of “play” and “game” differ in several respects from the Greek and Roman ones. This chapter reviews the history of scientific investigations about Antiquity since Louis Becq de Fouquières, *Les Jeux des Anciens* (1869) and Edward Falkener, *Games Ancient and Oriental* (1892), questioning the causes of a sporadic interest. A new theoretical model of play adapted to Antiquity can emerge thanks to a close pluridisciplinary approach of past vocabulary, representations, and concepts in their discursive and historical contexts. The specificities of Greek and Roman notions extend beyond the association of “child”, *pais*, with “play”, *paizein*, “education”, *paideia*, *ludus* with school and spectacular performances. They encompass various contiguous activities ranging from pleasure, emotion, and various forms of performance, including rites. As Roberte Hamayon (2012, 2016) underscored, play also involves the notion of indeterminacy which constitutes a crucial element of play and games in Classical Antiquity as a modality of action on luck and fate.

Keywords: dance, education, fate, game, luck, play, rite, sport, toy.



Les concepts occidentaux modernes relatifs au « jeu » et « jouet » diffèrent à plusieurs égards des notions grecques et romaines. Ce chapitre passe en revue l'histoire des recherches scientifiques sur l'Antiquité depuis Louis Becq de Fouquières, *Les Jeux des Anciens* (1869) et Edward Falkener, *Games Ancient and Oriental* (1892), en s'interrogeant sur les causes d'un intérêt sporadique. Un nouveau modèle théorique du jeu adapté à l'Antiquité peut apparaître grâce à une étude pluridisciplinaire approfondie du vocabulaire, des représentations et des concepts replacés dans leurs contextes discursifs et historiques. Les spécificités des notions grecques et romaines vont au-delà du rapport de l'« enfant », *pais*, avec « le jouer », *paizein*, « l'éducation », *paideia*, de *ludus* avec l'école et les spectacles. Elles englobent diverses activités contiguës allant du plaisir et de l'émotion à la performance sous différentes formes, y compris le rite. Comme le souligne Roberte Hamayon (2012, 2016), le jeu implique également la notion d'indétermination qui constitue un élément crucial du jeu dans l'Antiquité classique comme une modalité d'action sur la chance et le destin.

Mots-clés : chance, danse, destin, éducation, hasard, jeu, jouet, rite, sport.

## Le jeu est-il une émotion ? Enquête sur la *paidia* grecque

Stephen E. KIDD

Le concept de *paidia* en Grèce ancienne se différencie clairement du concept de jeu hérité des temps modernes. Tandis que le « jeu » suggère un ensemble d'activités qui procurent un sentiment de plaisir, *paidia* suggère un sentiment de plaisir qui implique les activités que nous considérons comme des « jeux ». Cette extension de la notion de jeu se retrouve dans les mots grecs désignant le « jouet », comme *paignion* et *athurma*, qui ne sont pas simplement des « jouets » mais, plus largement des « objets de délice » ou « objets de plaisir » — colliers, bijoux, babioles. De même *paizō* dénote la manifestation de « délice » et de « joie » — et peut englober les notions de chant et de danse, tout comme des activités plus traditionnelles de « jeux. Ainsi, *paignia* et *athurma* sont des « jouets » dans la mesure où ils sont « objets de délice ».

Mots-clés : *athurma*, jeu, jouet, *paidia*, *paignion*, plaisir, poupée.



The ancient Greek concept of *paidia* is markedly different from the concept of play that has been inherited from modernity. While “play” suggests a certain set of activities that unleashes a certain feeling of pleasure, *paidia* suggests a certain feeling of pleasure that unleashes the activities we think of as “play”. This expansion in the notion of play is paralleled in Greek words for “toy” like *paignion* and *athurma*, which are not just “toys” but, more broadly, “objects of delight” or “pleasure-objects” — necklaces, jewelry, baubles, and so forth. Just as *paizō* denotes the manifestation of “delight” and “joy” — it can cover singing and dancing, as well as more traditional activities of “play” — so too, *paignia* and *athurmata* are “toys” inasmuch as they are “objects of delight”.

Keywords: *athurma*, doll, *paignion*, *paidia*, play, pleasure, toy.

## Choral Dance as Play: *Paizein* in Greek Drama, or Body Movement as Sexual Attraction between Gender and Genre

Anton BIERL

*Paizein* (« jouer ») est l'un des termes techniques utilisés pour désigner la danse dans la culture grecque antique. Cet article explore les implications anthropologiques de ce fait intrigant. Après un examen des explications de Platon et de l'utilisation du terme dans la poésie archaïque, l'auteur explore sa place dans la poétique de la tragédie grecque et s'il est plus approprié à la comédie ou au drame satyrique. L'exubérance des enfants (*paidēs*) qui jouent exprime l'allégresse de l'atmosphère comique et les activités des satyres semblent renvoyer à leur statut d'enfant. La tragédie, malgré ses origines présumées dans le rituel dionysiaque, semble au contraire avoir peu de rapport avec le *paizein* comme expression

personnelle et joyeuse dans la danse. Elle tend à subordonner la danse à un rôle dramatique douloureux. Cependant, le noyau rituel et choral de la tragédie en tant que *paizein* tend à devenir manifeste dans les chants choraux se rapportant à Dionysos, surtout quand le dieu est mentionné avec les nymphes et les ménades en tant que *parthenoi*. Le *paizein* comme la *khoreia* dans son ensemble se rapporte à l'éducation, l'internalisation et l'apprentissage des rôles sexuels et de genres par les jeunes individus. Les jeunes filles en particulier sont mises en valeur dans une danse enjouée qui révèle leur attrait sexuel. La beauté est la valeur centrale que les jeunes filles sont tenues d'assumer dans leur processus d'apprentissage. Les danses et jeux choraux collectifs ou individuels font partie des rites de passage et jouent un grand rôle dans le processus d'acculturation et d'appropriation d'un comportement attendu de manière multimodale où le corps en tant que médium de la danse joue un rôle décisif.

Mots-clés : Alcman, comédie, danse, drame attique, drame satyrique, Dionysos, éducation, enfants, hymnes homériques, jeu, jeunes filles, *paideia*, *paizein*, Platon, rites, Sappho, sexualité, tragédie.



*Paizein* ('to play') is one of the *termini technici* for dancing in ancient Greek culture. This paper explores the anthropological implications of this intriguing fact. After a glance on Plato's explanations and its use in archaic poetry, the author investigates how this notion stands in accordance and in contrast to the poetics of Greek tragedy and in what way it is more appropriate for comedy and satyr play. The exuberance of playing children (*paides*) expresses the gay happiness of the comic atmosphere and the activities of the satyrs who, to some extent, seem to be re-projected to their status as children. Tragedy, on the contrary, besides its alleged origins in Dionysian ritual, seems to have little to do with pure *paizein* as joyous self-expression in dance. Therefore it possesses a much greater tendency to subordinate the quintessentially playful dance to the dramatic role full of suffering. However, the purely ritual and choral nucleus of tragedy as *paizein* tends to become manifest in choral songs about Dionysus, especially when the god is mentioned together with Nymphs and Maenads as notional *parthenoi*. *Paizein* like *khoreia* as a whole has to do with education, internalization and habituation of sexual and gender roles by young persons. Especially girls are envisioned in playful dance to display their sexual attractiveness. Beauty is the central value that maidens are about to assume in processes of habituation. The cultural re-workings of rites of passage in single or choral dance and play possess a huge role in the acculturation and appropriation of the expected behavior, not just by words but in a multimodality where the body as medium of dance is decisive.

Keywords: Alcman, Attic drama, children, comedy, dance, Dionysus, education, Homeric Hymns, maidens, *paideia*, *paizein*, Plato, play, rites, Sappho, satyr play, sexuality, tragedy.

## Play, Sport, Dance, Ball Games: Categories in Motion

Mark GOLDEN

Cet article opère une distinction entre deux formes d'activité physique, le jeu et le sport en examinant comment deux autres catégories de mouvement corporel — les jeux de balle et la danse — créent un pont entre les deux. Deux questions restées jusqu'ici sans réponse sont soulevées. Premièrement, pourquoi les jeux de balle n'apparaissent-ils jamais dans les programmes des concours athlétiques de Grèce ancienne ? Deuxièmement, pourquoi la compétition de danse pyrrhique en armes aux Panathénées est-elle une exception remarquable qui contraste avec l'absence de compétitions similaires de danses lors de ces festivals ?

Mots-clés : danse, jeu, jeux de balle, Panathénées, pyrrhique, sport.



This chapter addresses a stark distinction between two forms of physical activity, play and sport, and then discusses how two other categories of bodily movement —ball games and dance— make a bridge between them. Two unanswered questions are raised. First, why do ball games never appear in the programs of ancient Greek athletic festivals? Second, why is the competition in pyrrhic dancing at the Panathenaea a noteworthy exception to the absence of similar competitions in dance at these festivals?

Keywords: ball games, dance, Panathenaea, play, *pyrrhichē*, sport.

## Playing at the Festival: *Aiora*, a Swing Ritual

Victoria SABETAI

Cet article examine une coutume athénienne qui avait lieu au printemps et qui consistait à se balancer dans le cadre du festival nommé *Aiora*. Nous y analysons les témoignages figurés de cette coutume qui datent des VI<sup>e</sup> et V<sup>e</sup> siècles av. J.-C. contrairement aux attestations littéraires plus tardives. Le questionnement des spécialistes d'histoire des religions a jusqu'ici concerné l'identification de la fête durant laquelle ce balancement rituel était effectué en cherchant à situer à quel moment exact il avait lieu dans la séquence d'événements culturels. Les documents figurés fournissent des détails intéressants sur les protagonistes du rituel de la balançoire. Ils mettent en lumière la construction du genre dans le monde grec ainsi que sa manifestation sur le plan religieux et culturel. L'intégration d'une activité ludique par ailleurs laïque dans le contexte de festivités religieuses souligne le potentiel des jeux à fonctionner aussi comme des rituels capables de véhiculer des idéaux culturels et des attentes particulières en raison de leur caractère performatif.

Mots-clés : *Aiora*, jeu, balancement rituel, maturation et socialisation des filles.





This paper examines an Athenian custom which took place sometime in spring and concerned swinging in the framework of the festival named *Aiora*. The discussion focuses on the visual evidence, which, by contrast to the much later testimonia, is the only one that dates in the 6<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> century BCE. The questions asked by scholars of religion so far centred on identifying in which festival ritual swinging was performed and at what exact time within the sequence of cultic events it took place. The visual evidence provides interesting details regarding the protagonists of the swinging ritual and sheds light on the construction of gender in the Greek world, as well as on its manifestation on the religious and cultic level. The incorporation of an otherwise secular ludic activity in the context of a religious festivity highlights the potential of games to function also as rituals able to convey cultural ideals and expectations due to their performative character.

Keywords: *Aiora*, play, ritual swinging, maturation and socialization of girls.

## Les jeux poétiques d'Éros : le désir amoureux en performances musicales

Claude CALAME

Pour Platon, dans une série de jeux mots étymologisants implicites sur *pais*, *paizein* et *paideia*, l'art choral apparaît comme l'un des deux piliers de l'éducation des enfants, avec les exercices gymniques. Or plusieurs vers de poésie mélique associent Éros, le très jeune adolescent, à un jeu dansé de l'ordre du *paizein*. L'occasion est ainsi offerte de parcourir quelques passages de poésie homérique et quelques fragments de poèmes méliques où la performance chorale, surtout par des jeunes filles, est présentée comme un jeu dansé de séduction érotique et d'en interroger les fonctions.

Mots-clés : art choral, danse, éducation, Éros, jeu, *mélôs*, performance musicale, rituel.



For Plato, through a series of implicit etymological puns on *pais*, *paizein* and *paideia*, the choral art appears as one of the two pillars of the education for the children, along with the gymnastic practices. Lines of melic poetry associate Eros, the very young adolescent, to a danced play defined as *paizein*. This gives the opportunity to go through a few passages of Homeric poetry and a few fragments of melic poems in which the choral performance is staged as a danced play of erotic seduction. What are the functions of such danced performances associated to an erotic play?

Keywords: choral art, dance, education, Eros, *melos*, musical performance, play, ritual.

## ***Sed puer est ! Le langage ludique de l'amour dans la poésie romaine***

**Giulia SISSA**

Métaphore vive, mais aussi loisir vécu, le jeu est omniprésent dans la poésie érotique. La dimension « ludique » de l'amour est solidaire d'un « art » d'aimer, à savoir d'une manière réglée, tactique et stratégique d'être ensemble agréablement. Là où l'amour devient pensable comme une technique du désir et du plaisir, et non pas comme une passion aveugle, le jeu est bienvenu. Les poètes cependant ne sauraient s'accorder sur sa valeur. D'une part, l'élégie fait un constat d'échec, pire, le but du *ludus* est de leurrer autrui. Ce trompe-l'œil se retourne contre l'amant. L'auto-commisération prévaut sur la fierté didactique. Tous ces précepteurs recommandent d'éviter l'amour. Une autre voix se fait entendre. À tous ces ennemis de l'amour, Ovide répond en affirmant que l'amour n'est qu'un enfant ! (*sed puer est*). L'art d'aimer est donc l'art de gouverner un bout de chou. Dès qu'Ovide infantilise l'amour - pour en dire l'âge tendre, et non pas la méchanceté — tout devient possible. À commencer par un art (*ars*) digne de ce nom : une technique érotique qui marche, au lieu de préceptes et admonestations qui ne mènent à rien, ou à si peu. Dans une relation amoureuse, qui est une relation d'amabilité, les deux partenaires s'efforcent de se rendre agréables. Ce climat joyeusement animé nécessite l'activité constante du *ludus* et du *iocus*, de la danse ou du chant aux jeux de table, tandis que faire l'amour n'est rien d'autre que se livrer à des *ioci*. Et qu'est-ce que le poème lui-même, *l'Art d'aimer*, sinon un *lusus* ?

Mots-clés : *amor, ars, désir, erotodidactique, iocus, laetus, ludere, lusus, plaisir, puer.*



A vivid metaphor, but also a form of leisure, play, game and sport are omnipresent in erotic poetry. The “playful” dimension of love is linked to an “art” of love, that is to say a regulated, tactical and strategic way of enjoying an affair. Whenever love becomes thinkable as a technique of desire and pleasure, and not as blind passion, the logic of play is welcome. Poets, however, cannot agree on the value of *ludere*. The elegiac lover admits to a chronic failure. Worse, the purpose of a *ludus* is to deceive others. And this trompe-l'œil even turns against the lover himself. Self-pity prevails over didactic pride. All these preceptors urge their readers to avoid love. A different voice makes itself heard. To all the enemies of love, Publius Ovidius Naso answer with: “But love is only a child!” (*sed puer est*). The art of love is therefore the art of ruling a toddler. As soon as Ovid infantilizes love —in order to reassert his “tender age”, and not his wickedness— everything becomes possible. Here is an *ars* worthy of the name: an erotic technique that works. In an amorous relationship, both partners endeavor to make themselves agreeable, desirable, lovable. This pleasantly animated climate requires the constant activity of *ludus* and *iocus*, from dancing or singing to playing table games, while lovemaking is nothing but *ioci*. And the poem itself, the *Art of Love*, is itself a *lusus*.

Keywords: *amor, ars, desire, erotodidactic, iocus, laetus, ludere, lusus, pleasure, puer.*

## When School Means Play. Greek and Latin Lexicography and Socio-cultural History

**Christian LAES**

Ce chapitre examine le double sens de σχολή et de *ludus* d'un point de vue étymologique et socioculturel. Le grec ancien et le latin ont-elles été les seules langues à attribuer les sens d'« école » et « jeu » à ces termes ? Dans quelle mesure ces deux sens étaient-ils en contradiction ? Les auteurs grecs et romains eux-mêmes ont-ils perçu ces deux sens comme des contradictions ? Les réponses apportées contribuent à mieux comprendre si et dans quelle mesure la culture gréco-romaine peut être considérée comme « ludique ».

Mots-clés : école, jeu, lexicographie, *ludus*, *scholē*.



This chapter studies the double meaning of σχολή and *ludus*, “school” and “play”, from an etymological and a socio-cultural point of view. Were ancient Greek and Latin unique in attributing both significances to the respective terms? And how far did the different meanings interfere or concur? Another question is whether the Greek and Roman authors themselves regarded the meanings of “school” and “play” as a contradiction. The answers contribute to understanding whether and to what extent Graeco-Roman culture might be regarded as ludic.

Keywords: *ludus*, *scholē*, lexicography, school, play.

## Au commencement était la faim. Récits sur l'origine des jeux dans l'Antiquité grecque et romaine

**Marco VESPA**

Les récits étiologiques sur les origines de l'humanité, l'invention des techniques et les changements de mœurs constituent l'une des formes les plus importantes de représentation culturelle d'un phénomène social. Dans ces récits, les énonciateurs, les protagonistes de l'histoire narrée et les destinataires des récits partagent une représentation collective de leur passé, rendant certaines catégories culturelles plus saillantes que d'autres et donnant de la valeur à une syntaxe narrative plutôt qu'à une autre. Cette contribution a pour but d'étudier les constantes narratives et les catégories culturelles que les sociétés anciennes ont élaborées pour se représenter l'introduction des jeux chez les hommes.

Mots-clés : agentivité des jeux, crise politique, dieux, famine, Lydiens, Palamède, peste.



Etiological narratives about the origins of humankind, the invention of skills and the transformation of social habits are one of the most important forms of cultural representation of a social phenomenon by a society. In these narrative elaborations, the enunciators, the protagonists of the story, and the recipients of the narratives share a collective representation of their past, making some cultural categories more salient than others and giving value to one narrative syntax over another. The aim of this contribution is to study the narrative constants and cultural categories that ancient societies developed to represent the introduction of play and games among humans.

Keywords: agency of play, deities, famine, Lydians, Palamedes, pestilence, political crisis.

### **L'astragale comme symbole pondéral et monétaire**

**Charles DOYEN**

De nombreux astragales en métal (plomb, bronze, argent, or) furent découverts en contexte archéologique ou circulent sur le marché des antiquités. Ce chapitre présente un intéressant corpus d'astragales métalliques plus grands que nature qui sont souvent dotés de dispositifs de préhension (poignée) ou de suspension (anneau), portent régulièrement des symboles, légendes ou contremarques, et s'inscrivent parfois dans une série. Tous ces indices permettent d'identifier ces astragales métalliques tantôt comme des lingots plus ou moins standardisés, tantôt comme des poids à part entière. En outre, l'astragale est utilisé comme symbole pondéral ou monétaire, en particulier à Athènes où il sert à identifier le statère (στατήρ), « peseur » par excellence et unité centrale du système pondéral. Il apparaît en relief sur des poids en bronze ou en plomb, ainsi que sur des monnaies en argent ou en bronze, comme symbole principal ou secondaire.

Mots-clés : astragale, iconographie, lingot standardisé, monnaie, poids.



Many metal astragali (made of lead, bronze, silver, or gold) were brought to light during archaeological excavations or are available in the antiquities trade. This chapter focuses on an interesting corpus of bigger than life metal astragali that often have a handle or a ring, regularly show symbols, legends or countermarks, and sometimes belong to a set. All these features make it possible to identify these metal astragali sometimes as more or less standardised ingots, sometimes as genuine weights. In addition, the astragalus serves as a weight and monetary symbol, especially in Athens, where it identifies the stater (στατήρ), which is the “weigher” par excellence and the central unit of the weight system. It appears in relief on bronze or lead weights, and on silver or bronze coins, as main or secondary symbol.

Keywords: astragalus, coins, iconography, standardised ingot, weight.

## Les jetons historiés dits « alexandrins » : bilan et propositions

**Chiara BIANCHI**

Les jetons dits « alexandrins » sont de petits disques en os ou en ivoire portant sur l'avvers diverses représentations et au revers un nombre situé entre 1 et 15 inscrit en caractères latins et grecs avec parfois une inscription grecque identifiant la représentation sur l'autre face. Ces jetons sont communément appelés « alexandrins ». L'arc chronologique de la production de ces jetons semble être compris entre la fin de la période césarienne et la fin de la dynastie julio-claudienne. Cependant, selon l'opinion commune, l'utilisation de ces jetons a perduré après le règne de Néron. Leur utilisation la plus probable semble appartenir au domaine ludique, bien que les mécanismes précis du possible *ludus* continuent à échapper à notre compréhension. Ce chapitre présente les différentes interprétations émises à ce sujet.

Mots-clés : Alexandrie, fin de la période républicaine, ivoire, jetons, jeux, premier âge impérial, os.



The so-called “Alexandrian” tokens are small bone or ivory discs showing on the obverse various representations, and on the reverse a number between 1 and 15, expressed by Latin and Greek characters, including sometimes a Greek inscription identifying the representation on the other side. These tokens are commonly called “Alexandrian” because the place of origin of this specific type of token could be Alexandria. The chronological arc of the production of these tokens seems to be circumscribed between the end of the Caesarean period and the end of the Julio-Claudian dynasty. However, the common opinion claims that the use of these tokens continued even after the Neronian age. The most probable use seems to belong to ludic sphere, although the precise mechanisms of possible play continue to elude our understanding. This chapter presents the different interpretations expressed on this subject.

Keywords: Alexandria, bone, counters, early imperial age, game, ivory, late republican age, tokens.

## Polluce nella tradizione lessicografica

**Renzo Tosi**

Plusieurs noms grecs de jeux nous sont parvenus grâce à l'*Onomasticon* de Pollux, qui est un répertoire lexicographique où le matériel est organisé selon les champs sémantiques ou les similarités phoniques. La position de Pollux était puriste, mais il a jugé de nombreux auteurs dignes d'être imités au-delà des « atticistes », et son œuvre était plus descriptive que prescriptive. Afin de comprendre les passages de Pollux qui donnent des informations sur les jeux, il faut être attentif aux sources littéraires plus anciennes qu'il utilise et rechercher les parallèles lexicographiques.

Mots-clés : atticisme, jeux, lexicographie, onomastique, Pollux, proverbes.



The *Onomasticon* of Pollux provides many Greek names of plays. It is a lexicon where the material is organized according to semantic fields or phonic similarity. Pollux' attitude was purist, although he considered many authors beside atticists worthy of imitation and his work was more descriptive than prescriptive. In order to understand the passages where Pollux gives names of plays, one should be attentive to the ancient sources he uses and look for lexicographic parallels.

Keywords: atticism, games, lexicography, onomastic, play, Pollux, proverbs.

### **The Midas Game: Performance, Intertextuality and the Poetics of Childhood**

#### **Andromache KARANIKA**

Après un bref aperçu de la section sur les jeux dans *l'Onomasticon* de Pollux, cette contribution entend mettre en évidence les forces qui conduisent certains des choix du dictionnaire. Il se concentre en particulier sur les jeux de poursuite et le « jeu de Midas » qui est analysé dans le contexte plus large des représentations théâtrales. Il fait valoir qu'il existe une interaction intertextuelle entre les performances des enfants et des adultes et que les jeux pour enfants « traduisent » souvent des tendances socioculturelles plus larges et des idéologies qui façonnent les performances ludiques de l'enfance.

Mots-clés : chansons, enfants, jeux, jeux de course-poursuite, lexicographie, Midas, Pollux.



After a brief overview of the section on games in Pollux's *Onomasticon*, this contribution seeks to uncover the forces that shape some of the choices presented in the dictionary. It focuses on tag games and the Midas game, in particular, and reads it within the context of theatrical performances arguing that there is an intertextual interaction between children's and adults' performances and that children's games often "translate" broader socio-cultural trends and underlying ideologies that shape the ludic performances of childhood.

Keywords: children, games, lexicography, Midas, Pollux, songs, tag games.

## Gloser n'est pas jouer. Les formules de jeux dans les recueils parémiographiques

Arnaud ZUCKER

La compréhension des modalités et des règles des jeux antiques demeure très réduite et problématique. Ce chapitre vise à évaluer l'éclairage apporté par la tradition savante et en particulier les collections parémiographiques sur les jeux pratiqués par les Grecs anciens. Trois formules exemplaires, correspondant à trois jeux différents (« retournement de tesson », « hors de la ligne sacrée », « Cos sur Chios ») sont étudiés à travers tous les témoins des commentateurs et scholiastes. Le bilan est négatif — et instructif : (1) concernant le sens, les témoins, presque toujours tardifs, divergent sensiblement entre eux ; (2) concernant l'expertise, les témoins ignorent probablement pour la plupart le sens et la réalité du jeu ; (3) concernant la tradition, l'objectif des commentateurs savants paraît être non pas de restituer le sens pratique du jeu mais de rendre compte des usages littéraires des formules. Ce test ne souligne pas seulement la difficulté que nous avons à clarifier les pratiques ludiques, il manifeste le malentendu qui préside souvent à notre rapport aux textes critiques anciens (lexicographie, commentaires, etc.) : cette littérature ne s'intéresse qu'aux *verba*, pas aux *res*. Il conduit aussi à réaffirmer la grande fluidité des significations et le travail vivant et continu de remotivation des expressions « toutes faites » et des formules que l'on dit « figées ».

Mots-clés : exégèse, Grèce antique, jeux, motivation, Pollux, proverbes, Suétone.



The understanding of the modalities and of the rules of ancient games remains very limited and problematic. The purpose of this chapter is to address the view provided by the learned tradition and in particular the paremiographic collections on the games played by the ancient Greeks. Three exemplary formulas, corresponding to three different games (“flipping shards”, “outside the sacred line”, “Cos on Chios”) are studied through all the witnesses of commentators and scholiasts. The assessment is negative —and instructive: (1) concerning the meaning, the witnesses, almost always of later periods, diverge significantly between them; (2) with regard to expertise, the witnesses probably ignore most of the meaning and reality of the game; (3) concerning tradition, the goal of scholar commentators seems not to be the restitution of the practical sense of the game, but to shed light on the literary uses of formulas. This test does not only highlight the difficulty we have in clarifying playful practices, it manifests the misunderstanding that often presides over our relationship to ancient critical texts (lexicography, comments, etc.): this literature is only interested in *verba*, not in *res*. It also leads to reaffirm the great fluidity of the meanings and the living and continuous work of remotivation of ready-made phrases and of the formulas that are considered “frozen”.

Keywords : Ancient Greece, exegesis, games, motivation, Pollux, proverbs, Suetonius.



## Jouer en rêve chez Artémidore

**Julien du BOUCHET**

Les rêves de jeux sont peu présents en littérature (Suétone, *Vie d'Auguste*, 94, 8, renvoie peut-être à un rituel plutôt qu'à un jeu à proprement parler), et sont de fait plutôt marginaux dans le traité d'interprétation des songes d'Artémidore. Les enfants y sont essentiellement passifs : les jeux apparaissent surtout dans deux passages, une annexe à l'éphébie, à propos des exercices des jeunes gens, y compris le cerceau (*Interprétation des songes*, I, 55), et le premier *addendum* du livre III, à propos des jeux de dés et de pions, qui atteste la popularité plus grande des jeux de parcours par rapport aux jeux de guerre à l'époque romaine (III, 1). On peut ajouter à cela le rêve — paradoxalement favorable — de souris qui s'en donnent à cœur joie dans la maison du rêveur (III, 28), et le rêve célèbre d'Alexandre devant Tyr, à propos d'un satyre dansant (IV, 24), où Artémidore a chance d'être plus proche de la version d'origine que Plutarque (*Vie d'Alexandre*, 24, 8-9).

Mots-clés : Alexandre, Antyllos, Artémidore, billes, cerceau, dés, enfants, éphébie, épisème, jeux de balle, jeux de guerre, jeux de parcours, osselets, pioches, pions, prestidigitation, punching-ball, satyre, souris.



Games rarely feature in literary dreams (Suetonius, *Vita Augusti*, 94, 8, may refer to a ritual rather than a game proper), and are indeed rather marginal in Artemidorus' treatise of dream interpretation, where children are fundamentally passive: they appear mainly in two passages, an annex to ephebia, about the exercises of young men, including hoops (*Interpretation of Dreams*, I, 55), and the first *addendum* of book III, about dice and board-games, which testifies to the popularity of race-games, rather than war-games, in Roman times (III, 1). To this, we may add the —paradoxically favourable— dream that mice throw a party in the dreamer's house (III, 28), and the famous dream of Alexander at the siege of Tyre, about a dancing satyr (IV, 24), where Artemidorus may in fact be closer to the source material than Plutarch (*Vita Alexandri*, 24, 8-9).

Keywords: Alexander, Antyllus, Artemidorus, ball games, board-games, children, dice, ephebia, episemon, hoops, knucklebones, legerdemain, marbles, mice, pickaxe, punching-bag, race-games, satyr, war-games.

## Early Christian Attitudes towards Child Playing

**Miguel HERRERO DE JÁUREGUI**

Les auteurs chrétiens des premiers siècles se réfèrent à plusieurs reprises aux jeux et jouets des enfants. Leurs attitudes s'inscrivent souvent dans une perspective apologétique selon trois axes : un point de vue anthropologique selon lequel l'innocence

primitive s'oppose à la corruption du péché ; un modèle pédagogique selon lequel l'éducation visant à devenir adulte s'oppose à la frivolité des enfants ; et un modèle théologique selon lequel la religion s'oppose à la superstition, au paganisme et l'hérésie. Leurs considérations sur les jeux des enfants se distribuent entre ces deux pôles. Cependant, quelques textes chrétiens, comme *L'Évangile de l'enfance* selon Thomas, se distancent des dichotomies apologetiques et montrent qu'en dépit des changements religieux il y a eu aussi des continuités très marquées dans les pratiques sociales et l'appréciation culturelle des jeux enfantins.

Mots-clés : apologetique Chrétienne, Clément d'Alexandrie, éducation, idolâtrie, innocence, Évangile de l'Enfance selon Thomas, paganisme.



Early Christian authors refer several times to childish games, plays and toys. Their attitudes are usually shaped by an apologetic perspective along three axes: an anthropological view in which primeval innocence is opposed to sinful corruption; a pedagogical model in which education for adulthood is opposed to childish frivolousness; and a theological model in which religion is opposed to superstition, paganism and heresy. Their considerations on child playing are distributed around these poles. However, a few Christian texts, like the *Infancy Gospel* of Thomas, stay away from the apologetic dichotomies and show that in spite of the religious change there were also clear continuities in social practices and cultural consideration of child playing.

Keywords: Clement of Alexandria, Christian apologetics, education, idolatry, Infancy Gospel of Thomas, innocence, paganism.

## **From Homer to John Eugenikos: The Long Journey of Riddles through Greek and Byzantine Literatures**

**Simone BETA**

Cette contribution examine le genre poétique de la devinette, très populaire dans les littératures grecque et byzantine, en commençant par la plus célèbre des « neck-riddles » (ou « énigme d'inversion »), l'énigme du Sphinx et les trois devinettes attribuées à Cléobuline, la fille de Cléobule, l'un des Sept Sages. Le genre de l'énigme est analysé en tant que figure discursive, très proche de la métaphore, du traité de Tryphon aux traités byzantins plus tardifs de Grégoire de Corinthe, de *Cocondrios* et de George Choïroboschos. Le chapitre passe en revue les collections d'Athénée (*Deipnosophistes*, X) et de Constantin Céphalas (le quatorzième livre de *l'Anthologie Palatine*), ainsi que les auteurs de devinettes les plus importants à l'époque byzantine (Jean Mauropous, Jean Géomètre, Christophe de Mytilène, Michel Psellos, Basile Mégalomytes, Eustathe ou Eumathe Macrémbolytes, Manuel Moschopoulos, Euthymios Tornikios, Théodore Aulicalame et Jean Eugenikos). La dernière partie présente les premières éditions modernes des énigmes grecques, du

*Libellus in quo aenigmata pleraque antiquorum explicant* de Lilio Gregorio Giraldi au troisième volume des *Anecdota Greca* publié par Jean-François Boissonade, le point de départ de l'histoire moderne des devinettes grecques.

Mots-clés : Anthologie grecque, Athénée, Basilius Megalomites, *conundrum*, devinettes, énigmes, épigrammes, littérature byzantine, littérature grecque, Michael Psellus.



This chapter deals with the riddles, a very popular poetic genre in Greek and Byzantine literature, starting with the most famous “neck-riddle” (Oedipus’ enigma) and the three conundrums attributed to Cleoboulina, the daughter of Cleobulus, one of the seven wise men. It analyses riddles as a figure of speech very close to metaphor, from Tryphon’s treatise *On tropes* to the later Byzantine treatises by Gregory of Corinth, *Cocondrios*, and George Choiroboskos. It reviews the collections of Athenaeus (*Deipnosophists* 10) and Constantine Cephalas (*Palatine Anthology* 14), and the most significant Byzantine authors of riddles (John Mauropous, John Geometres, Christopher Mitylenaeus, Michael Psellus, Basilius Megalomites, Eustathius or Eumathius Macrembolites, Manuel Moschopoulos, Euthymios Tornikios, Theodorus Aulicalamus, and John Eugenikos). The last part surveys the first printed editions of Greek riddles from Lilio Gregorio Giraldi’s *Libellus in quo aenigmata pleraque antiquorum explicantur* to the third volume of the *Anecdota Greca* published by Jean-François Boissonade, the starting point of the modern story of Greek riddles.

Keywords: Athenaeus, Basilius Megalomites, Byzantine literature, conundrums, epigrams, Greek Anthology, Greek literature, Michael Psellus, riddles.

## **The Search for Cultural Continuities in Studies of Modern Greek. Children’s Play and Games: Some Theoretical and Methodological Questions**

**Cleo GOUGOULIS**

L’étude du jeu et des jouets en Grèce moderne a longtemps été caractérisée par une approche défendant une continuité culturelle entre la culture grecque antique et moderne élaborée dans le contexte politique et idéologique associé à la création de l’État-nation grec moderne en 1830. Toute discussion sur la transmission, la continuité et le changement en ce qui concerne le jeu, les jeux et les jouets doit donc prendre en compte non seulement les problèmes méthodologiques concernant le matériel de la Grèce antique, mais aussi les biais particuliers de la majorité des sources sur les formes « traditionnelles » du jeu et du jouet du XIX<sup>e</sup> siècle à nos jours. En se fondant sur la théorie de la performance et les récents développements théoriques des études sur la culture matérielle, ce chapitre aborde des questions méthodologiques découlant de l’étude d’un

large éventail de littérature sur les jeux, le jeu et les jouets « traditionnels » en Grèce moderne.

Mots-clés : changement, continuité, éducation physique, études folkloriques, Grèce, jeux, jeux pour enfants, jouets, modèle de continuité culturelle, théorie de la performance.



The study of play, games and toys in modern Greece has been characterized for many years by a classicist approach fostering a doctrine of cultural continuity between ancient and modern Greek culture which was formed in the particular political and ideological context that led to the establishment of the modern Greek Nation state in 1830. Any discussion on transmission, continuity and change regarding play, games and toys should therefore take into account not only the methodological issues concerning the ancient Greek material but also the particular biases of the majority of sources on “traditional” forms of play and plaything from the 19<sup>th</sup> century to the present. Drawing on performance theory and recent theoretical developments in material culture studies this chapter discusses methodological questions arising from the study of a broad range of literature on “traditional” games, play and toys in modern Greece.

Keywords: change, children’s play, continuity, folklore studies, games, Greece, model of cultural continuity, performance theory, physical education, toys.

### **Pollux témoin des jeux : continuité, survie et réception dans la culture ludique néogrecque**

**Salvatore COSTANZA**

Un fragment de la *Quenouille* d’Érinna et un passage de l’*Onomasticon* de Pollux donnent une description du jeu de la torti-tortue (*chelichelônê*) réservé aux jeunes filles encore non mariées (*parthenoi*) qui doivent recevoir une instruction avant le mariage. Au sujet de la fille-tortue, l’étude des rites ludiques modernes tirés du folklore grec tels que la *Petite Hélène*, le *Loup et l’Agneau*, la *Boîte*, et d’autres encore destinés aux jeunes filles, montre les correspondances qui existent entre la culture grecque moderne et les jeux anciens.

Mots-clés : continuité, culture populaire, folklore, laographie, *Onomasticon*, Pollux, réception, Torti-tortue.



A fragment of Erinna’s *Distaff* and a passage of Pollux’ *Onomasticon* describe the torti-tortoise-game (*chelichelônê*) which is played by unmarried girls (*parthenoi*) who must be instructed before wedding. About the tortoise-girl, the study of modern

play rites drawn from Greek folklore, such as *Little Helen*, *The Wolf and the Lamb*, *The Kneading-Trough*, and others destined to young girls show correspondances between ancient and modern Greek culture.

Keywords: continuity, folklore, laographia, Pollux' Onomasticon, reception, Torti-tortoise.

## The Meaning of “Traditional” in Play Studies

Francesca BERTI

Cet article étudie la signification de l'adjectif « traditionnel » dans le contexte des études sur le jeu. L'utilisation de cet adjectif n'est jamais neutre car il reflète une perspective spécifique envers une action ou un événement à un moment donné. Dans les études sur le jeu, cet adjectif peut posséder deux acceptations différentes : quand l'accent est mis sur le jeu comme pratique, le « jeu traditionnel » désigne l'activité d'une communauté spécifique sur un territoire donné, en d'autres termes, une tradition transmise diachroniquement, propre à cette culture. Quand l'accent est mis sur le jeu en tant que structure, l'expression « jeu traditionnel » désigne son ergonomie, son origine, évolution et dissémination au-delà des frontières. Cette étude suggère que ces deux perspectives sont importantes lorsqu'il s'agit d'enquêter sur les jeux traditionnels encore pratiqués aujourd'hui, car elles facilitent l'identification de « familles de jeux » en mettant en lumière l'hypothèse de l'existence de continuité, qu'il s'agisse d'un passé récent ou ancien, ou d'influences interculturelles et de transmission synchronique.

Mots-clés : jeux traditionnels, héritage culturel intangible, littérature sur les études du jeu, Stewart Culin, sport et jeux traditionnels.



This chapter investigates the meaning of the adjective “traditional” within the context of early play studies. The adjective is never neutral, since it reflects a specific perspective towards an action or event at a particular time. In play studies, in particular, it is widely used and can assume two different acceptations: when the focus is on a play practice, “traditional game” indicates the activity of a specific community in a given territory, in other words, a diachronically transmitted tradition, specific to that culture; when the focus is on the structure of the game, “traditional game” indicates the game itself, its origin, evolution and dissemination across borders. This study suggests that both perspectives are important when investigating traditional games still played today, as they facilitate the identification of “families of games”, assuming their continuity, whether they descend from a recent or ancient past, or individuating cross-cultural influences and synchronic transmission.

Keywords: early play studies literature, Stewart Culin, traditional games, traditional Sports and Games.

## Du Rubicon à la chambre d'enfants : la réception de l'expression *Alea iacta est* dans la culture contemporaine des jeunes

Katarzyna MARCINIAK

En franchissant le Rubicon, César n'a pas seulement changé le destin de la République romaine, mais aussi celui de toute la culture populaire qui allait naître. Deux mille ans plus tard, la figure de César au bord du Rubicon est iconique. Encore plus iconiques sont les paroles qu'il aurait proférées : *Alea iacta est*. Le fait qu'une partie de notre culture soit marquée par des mots jamais prononcés sous cette forme constitue un paradoxe qui n'est d'ailleurs pas unique dans l'histoire de la réception de l'Antiquité. L'expression *Alea iacta est* provient d'une version latine des mots que César est supposé avoir énoncé en grec et à l'impératif. La vérité historique joue cependant un rôle secondaire. Ce qui retient notre attention ici est l'utilisation de l'héritage antique par les époques postérieures pour exprimer leurs propres pensées et idées. La réception devient donc un miroir au travers duquel nous pouvons apprendre à mieux connaître ces époques passées ainsi que la nôtre. Cette contribution se concentre sur la réception la plus éloignée de César en termes de temps et de contenu, c'est-à-dire sur le rôle de l'expression *Alea iacta est* aux XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles dans la culture des jeunes, créée par des adultes, après le déclin du latin dans l'éducation, qui semble couper les nouvelles générations de la référence antique. L'analyse d'exemples de différentes sphères linguistiques (anglais, allemand, français et polonais) montre comment notre jeu avec l'Antiquité perdure aujourd'hui et sur quel bord du Rubicon nous nous trouvons avec les jeunes générations.

Mots-clés : *Alea iacta est*, César, Rubicon, culture des jeunes, dés, réception.



By crossing the Rubicon, Caesar did not only change the destiny of the Roman Republic, but also that of all the popular culture that was about to flourish. Two thousand years later, the image of Caesar on the banks of the Rubicon is iconic. Even more iconic are the words he is said to have spoken: *Alea iacta est*. The fact that part of the code of our culture actually comes from words never articulated in this form constitutes a paradox —which is not unique in the history of the reception of Antiquity. The expression *Alea iacta est* is a Latin version of the words which Caesar supposedly pronounced in Greek and in the imperative. Historical truth, however, plays a secondary role here. What interests us is the use made by the following epochs of the heritage of Antiquity to express their own thoughts and ideas. Thanks to this, the reception becomes a mirror through which we can get to know these times better as well as ourselves, also today. This contribution focuses on the most distant reception of Caesar in terms of time and content, that is the functioning of the expression *Alea iacta est* in the 20th and 21st centuries in the culture of young people, created by adults, after the decrease of Latin in education, which seems to cut the new generations of the ancient heritage. The study of examples from different

linguistic spheres (English, German, French and Polish) shows how our game with Antiquity continues today and on which side of the Rubicon we find ourselves with the younger generations.

Keywords: *Alea iacta est*, Caesar, children's and young adults' culture, dice, reception, Rubicon.

### **Faire du jouet et du jeu des enfants des objets d'Histoire. Un long cheminement du XVI<sup>e</sup> au XIX<sup>e</sup> siècle**

**Michel MANSON**

Avant le livre novateur de Philippe Ariès créant une histoire de l'enfant, chaque époque a progressivement construit des savoirs sur le jeu et les jouets des enfants. Au gré des sources antiques, humanistes, médecins et philosophes vont commencer à construire une histoire du jeu et des jouets en miettes. L'archéologie va obliger à regarder les objets, dès le XVIII<sup>e</sup> siècle, mais il faut attendre le XIX<sup>e</sup> siècle pour que les pédagogues, les archéologues, les linguistes commencent à écrire des ouvrages sur le jeu et le jouet. C'est l'arrivée de vulgarisateurs et de spécialistes qui permet une floraison d'ouvrages, de 1869 à 1914, de Louis Becq de Fouquières pour l'Antiquité à Édouard Fournier et surtout à Léo Claretie et Henry-René D'Allemagne pour des projets plus ambitieux couvrant toute l'histoire du jouet. Ainsi, journalistes, hommes de lettres, archivistes et historiens ont cessé de croire que le jouet est un objet frivole, mais ils n'ont pas encore saisi qu'il s'inscrit dans une histoire de l'enfant.

Mots-clés : éducation, jeu, jouet, Histoire, historiographie.



Before Philippe Ariès' pioneer book which founded childhood' history, each period has progressively built up knowledge about children's games and toys. Based on the available ancient sources, humanists, doctors and philosophers began to elaborate a fragmentary toys' history. Archaeology provided a closer look at objects since the 18<sup>th</sup> century, but it was not until the 19<sup>th</sup> century that educators, archaeologists and linguists began to write books on play and toys. Popularizers and specialists produced a flowering of works from 1869 to 1914, from Louis Becq de Fouquières for Antiquity to Édouard Fournier and especially Léo Claretie and Henry-René d'Allemagne for more ambitious projects covering the entire toy's history. Thus, journalists, men of letters, archivists and historians ceased to believe that toy is a frivolous item, but they did not yet understand that it is part of a child's history.

Keywords: education, History, historiography, play, toy.



## Bibliographie collective

### ABRÉVIATIONS

- ABV** BEAZLEY, John Davidson, *Attic Black-figure Vase-painters*, Oxford, Oxford University Press (1956).
- ARV<sup>2</sup>** BEAZLEY, John Davidson, *Attic Red-figure Vase-painters*, Oxford, Clarendon Press (1963<sup>2</sup>).
- BAPD** Beazley Archive Pottery Database. URL : [<https://www.beazley.ox.ac.uk/pottery/default.htm>].
- CPAI III/1** TEKIN, Oğuz, *Corpus Ponderum Antiquorum et Islamicorum, Turkey 3. Suna and İnan Kiraç Foundation Collection at the Pera Museum, Part 1. Greek and Roman Weights*, Istanbul, Suna ve İnan Kiraç Vakfı (2013).
- DELG** CHANTRAINE, Pierre, *Dictionnaire étymologique de la langue grecque. Histoire des mots*, Paris, Klincksieck (2009<sup>3</sup> [1968]).
- FGrH III** JACOBY, Felix (éd.), *Die Fragmente der griechischen Historiker III. Geschichte von Städten und Völkern (Horographie und Ethnographie)*, Leiden, Brill (1950).
- IG V, 2** HILLER VON GAERTRINGEN, Friedrich (éd.), *Inscriptiones Graecae V. Inscriptiones Laconiae, Messeniae, Arcadiae, 2. Inscriptiones Arcadiae*, Berlin, Berolini, *apud* Georgium Reimerum (1913).
- IGIAC** ROUGEMONT, Georges (éd.), *Inscriptions grecques d'Iran et d'Asie centrale*, London, publié au nom du Corpus Inscriptionum Iranicarum par School of Oriental and African Studies (2012).
- LfgrE** SNELL, Bruno *et alii*, *Lexikon des frühgriechischen Epos*, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht (1979-2010).
- LIMC** *Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae*, Zürich/München/Düsseldorf, Artemis Verlag (1981-2009).
- OED** *Oxford English Dictionary*, Oxford, Oxford University Press (1989<sup>2</sup>).

- PCG ; K.-A. KASSEL, Rudolf et AUSTIN, Colinus, *Poetae Comici Graeci*, 8 vols, Berlin/New York, De Gruyter (1983-).
- PLF LOBEL, Edgar et PAGE, Denys (éds), *Poetarum Lesbiorum Fragmenta*, Oxford, Clarendon Press (1955).
- Pondera Online Base de données collaborative *Pondera Online* (2016-). URL : [https://pondera.uclouvain.be/].
- REW MEYER-LÜBKE, Wilhelm, *Romanisches Etymologisches Wörterbuch*, Heidelberg, C. Winter (1935<sup>3</sup>[1911]).
- SSR GIANNANTONI, Gabriele (éd.), *Socratis et Socraticorum reliquiae*, Roma, C.N.R. Bibliopolis (1990).

[Sans auteur], *Astérix at the Movies* (©2021). URL : [https://www.asterix.com/en/asterix-at-the-movies/].

ADAMS, Francis, *The Genuine Works of Hippocrates*, New York, W. Wood and Company (1868).

ADAM-VELENI, Polyxeni, « Οστέινο εισιτήριο από την Αγορά Θεσσαλονίκης », in *Kermatia Filias: Festschrift for Ioannis Touratsoglou*, Athens, Hellenic Ministry of Culture/Numismatic Museum (2009), p. 601-605.

ADRIANI, Achille *et alii*, *Himera I. Campagne di scavo 1963-1965*, Roma, L'Erma di Bretschneider (1970).

ADRY, Jean-Félicissime, *Dictionnaire des jeux de l'enfance et de la jeunesse chez tous les peuples*, Paris, H. Barbou (1807).

ALFÖLDI-ROSENBAUM, Elisabeth, « The Finger Calculus in Antiquity and in the Middle Ages. Studies on Roman Game Counters I », *Frühmittelalterliche Studien*, 5 (1971), p. 1-9.

ALFÖLDI-ROSENBAUM, Elisabeth, « The Muses on Roman Game Counters », *Muse*, 9 (1975), p. 13-20.

ALFÖLDI-ROSENBAUM, Elisabeth, « Alexandriaca. Studies on Roman Game Counters III », *Chiron*, 6 (1976), p. 205-239.

ALFÖLDI-ROSENBAUM, Elisabeth, « Ruler Portraits on Roman Game Counters from Alexandria », in Rolf A. Stucky et Ines Jucker (éds), *Eikones. Studien zum griechischen und römischen Bildnis. Festschrift Hans Jucker zum sechzigsten Geburtstag gewidmet*, Bern, Francke (1980), p. 29-39.

ALFÖLDI-ROSENBAUM, Elisabeth, « Characters and Caricatures on Game Counters from Alexandria (Studies on Roman Game Counters 5) », in Nicola Bonacasa et Antonino Di Vita (éds), *Alessandria e il mondo ellenistico-romano. Studi in onore di Achille Adriani, Atti del Congresso internazionale italo-egiziano, Alessandria, 23-27 novembre*, II, Roma, L'Erma di Bretschneider (1984), p. 378-390.

- ALINEI, Mario, « L'astragalo e il talento. Contributo alle ricerche sull'origine delle unità di peso », *Annali dell'Istituto italiano di numismatica*, 7-8 (1960-1961), p. 9-23.
- ALINEI, Mario, « Lat. *tālus, tālis, tālea*. Studio semantico comparativo », *Vox Romanica*, 20 (1961), p. 47-67.
- ALY, Wolfgang, « Paidia », *Real Encyclopädie*, XVIII, 2 (1942), p. 2386-2387.
- AMANDRY, Pierre, « Os et coquilles », in *L'Antre corycien*, II, *Bulletin de correspondance hellénique*, Suppl 9 (1984), p. 347-380.
- AMELING, Walter et alii (éds), *Corpus Inscriptionum Iudaeae/Palestinae. II. Caesarea and the Middle Coast*, Berlin/Boston, De Gruyter (2011).
- ANDRÉ, Jean-Marie, « La notion de *Pestilentia* à Rome : du tabou religieux à l'interprétation préscientifique », *Latomus*, 39 (1980), p. 3-16.
- ANDRÉ-SALVINI, Béatrice et DESCAMPS-LEQUIME, Sophie, « Remarques sur l'astragale en bronze de Suse », *Studi micenei ed egeo-anatolici*, 47 (2005), p. 15-25.
- ANZALONE, Rosario M., « Un astragalo di bronzo inedito da Himera », in Francesco Camia et Santo Privitera (éds), *Obeloi. Contatti, scambi e valori nel Mediterraneo antico. Studi offerti a Nicola Parise*, Paestum, Pandemos (2009), p. 175-194.
- ANZALONE, Rosario M., « Pesì e lingotti in bronzo e in piombo dall'antica Himera. Contributo alla storia economica della città », *Mare Internum*, 10 (2018), p. 45-58.
- APPADURAI, Arjun, « Playing with Modernity: The Decolonization of Indian Cricket », *Altre modernità. Rivista di studi letterari e culturali*, 14 (2015), p. 1-24.
- ARCHIGENIS, Dimitris I., *Η διασκέδαση των παιδιών στη Σμύρνη*, Athina, Vivliopôleio Dionysiou Noti Karavia (1984).
- ARGYRIADI, Maria, *Dolls in Greek Life from Antiquity to the Present*, Athens, Lucy Braggiotti Publications (1991).
- ARIÈS, Philippe, *L'Enfant et la vie familiale sous l'Ancien régime*, Paris, Plon (1960).
- ARIÈS, Philippe et MARGOLIN, Jean-Claude (éds), *Les Jeux à la Renaissance*, Paris, J. Vrin (1982).
- ARNOLD, Arnold, *I giochi dei bambini*, Milano, Oscar Mondadori (1980).
- ARNOLD-BIUCCHI, Carmen, « Miscellanea Himerensia », *Schweizerische numismatische Rundschau*, 88 (2009), p. 47-57.
- ARSLAN PITCHER, Lynn et BIANCHI, Chiara, « Roman Game Finds from Cremona (Italy) », in Barbara Caré, Véronique Dasen et Ulrich Schädler (éds), *Back to the Game: Reframing Games and Play in Context. Proceedings of the XXI Board Game Studies Annual Colloquium (Athens, April 26-28, 2018)*, Board Games Studies Journal Suppl, Associação Ludus, Lisbon (sous presse).
- ARTHUR, Marilyn B., « The Tortoise and the Mirror: Erinna PSI 1090 », *The Classical World*, 74 (1980), p. 53-65.

- ASHTON, Richard H. J., « Astragaloi on Greek Coins of Asia Minor », in Véronique Dasen et Ulrich Schädler (éds), *Dossier Jouer dans l'Antiquité. Identité et multiculturalité. Archimède. Archéologie et histoire ancienne*, 6 (2019), p. 113-126.
- ASTRUC, Charles, et CONCASTY, Marie-Louise, *Catalogue des manuscrits grecs, Troisième partie : Le supplément grec*, III, n<sup>os</sup> 901-1371, Paris, Bibliothèque nationale (1960).
- [Αθανασούλα, Ευδοκία], *Παιχνίδια και τραγούδια λαϊκά, για παιδιά 7 χρονών και απάνω*, Athina, εκδοτικός οίκος Δημητράκου (1926).
- AUBRETON, Robert, « Michel Psellos et l'Anthologie Palatine », *L'Antiquité Classique*, 38 (1969), p. 459-462.
- AUSTIN, Roland G., « Greek Board-Games », *Antiquity*, 14 (1940), p. 257-271.
- AVEDON, Elliott Morton et SUTTON-SMITH, Brian, *The Study of Games*, New York, J. Wiley (1971).
- AYALON, Etan, *The Assemblage of Bone and Ivory Artifacts from Caesarea Maritima - Israel, 1<sup>st</sup>-13<sup>th</sup> centuries CE (BAR International Series, 1457)*, Oxford, Archaeopress (2005).
- BABELON, Ernest et BLANCHET, Jules Adrien, *Catalogue des bronzes antiques de la Bibliothèque nationale*, Paris, Ernest Leroux (1895).
- BABINIOTIS, Georgios, *Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*, Athina, Lexicology Center Ltd (2008<sup>3</sup> [1998]).
- BACKE-DAHMEN, Annika, *Die Welt der Kinder in der Antike*, Mainz, Philip von Zabern (2008).
- BARNABEI, Felice, « Rugge (Rudiae, territorio del Comune di Lecce) », *Notizie degli scavi di antichità*, s. 4, 10 (1886), p. 239-241.
- BARNARD, Alan et SPENCER, Jonathan (éds), *The Routledge Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology*, London, Routledge (2010 [1996]).
- BARTHES, Roland, *Mythologies*, trad. Annette Lavers, London, Granada (1973) [1<sup>re</sup> éd. Paris, Le Seuil (1957)].
- BAZYLCZYK, Dorota, « References to Antiquity in *Rory's Story Cubes: Mythic* », *Our Mythical Childhood Blog* (2017). URL : [<https://ourmythicalchildhoodblog.wordpress.com/2017/04/05/references-to-antiquity-in-rorys-story-cubes-mythic/>].
- BEAGON, Mary (éd.), *The Elder Pliny on the Human Animal. Natural History – Book 7*, Oxford, Clarendon Press (2005).
- BÉAL, Jean-Claude, *Catalogue des objets de tabletterie du Musée de la Civilisation gallo-romaine de Lyon*, Nouvelle série n° 1, Lyon/Paris, Centre d'études romaines et gallo-romaines de l'Université Jean Moulin/De Boccard (1983).

- BEARZOT, Cinzia, LANDUCCI, Franca et ZECCHINI, Giuseppe (éds), *L'Onomasticon di Giulio Polluce. Tra lessicografia e antiquaria. Contributi di storia antica*, 5, Milano, Vita e Pensiero (2007).
- BEAUMONT, Lesley A., *Childhood in Ancient Athens. Iconography and Social History*, London/New York, Routledge (2012).
- BECCARIA, Gian Luigi, *Sicuterat: il latino di chi non lo sa : Bibbia e liturgia nell'italiano e nei dialetti*, Milano, Garzanti (2017<sup>3</sup> [1999]).
- BÉCHARD, Stéphane, « La vedette armoricaine », *PLANETE LDVELH : Livre Dont Vous Êtes Le Héros* (© 2004-2014). URL : [<https://planete-ldvelh.com/page/asterix2.html>].
- BECK, Frederick A. G., *Album of Greek Education*, Sydney, Cheiron Press (1975).
- BECQ DE FOUQUIÈRES, Louis, *Les Jeux des Anciens, leur origine, leur description, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs*, Paris, Didier (1873) [1<sup>re</sup> éd. Paris, C. Reinwald (1869)].
- BEEKES, Robert., *Etymological Dictionary of Greek*, Leiden, Brill (2009).
- BEHRENS, Gustav, « Römische Lose in Tiergestalt », *Germania*, 24 (1940), p. 20-22.
- BELARDI, Walter, *Superstitio*, Roma, Herder (1976).
- BELÈZE, Guillaume, *Jeux des adolescents*, Paris, Hachette (1856).
- BELFIORE, Elizabeth, « Elenchus, Epode, and Magic: Socrates as Silenus », *Phoenix*, 34, 2 (1980), p. 128-137.
- BELMAS, Élisabeth, *Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne (xvi<sup>e</sup>-xviii<sup>e</sup> siècle)*, Seyssel, Champ Vallon (2006).
- BENVENISTE, Émile, « Le jeu comme structure », *Deucalion. Cahiers de philosophie*, 2 (1947), p. 161-167.
- BENVENISTE, Émile, *Problèmes de linguistique générale*, I, Paris, Gallimard (1966).
- BEN-ZE'EV, Aaron, *The Subtlety of Emotions*, Cambridge (Mass.), The MIT Press (2000).
- BÉRARD, Victor, « Tégée et la Tégéatide », *Bulletin de correspondance hellénique*, 17 (1893), p. 1-24.
- BERGAMIN, Manuela, *Aenigmata Symposii. La fondazione dell'enigmistica come genere poetico*, Firenze, Edizioni del Galluzzo (2005).
- BERMEJO MELÉNDEZ, Javier et CAMPOS CARRASCO, Juan Manuel, « La sala de los Ediles de Arucci/Turobriga. Oficina Ponderaria Aruccitana », *Saguntum*, 41 (2009), p. 187-198.
- BERNARD, Floris et LIVANOS, Christopher, *The Poems of Christopher of Mytilene and John Mauropous*, Cambridge (Mass.)/London, Dumbarton Oaks Medieval Library (2018).

- BERNARDI, Anne-Marie, « Regards sur l'onirocritique byzantine », in Julien du Bouchet et Christophe Chandezon (éds), *Études sur Artémidore et l'interprétation des rêves*, Nanterre, Presses Universitaires de Paris Nanterre (2012), p. 205-219.
- BERS, Victor, « Just Rituals. Why the Rigmarole of Fourth-Century Athenian Lawcourts? », in Pernille Flensted-Jensen, Thomas Heine Nielsen et Lene Rubinstein (éds), *Polis and Politics: Studies in Ancient Greek History Presented to Mogens Herman Hansen on his Sixtieth Birthday, August 20, 2000*, Copenhagen, Museum Tusulanum Press (2000), p. 553-562.
- BERTHIAUME, Guy, *Les Rôles du mâgeiros. Étude sur la boucherie, la cuisine et le sacrifice dans la Grèce ancienne*, Leiden, Brill (1982).
- BERTI, Francesca, *Traditional Games and Toys as a Tool of Intercultural Education. Discovering the Shared Space of Play*, Thèse de doctorat non publiée, Tübingen, Université de Tübingen (2019).
- BERTOLONE, Mario, « L'astragalo di bronzo del Museo civico di Varese », *Rivista archeologica dell'antica provincia e diocesi di Como*, 111-113 (1936), p. 111-129.
- BESCHERELLE, Louis-Nicolas, *Les Jeux des différents âges chez tous les peuples du monde depuis l'Antiquité la plus reculée jusqu'à nos jours. Première série. Jeux et divertissements de l'enfance et de la jeunesse*, Paris, Marescq et Havard (1851).
- BETA, Simone, « Riddling at Table. Trivial Ainigmata vs. Philosophical Problemata », in José Ribeiro Ferreira, Delfim Ferreira Leão, Manuel Tröster et Paula Barata Dias (éds), *Symposion and philanthropia in Plutarch*, Coimbra, Imprensa da Universidade de Coimbra (2009), p. 97-102.
- BETA, Simone, « Gli enigmi simposiali: dagli indovinelli scherzosi ai problemi filosofici », in Salvatore Monda (éd.), *Ainigma e Griphos. Gli antichi e l'oscurità della parola*, Pisa, ETS (2012), p. 69-80.
- BETA, Simone, « An Enigmatic Literature. Interpreting an Unedited Collection of Byzantine Riddles in a Manuscript of Cardinal Bessarion (Marcianus Graecus 512) », *Dumbarton Oaks Papers*, 68 (2014), p. 211-240.
- BETA, Simone, *Il labirinto della parola: enigmi, oracoli e sogni nella cultura antica*, Torino, Giulio Einaudi (2016).
- BETA, Simone, *Io, un manoscritto. L'Antologia Palatina si racconta*, Roma, Carocci (2017a).
- BETA, Simone, « 'Do you Think You're Clever? Solve this Riddle, then!'. The Comic Side of Byzantine Enigmatic Poetry », in Margaret Alexiou et Douglas Cairns (éds), *Greek Laughter and Tears: Antiquity and After*, Edinburgh, Edinburgh University Press (2017b), p. 87-103.
- BETA, Simone, « Gli indovinelli a Bisanzio tra il simposio e la scuola », in *Il gioco nella società e nella cultura dell'Alto Medioevo. Atti del Convegno, Spoleto 20-26 aprile 2017*, Spoleto, Fondazione Centro Italiano di Studi sull'Alto Medioevo (2018), p. 855-883.



- BETA, Simone, « Studiare la lingua e la letteratura greca divertendosi: gli indovinelli greci nelle scuole di Bisanzio », in Véronique Dasen et Marco Vespa (éds), *Dossier Bons ou Mauvais Jeux ? Pratiques ludiques et sociabilité, Pallas*, 114 (2020), p. 23-42.
- BETA, Simone, *Lessing e gli enigmi. I quattro indovinelli bizantini del Gudianus Gr. 77* (2022, sous presse).
- BETHE, Ericus, *Pollucis onomasticon e codicibus ab ipso collatis denuo ed. et adnotavit Ericus Bethe : Fasc. posterior lib : VI- X continens*, Stuttgart/Leipzig, Teubner (1931).
- BETTINI, Maurizio et SHORT, William (éds), *The World through Roman Eyes. Anthropological Approaches to Ancient Culture*, Cambridge, Cambridge University Press (2018).
- BIANCHI, Chiara, « 'Pedine alessandrine': testimoni illustri di un gioco ignoto », in Claudia Lambrugo et Fabrizio Slavazzi, avec Anna Maria Fedeli (éds), *Tra Alea e Agon: giochi di abilità e di azzardo. I materiali della Collezione Archeologica Giulio Sambon di Milano (Materia e Arte, 1)*, Firenze, All'Insegna del Giglio (2015), p. 53-65.
- BIANCHI, Chiara, « Oggetti in osso, palco e avorio », in Lynn Arslan Pitcher, Ermanno A. Arslan, Paul Blockley et Marina Volonté (éds), *Amoenissimis... aedificiis. Lo scavo di piazza Marconi a Cremona, 2. I materiali*, Quingentole, S.A.P. Società Archeologica s.r.l. (2018), p. 419-448.
- BICKNELL, Peter J., « The Drachms of Himera with Astragalos Reverse », *Journal of the Numismatic Association of Australia*, 5 (1990), p. 32-33.
- BIEBER, Margarete, *The History of the Greek and Roman Theater*, Princeton, Princeton University Press (1939).
- BIERL, Anton, « Apollo in Greek Tragedy. Orestes and the God of Initiation », in Jon Solomon (éd.), *Apollo. Origins and Influences*, Tucson/London, The University of Arizona Press (1994), p. 81-96 et 149-159.
- BIERL, Anton, *Der Chor in der Alten Komödie. Ritual und Performativität (unter besonderer Berücksichtigung von Aristophanes' Thesmophoriazusen und der Phalloslieder fr. 851 PMG)*, München/Leipzig, K. G. Saur (2001).
- BIERL, Anton, « Tragödie als Spiel und das Satyrspiel. Die Geburt des griechischen Theaters aus dem Geiste des Chortanzes und seines Gottes Dionysos », in José Sánchez de Murillo et Martin Thurner (éds), *Aufgang. Jahrbuch für Denken, Dichten, Musik*, III, *Kind und Spiel*, Stuttgart, Kohlhammer (2006), p. 111-138.
- BIERL, Anton, *Ritual and Performativity. The Chorus in Old Comedy*, trad. A. Hollmann, Cambridge/London, *Hellenic Studies*, 20 (2009). URL : [[http://nrs.harvard.edu/urn-3:hul.ebook:CHS\\_Bierl.Ritual\\_and\\_Performativity.2009](http://nrs.harvard.edu/urn-3:hul.ebook:CHS_Bierl.Ritual_and_Performativity.2009)].
- BIERL, Anton « Alcman at the End of Aristophanes' *Lysistrata*: Ritual Interchorality », in Lucia Athanassaki et Ewen Bowie (éds), *Archaic and Classical Choral Song*.



- Performance, Politics and Dissemination, Trends in Classics*, Suppl 10, Berlin/Boston, De Gruyter (2011a), p. 415-436.
- BIERL, Anton, « Dionysos auf der Bühne: Gattungsspezifische Aspekte des Theatergottes in Tragödie, Satyrspiel und Komödie », in Renate Schlesier (éd.), *A Different God? Dionysos and Ancient Polytheism*, Berlin/Boston, De Gruyter (2011b), p. 315-341.
- BIERL, Anton, « Women on the Akropolis and Mental Mapping: Comic Body-Politics in a City in Crisis, or Ritual and Metaphor in Aristophanes' *Lysistrata* », in Andreas Markantonatos et Bernhard Zimmermann (éds), *Crisis on Stage. Tragedy and Comedy in Late Fifth-Century Athens, Trends in Classics*, Suppl 13, Berlin/Boston, De Gruyter (2012), p. 255-290.
- BIERL, Anton, « Maenadism as Self-Referential Choralité in Euripides' *Bacchae* », in Renaud Gagné et Marianne Govers Hopman (éds), *Choral Mediations in Greek Tragedy*, Cambridge/New York, Cambridge University Press (2013), p. 211-226.
- BIERL, Anton, « Visualizing the Cologne Sappho: Mental Imagery Through Choralité, the Sun, and Orpheus », in Vanessa Cazzato et André Lardinois (éds), *The Look of Lyric: Greek Song and the Visual, Studies in Archaic and Classical Greek Song 1*, Leiden/Boston, Brill (2016), p. 307-342.
- BIERL, Anton, « 'Hail and Take Pleasure!' Making Gods Present in Narration Through Choral Song and Other Epiphanic Strategies in the Homeric Hymns to Dionysus and Apollo », in Christos Tsagalis et Andreas Markantonatos (éds), *The Winnowing Oar. New Perspectives in Homeric Studies*, Berlin/Boston, De Gruyter (2017), p. 231-266.
- BIERL, Anton, « Genre Criticism », in Alan H. Sommerstein (éd.), *The Encyclopedia of Greek Comedy*, New York, Wiley-Blackwell (2019a), p. 384-385.
- BIERL, Anton, « Utopias », in Alan H. Sommerstein (éd.), *The Encyclopedia of Greek Comedy*, New York, Wiley-Blackwell (2019b), p. 989-991.
- BIERL, Anton, « Trickster », in Alan H. Sommerstein (éd.), *The Encyclopedia of Greek Comedy*, New York, Wiley-Blackwell (2019c), p. 980-981.
- BIFFI, Nicola, « Alessandro e il satiro beneaugurante (Plut. *Alex.* 24, 8-9) », *Invigilata lucernis*, 28 (2006), p. 37-42.
- BISHOP, Julia C. et CURTIS, Mavis (éds), *Play Today in the Primary School Playground*, Buckingham/Philadelphia, Open University Press (2001).
- BLANCHET, Jules Adrien, « Tessères antiques théâtrales et autres », *Revue archéologique*, s. III, 13 (1889), p. 225-257.
- BLASON SCAREL, Silvia, « Schede nn. 86-96 », in *Instrumenta Inscripta Latina. Sezione aquileiese, Catalogo mostra, Aquileia, Edificio «Violin», 22 marzo-12 maggio 1992*, Mariano del Friuli, s. éd. (1992), p. 53-55.
- BODIQUO, Lydie, FRÈRE, Dominique et MEHL, Véronique (éds), *Parfums et Odeurs dans l'Antiquité*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes (2008).

- BÖHR, Elke, *Der Schaukelmaler*, Mainz, Philipp von Zabern (1982).
- BOISSONADE, Jean-François, *Anecdota Graeca e codicibus regiis*, III, Paris, Excusum in Regio Typographeo (1831).
- BOLCHAZY-CARDUCCI Publishers, Inc., « Benita Kane Jaro » [biographical note] (2019). URL : [[https://www.bolchazy.com/cw\\_contributorinfo.aspx?ContribID=1711&Name=Benita+Kane+Jaro](https://www.bolchazy.com/cw_contributorinfo.aspx?ContribID=1711&Name=Benita+Kane+Jaro)].
- BONNER, Stanley F., *Education in Ancient Rome*, London, Methuen (1977).
- BORG, Barbara E., *Der Logos des Mythos. Allegorien und Personifikationen in der frühen griechischen Kunst*, München, Fink (2002).
- BORG, Barbara E., « “Eunomia” or “Make Love Not War”? Meidian personifications reconsidered », in Judith Herrin et Emma Stafford (éds), *Personification in the Greek World: From Antiquity to Byzantium*, Aldershot, Ashgate (2005), p. 193-210.
- BORGEAUD, Philippe, « Le couple sacré/profane. Genèse et fortune d’un concept “opérateur” en histoire des religions », *Revue de l’histoire des religions*, 4, 211 (1994), p. 387-418.
- BORRIELLO, Mariarosaria, « Pedine da gioco », in Stefano De Caro et Maurizio Scarpari (éds), *I due imperi: l’aquila e il dragone, Catalogo mostra, Milano, Palazzo Reale, 15 aprile-5 settembre 2010*, Milano, Motta Editore (2010), p. 329-330.
- BOUDON-MILLOT, Véronique, « Mystère autour d’une petite balle : à quel jeu jouaient Galien et Marc Aurèle ? », *Galenos*, 9 (2015), p. 37-56.
- BOULENGER (BULENGERIUS), Jules César, *De Circo romano, ludisque circensibus, ac circi et amphiteatri venatione*, Paris, Saugrain & Rues (1598).
- BOULENGER (BULENGERIUS), Jules César, *De Ludis veterum, liber unicum*, in Johann Friedrich Gronovius, *Thesaurus Graecarum antiquitatum*, VII, *Religion et fêtes sacrées*, Leiden, Lugduni Batavorum, apud Petrum vander Aa (1699), col. 901-940.
- BOUVIER, David, « Reliques héroïques en Grèce archaïque : l’exemple de la lance d’Achille », in Philippe Borgeaud et Youri Volokhine (éds), *Les Objets de la mémoire : pour une approche comparatiste des reliques et de leur culte*, Bern/Frankfurt am Main, Peter Lang (2005), p. 73-93.
- BOUVIER, David, « Un coup de dés jamais n’abolira l’Iliade », in David Bouvier et Véronique Dasen (éds), *Héraclite. Le temps est un enfant qui joue*, Collection Jeu/Play/Spiel, Liège, Presses Universitaires de Liège (2020), p. 174-205.
- BOUVIER, David et DASEN, Véronique (éds), *Héraclite. Le temps est un enfant qui joue*, Collection Jeu/Play/Spiel, Liège, Presses Universitaires de Liège (2020).
- BOUVIER, David, « Athéna, Éros, Nausicaa, des lavoirs, un lion et une balle perdue dans l’*Odyssée* », in Véronique Dasen, François Lissarrague (eds), *Dossier Éros en jeu, Métis*, 19 (2021), p. 13-35.

- BRACKERTZ, Karl, *Artemidor von Daldis. Das Traumbuch*, Zürich/München, Artemis Verlag (1979).
- BRADLEY, Keith, « Animalizing the Slave: The Truth of Fiction », *The Journal of Roman Studies*, 90 (2000), p. 110-25.
- BRADLEY, Keith R., *Apuleius and Antonine Rome. Historical Essays*, Toronto/Buffalo/London, University of Toronto Press (2012).
- BRELICH, Angelo, « Aristofane: commedia e religione », in Marcel Detienne (éd.), *Il mito. Guida storica e critica*, Roma/Bari, Laterza (1982 [1975]), p. 103-118.
- BRICAULT, Laurent, VERSLUYS, Miguel John et MEYBOOM, Paul G. P. (éds), *Nile into Tiber: Egypt in the Roman World, Proceedings of the IIIrd International Conference of Isis Studies (Leiden, 2005)*, Leiden/Boston, Brill (2007).
- BRIQUEL, Dominique, *L'Origine lydienne des Étrusques. Histoire de la doctrine dans l'Antiquité*, Paris/Rome, École Française de Rome (1990).
- BROUGÈRE, Gilles, *Jeu et Éducation*, Paris, L'Harmattan (1995).
- BROUGÈRE, Gilles, *Jouer/apprendre*, Paris, Economica (2005).
- BROUGÈRE, Gilles, « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse », *Sciences du jeu*, 1 (2013). URL : [<http://journals.openedition.org/sdj/202>].
- BROWNE, Cameron, *Modern Techniques for Ancient Games. Digital Ludeme Project, Modelling the Evolution of Traditional Games* (2018). URL : [<http://ludeme.eu/outputs/cig-ludeme-1.pdf>].
- BUDELMANN, Felix, *Greek Lyric: A Selection. Cambridge Greek and Latin Classics*, Cambridge, Cambridge University Press (2018).
- BUELL, Denise Kimber, *Making Christians: Clement of Alexandria and the Rhetoric of Legitimacy*, Princeton, Princeton University Press (1999).
- BÜHLER, Winfried, *Zenobii Athoi proverbialia, Volumen primum*, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht (1987).
- BULIĆ, Frane, « La tessera lusoria di Lissa », *Bullettino di archeologia e storia dalmata*, 20 (1897), p. 10-13.
- BURGHARDT, Gordon M., *The Genesis of Animal Play. Testing the Limits*, Cambridge, MIT Press (2005).
- BURGHARDT, Gordon M., « Definitions », in Peter Nathan et Anthony D. Pellegrini (éds), *The Oxford Handbook of the Development of Play*, Oxford, Oxford University Press (2011), p. 10-18.
- BURKERT, Walter, « Apellai und Apollon », *Rheinisches Museum für Philologie*, 118 (1975), p. 1-21.
- BURKERT, Walter, « Götterspiel und Götterburleske in altorientalischen und griechischen Mythen », *Eranos-Jahrbuch*, 51 (1982), p. 335-367.

- BURKERT, Walter, *Homo Necans. The Anthropology of Ancient Greek Sacrificial Ritual and Myth*, trad. Peter Bing, Berkeley/Los Angeles/London, University of California Press (1983) [1<sup>re</sup> éd. *Homo Necans. Interpretationen altgriechischer Opferriten und Mythen*, RgVV 32, Berlin/New York, De Gruyter (1972)].
- BURKERT, Walter, *Greek Religion. Archaic and Classical*, trad. John Raffan, Cambridge (Mass.), Harvard University Press (1985) [1<sup>re</sup> éd., *Griechische Religion der archaischen und klassischen Epoche* (Die Religionen der Menschheit, 15), Berlin/New York/Köln, W. Kohlhammer (1977)].
- BURNET, John, *The Ethics of Aristotle*, London, Methuen (1900).
- CAGNAZZI, Silvana, « Tavola dei 28 logoi di Erodoto », *Hermes*, 103, 4 (1975), p. 385-423.
- CAILLOIS, Roger, « Unity of Play: Diversity of Games », *Diogenes*, 5, 19 (1957), p. 92-121.
- CAILLOIS, Roger, *Les Jeux et les hommes (le masque et le vertige)*, Paris, Gallimard (1958) ; *Man, Play and Games*, trad. Meyer Barash, New York, Free Press of Glencoe (1961).
- CALAME, Claude, *Les Chœurs de jeunes filles en Grèce archaïque*, I, *Morphologie, fonction religieuse et sociale*, II : *Alcman* (Filologia e critica 20-21), Roma, Edizioni dell'Ateneo (1977) [Paris, Les Belles Lettres, 2019<sup>2</sup>].
- CALAME, Claude, *Alcman : introduction, texte critique, témoignages, traduction et commentaire*, Roma, Edizioni dell'Ateneo (1983).
- CALAME, Claude, *Choruses of Young Women in Ancient Greece. Their Morphology, Religious Role, and Social Function*, trad. Derek Collins et Janice Orion (Greek Studies: Interdisciplinary Approaches), Lanham/Boulder/New York/London, Rowman & Littlefield Publishers, Inc. (1997).
- CALAME, Claude, « La poésie lyrique grecque, un genre inexistant ? », *Littérature*, 111 (1998), p. 87-110 [repris dans CALAME, Claude, *Sentiers transversaux. Entre poétiques grecques et politiques contemporaines*, Grenoble, Jérôme Millon (2008), p. 85-106 ; mis à jour et traduit en anglais comme « Greek Lyric Poetry, a Non-Existent Genre ? », in Ian Rutherford (éd.), *Greek Lyric. Oxford Readings in Classical Studies*, Oxford, Oxford University Press (2019), p. 33-60].
- CALAME, Claude, *Poétique des mythes dans la Grèce antique*, Paris, Hachette Supérieur (2000).
- CALAME, Claude, *Masques d'autorité. Fiction et pragmatique dans la poésie grecque antique*, Paris, Les Belles Lettres (2005).
- CALAME, Claude, « Identifications génériques entre marques discursives et pratiques énonciatives : pragmatique des genres "lyriques" », in Raphaël Baroni et Marielle Macé (éds), *Le Savoir des genres*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes (2006), p. 35-55.

- CALAME, Claude, *L'Éros dans la Grèce antique*, Paris, Belin (2009a<sup>3</sup>) [1<sup>ère</sup> éd. *I Greci e l'Eros: simboli, pratiche e luoghi*, Roma/Bari, Laterza (1992)].
- CALAME, Claude, « Émotions et performance poétique : la "katharsis" érotique dans la poésie mélique des cités grecques », in Philippe Borgeaud et Anne-Caroline Rendu Loisel (éds), *Violentes Émotions. Approches comparatistes*, Genève, Droz (2009b), p. 29-56.
- CALAME, Claude, « Arts des Muses et poètes citoyens : la Sparte archaïque comme culture du chant », in Vincent Azoulay, Florence Gherchanoc et Sophie Lalanne (éds), *Le Banquet de Pauline Schmitt. Genre, mœurs et politique dans l'Antiquité grecque et romaine* (Histoire ancienne et médiévale, 118), Paris, Éditions de la Sorbonne (2012), p. 399-426.
- CALAME, Claude, « Choral Practices in Plato's *Laws*: Itineraries of Initiation? », in Anastasia-Erasmia Peponi (éd.), *Performance and Culture in Plato's Laws*, Cambridge, Cambridge University Press (2013), p. 87-108.
- CALAME, Claude, « Compétences et performances poétiques en Grèce classique : Hélène et le chant rituel », in Sandra Bornand et Cécile Leguy (éds), *Compétence et Performance. Perspectives interdisciplinaires sur une dichotomie classique*, Paris, Karthala (2014), p. 27-39.
- CALAME, Claude, « Les pratiques chorales dans les *Lois* de Platon : une éducation à caractère initiatique ? », in Luc Brisson et Olivier Renaut (éds), *Érotique et Politique chez Platon. Erôs, genre et sexualité dans la cité platonicienne*, Sankt Augustin, Academia Verlag (2017), p. 151-167.
- CALCAGNINI, Celio (Caelius Calcagninus), « De talorum ac tesserarum et calculorum ludis ex more veterum », in Johann Friedrich Gronovius, *Thesaurus Graecarum antiquitatum*, VII, *Religion et fêtes sacrées*, Leiden, Lugduni Batavorum, apud Petrum vander Aa (1699), col. 1215-1232.
- CALDWELL, Taylor, *A Pillar of Iron*, New York, Garden City (1965).
- CAMERER, Luitgard, *Praktische Klugheit bei Herodot. Untersuchungen zu den Begriffen μηχανή, τέχνη, σοφία*, Tübingen, E. Huth (1965).
- CAMERON, Alan, « Michael Psellus and the Date of the Palatine Anthology », *Greek, Roman and Byzantine studies*, 11 (1970), p. 339-350.
- CAMERON, Alan, *The Greek Anthology from Meleager to Planudes*, Oxford, Clarendon Press (1993).
- CANFORA, Luciano, *Studi sull'«Athenaion Politeia» pseudosenofontea*, Torino, Accademia delle Scienze (1980).
- CANFORA, Luciano, *Il copista come autore*, Palermo, Sellerio (2002).
- CAPRA, Andrea, « La bimba senza bambola e l'enigma bizantino dell'otre (Aristofane, Tesmoforiazuse 689 ss. e Appendix Graeca 7.57 Cougny) », in Claudia Lambrugo

et Chiara Torre (éds), *Il gioco e i giochi nel mondo antico. Tra cultura materiale e immateriale*, Bari, Edipuglia (2013), p. 83-91.

CARAVALE, Alessandra, « Le pedine alessandrine », in Antonio Giuliano (éd.), *Museo Nazionale Romano. Avori e ossi*, Roma, De Luca (1994), p. 88-93.

CARBONE, Gabriella, *Tabliope. Ricerche su gioco e letteratura nel mondo greco-romano*, Napoli, Giannini Editore (2005).

CARCANI, Pasquale (éd.), *Le Pitture antiche d'Ercolano e contorni incise con qualche spiegazione*, IV, Napoli, Regia stamperia (1765).

CARÈ, Barbara, « L'astragalo nel sepolcro “μειρακίων τε και παρθένων παίγνιον” ? Riflessioni per la rilettura di un costume funerario », in Lucia Lepore et Paola Turi (éds), *Caulonia tra Croton e Locri. Atti del Convegno Internazionale, Firenze 30 maggio – 1 giugno 2007*, Firenze, Firenze University Press (2010), p. 459-469.

CARÈ, Barbara, « L'astragalo in tomba nel mondo greco : un indicatore infantile? Vecchi problemi e nuove osservazioni a proposito di un aspetto del costume funerario », in Antoine Hermary et Céline Dubois (éds), *L'Enfant et la Mort dans l'Antiquité*, III, *Le matériel associé aux tombes d'enfants. Actes de la table ronde internationale organisée à la Maison Méditerranéenne des Sciences de l'Homme (MMSH) d'Aix-en-Provence, 20-22 janvier 2011*, Aix-en-Provence/Arles, Centre Camille Jullian/Errance (2012), p. 403-416.

CARÈ, Barbara, « Knucklebones from the Greek Necropolis of Locri Epizefiri, Southern Italy. Typological and Functional Analysis », in Felix Lang (éd.), *The Sound of Bones. Proceedings of the 8th Meeting of the ICAZ Worked Bone Research Group in Salzburg 2011*, Salzburg, Eigenverl. Univ. Salzburg, Fachbereich Altertumswissenschaften (2013a), p. 87-99.

CARÈ, Barbara, « A proposito dell'astragalo nel mondo greco. Note a margine di uno studio recente », *Orizzonti. Rassegna di Archeologia*, 14 (2013b), p. 143-151.

CARÈ, Barbara, « Bones of Bronze. New Observations on the Astragalus Bone Metal Replicas », *Annuario della Scuola Archeologica di Atene e delle Missioni Italiane in Oriente*, 97 (2019), p. 157-170.

CARÈ, Barbara (éd.), *Astragalomania. New Perspectives in the Study of Knucklebones in the Ancient World*, Berlin, De Gruyter (sous presse).

CASALI, Sergio, « Enone, Apollo pastore e l'amore immedicabile: giochi ovidiani su di un topos elegiaco », *Materiali e Discussioni*, 28 (1992), p. 85-100.

CASALI, Sergio, « Caesar's Poetry in Its Context », in Luca Grillo et Christopher B. Krebs (éds), *The Cambridge Companion to the Writings of Julius Caesar*, Cambridge, Cambridge University Press (2018), p. 206-214.

CASEVITZ, Michel, « Les noms du jeu et du jouet en grec », in Véronique Dasen et Typhaine Haziza (éds), *Dossier Jeux et Jouets, Kentron, Revue pluridisciplinaire du monde antique*, 34 (2018), p. 51-60.



- CASTOLDI, Marina, « L'altalena: un gioco, un rito, una festa », in Anna Ceresa Mori, Claudia Lambrugo et Fabrizio Slavazzi (éds), *L'infanzia e il gioco nel mondo antico. Materiali della collezione Sambon di Milano, Catalogo mostra*, Milano, Edizioni Et (2012), p. 37-43.
- CECCARELLI, Paola, *La pirrica nell'antichità greco romana. Studi sulla danza armata* (Filologia e critica, 83), Pisa/Roma, Istituti editoriali e poligrafici internazionali (1998).
- CECCARELLI, Paola, « Naming the Weapon-Dance: Contexts and Aetiologies of the Pyrrhiche », in *Praktika IA' diethnous Sunedriou klassikon spoudon*, Athens, Parnassos Litterary Society, 2 (2002), p. 197-215.
- CECCARELLI, Paola, « Dancing the Pyrrhiche in Athens », in Penelope Murray et Peter Wilson (éds), *Music and the Muses: The Culture of Mousike in the Classical Athenian City*, Oxford, Oxford University Press (2004), p. 91-117.
- CECCARELLI, Paola, « Circular Choruses and the Dithyramb in the Classical and Hellenistic Period. A Problem of Definition », in Barbara Kowalzig et Peter Wilson (éds), *Dithyramb in Context*, Oxford, Oxford University Press (2013), p. 153-170.
- CECCHINI, Nicoletta, BIANCHI, Chiara et DIANI, Maria Grazia, « Le scoperte di Cremona », in Claudia Lambrugo et Fabrizio Slavazzi, avec Anna Maria Fedeli (éds), *Tra Alea e Agon: giochi di abilità e di azzardo. I materiali della Collezione Archeologica Giulio Sambon di Milano (Materia e Arte, 1)*, Firenze, All'Insegna del Giglio (2015), p. 121-126.
- CECI, Carlo, *Piccoli bronzi del Museo Nazionale di Napoli distinti per categorie in dieci tavole*, Napoli, Piscopo (1858).
- CECI, Francesca, « Pedine circolari », in Stefano De Caro et Maurizio Scarpari (éds), *I due imperi: l'aquila e il dragone, Catalogo mostra, Milano, Palazzo Reale, 15 aprile-5 settembre 2010*, Milano, Motta Editore (2010), p. 330.
- CELNART, Mme, pseudonyme de Mme Bayle-Mouillard, *Manuel complet des jeux de société*, Paris, Librairie encyclopédique de Roret (1827).
- CERESA MORI, Anna, LAMBRUGO, Claudia et SLAVAZZI, Fabrizio (éds), *L'infanzia e il gioco nel mondo antico. Materiali della collezione Sambon di Milano, Catalogo Mostra*, Milano, Edizioni Et (2012).
- CHANDEZON, Christophe, « Le gibier dans le monde grec. Rôles alimentaire, économique et social », in Jean Trinquier et Christophe Vendries (éds), *Chasses antiques. Pratiques et représentations dans le monde gréco-romain (III<sup>e</sup> s. av. – IV<sup>e</sup> s. apr. J.-C.). Actes du colloque international de Rennes (Université de Rennes II, 20-21 septembre 2007)*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes (2009), p. 75-95.
- CHANDEZON, Christophe, « Artémidore : le cadre historique, géographique et social d'une vie », in Julien du Bouchet et Christophe Chandezon (éds), *Études sur*



- Artémidore et l'interprétation des rêves*, Nanterre, Presses Universitaires de Paris Nanterre (2012), p. 11-26.
- CHANDEZON, Christophe, « En guise d'introduction : Artémidore et la civilisation de son temps. La réception des *Oneirokritika* », in Christophe Chandezon et Julien du Bouchet (éds), *Artémidore de Daldis et l'interprétation des rêves. Quatorze études*, Paris, Les Belles Lettres (2014), p. 11-29.
- CHANTRAINE, Pierre, *La formation des noms en grec ancien*, Paris, Librairie Ancienne Édouard Champion (1933a).
- CHANTRAINE, Pierre, « Notes sur les adverbes en -ινδην -ινδα -ινδον désignant des jeux », *Revue des Études Grecques*, 46, 217 (1933b), p. 277-283.
- CHARLES, Étienne, « M. Henry D'Allemagne et sa collection de jouets anciens », in *Le Mois Littéraire et pittoresque* (s. d.), p. 77-89.
- CHASE, Drummond Percy, *The Nicomachean Ethics of Aristotle*, Oxford, Henry Hammans (1861).
- CHIRON, Pierre, « La dimension rhétorique de l'Onomasticon », in Christine Mauduit (éd.), *L'Onomasticon de Pollux : aspects culturels, rhétoriques et lexicographiques* (Collection du Centre d'études et de recherches sur l'Occident romain, 43), Lyon, Université Jean Moulin Lyon 3 (2013), p. 39-65.
- CHRISTESEN, Paul, *Sport and Democracy in the Ancient and Modern Worlds*, Cambridge, Cambridge University Press (2012).
- CHRONOPOULOS, Stylianos, « Logical Categories and the Parts of Speech System as Structuring Devices in Pollux' Onomasticon », *CHS Research Bulletin*, 5, 1 (2016). URL : [[http://nrs.harvard.edu/urn-3:hlnc.essay:Chronopoulos.Logical\\_Categories\\_and\\_Parts\\_of\\_Speech\\_as\\_Structuring\\_Devices.2016](http://nrs.harvard.edu/urn-3:hlnc.essay:Chronopoulos.Logical_Categories_and_Parts_of_Speech_as_Structuring_Devices.2016)].
- CHRYSANTHOPOULOU-FARRINGTON, Vassiliki, « Η πασχαλινή κούνια του Καστελλόριζου. Κοινωνικές θεωρήσεις και προεκτάσεις », in Μηνάς Αλ. Αλεξιάδης et alii (éds), «*Σύνδειπνον* : τιμητικό αφιέρωμα στον καθηγητή Δημήτριο Σ. Λουκάτο από παλαιούς μαθητές του στη Φιλοσοφική Σχολή Ιωαννίνων (1964-1969), Ioannina, University of Ioannina (1988), p. 307-331.
- CLARETIE, Léo, *L'Université moderne*, Paris, Librairie Charles Delagrave (1892).
- CLARETIE, Léo, *Les Jouets. Histoire. Fabrication*, Paris, Ancienne Maison Quantin (1893).
- CLARETIE, Léo, « Au lecteur », in Léo Claretie (éd.), *Les Jouets et les Jeux anciens*, I, Paris, Société d'éditions littéraires et artistiques (1905), p. 5.
- CLARETIE, Léo, *Les Jouets de France, leur histoire, leur avenir*, Paris, Librairie Charles Delagrave (1920).
- CLAVEL-LÉVÊQUE, Monique, *L'Empire en jeux : espace symbolique et pratique sociale dans le monde romain*, Paris, Éditions du CNRS (1984).

- CLÚA SERENA, Josep Antoni, « A Suggestion about the Expression τὸν ἀπὸ γραμμᾶς κινεῖ λίθον (Theocritus, *Id.* VI 18) », *Revue des Études Anciennes*, 117 (2015), p. 55-64.
- COCCHIARO, Assunta, « La necropoli », in Assunta Cocchiaro et Giuseppe Andreassi (éds), *La necropoli di via Cappuccini a Brindisi*, Fasano, Schena (1988), p. 63-230.
- COCCHIARO, Assunta, « Brindisi. Via Cappuccini. Tomba 15 », in Rosanna Cappelli (éd.), *Viae Publicae Romanae, Catalogo mostra, Roma, Castel S. Angelo, 11-25 aprile 1991*, Roma, De Luca (1991), p. 161-174.
- COLE, Susan Guettel, « Procession and Celebration at the Dionysia », in Ruth Scodel (éd.), *Theater and Society in the Classical World*, Ann Arbor, The University of Michigan Press (1993), p. 25-38.
- COLLARD, Christopher et CROPP, Martin, *Euripides: Fragments. Oedipus-Chrysis. Other Fragments*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press (2009).
- COLONNA, Ferdinando, « Pompei - Giornale degli Scavi », *Notizie degli scavi di antichità*, s. 4, 14 (1890), p. 356-357.
- CONTE, Gian Biagio, *Generi e lettori: Lucrezio, l'elegia d'amore, l'encyclopedia di Plinio*, Milano, Mondadori (1991).
- CONTI BIZZARRO, Ferruccio, *Giulio Polluce e la critica della lingua greca*, Alessandria, Edizioni dell'Orso (2018).
- CONYBEARE, Catherine, *The Laughter of Sarah: Biblical Exegesis, Feminist Theory, and the Concept of Delight*, New York, Palgrave Pivot (2013).
- CORBEILL, Anthony, « Education in the Roman Republic: Creating Traditions », in Yun Lee Too (éd.), *Education in Greek and Roman Antiquity*, Leiden, Brill (2001), p. 261-287.
- CORSARO, William, *The Sociology of Childhood*, Thousand Oaks, Pine Forge Press (1997).
- CORSARO, William et EVALDSSON, Ann-Carita, « Play and Games in the Peer Cultures of Preschool and Preadolescent Children: An Interpretive Approach », *Childhood*, 5, 4 (1998), p. 377-403.
- COSTANZA, Salvatore, « Performance e giochi d'iniziazione in Grecia antica: la "tartaruga" (*chelichelōnē*) e il "calderone" (*chytrinda*) », in Matilde Civitillo, Sonia Macri et Silvia Romani (éds), *Performatività e mondo antico: simboli, pratiche, oggetti, ritorni, Mantichora*, N.S.7 (2017), p. 72-91.
- COSTANZA, Salvatore, *Giulio Polluce, Onomasticon: excerpta de ludis. Materiali per la storia del gioco nel mondo greco romano*, Alessandria, Edizioni dell'Orso (2019).
- COTTON, Hannah M. et alii (éds), *Corpus Inscriptionum Iudaeae/Palaestinae. I. Jerusalem*, 2, Berlin/Boston, De Gruyter (2012).
- COUGNY, Édouard, *Epigrammatum Anthologia Palatina cum Planudeis et Appendice nova epigrammatum veterum ex libris et marmoribus ductorum*, Paris, Firmin Didot (1890).

- COUSLAND, Robert, *Holy Terror: Jesus in the Infancy Gospel of Thomas*, New York, Bloomsbury T&T Clark (2018).
- CRIBIORE, Raffaella, *Gymnastics of the Mind. Greek Education in Hellenistic and Roman Egypt*, Princeton/Oxford, Princeton University Press (2001).
- CRIST, Walter, DUNN-VATURI, Anne-Elizabeth et DE VOOGT, Alex, *Ancient Egyptians at Play. Board Games Across Borders*, London, Bloomsbury Academic (2016).
- CROWTHER, Nigel B., « Resolving an Impasse: Draws, Dead Heats and Similar Decisions in Greek Athletics », *Nikephoros*, 13 (2000), p. 125-149.
- CUCUZZA, Nicola, « Minoan Nativity Scenes? The Ayia Triada Swing Model and the Three-Dimensional Representation of Minoan Divine Epiphany », *ASAtene*, 91 (2013), p. 175-207.
- CULIN, Stewart, *Gambling Games of the Chinese in America; Street Games of Boys in Brooklyn*, Washington, Government Printing Office (1891).
- CULIN, Stewart, *Chinese Games with Dices and Dominoes*, Washington, Government Printing Office (1893a).
- CULIN, Stewart, « Exhibit of Games in the World Columbian Exposition ». *The Journal of American Folklore*, 6, 20 (1893b), p. 205-227. URL : [[https://www.jstor.org/stable/533009?seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/533009?seq=1#metadata_info_tab_contents)].
- CULIN, Stewart, « The Values of Games in Ethnology », *Proceedings of the American Association for the Advancement of Science*, 43 (1894), p. 355-358.
- CULIN, Stewart, *Korean Games with Notes on the Corresponding Games of China and Japan*, Philadelphia, University of Pennsylvania (1895).
- CULIN, Stewart, *Mancala. The National Game of Africa*, Washington, Government Printing Office (1896).
- CULIN, Stewart, « Hawaiian Games », *American Anthropologist. New Series*, 1, 2 (1899), p. 201-247.
- CULIN, Stewart, « Philippine Games », *American Anthropologist. New Series*, 2, 4 (1900), p. 643-656.
- CULIN, Stewart, *Games of North American Indians*, Washington, Government Printing Office (1907).
- CULIN, Stewart, « Game of Ma-Jong », *Brooklyn Museum Quarterly*, 11, 10 (1924), p. 153-168.
- CULIN, Stewart, « Japanese Swinging Bat Game, Game of Battledore and Shuttlecock », *Brooklyn Museum Quarterly*, 12, 7 (1925), p. 133-150.
- D'ALLEMAGNE, Henry-René, *Histoire des jouets*, Paris, Hachette (1902).
- D'ALLEMAGNE, Henry-René, *Sports et Jeux d'adresse*, Paris, Hachette (1904).
- D'ALLEMAGNE, Henry-René, *Récréations et Passe-temps*, Paris, Hachette (1906a).
- D'ALLEMAGNE, Henry-René, *Les Cartes à jouer du XIV<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> s.*, Paris, Hachette (1906b).

- D'ALLEMAGNE, Henry-René, *Les Jeux des adolescents (les automates)*, Paris, G. Vitry (1908a)
- D'ALLEMAGNE, Henry-René, *Jeux du jeune âge*, Paris, G. Vitry (1908b).
- D'ALLEMAGNE, Henry-René, *Les Jouets à la World's Fair en 1904 à Saint Louis, U. S., et l'histoire de la corporation des fabricants de jouets en France*, Paris, publié à compte d'auteur (1908c).
- D'ALLEMAGNE, Henry-René, *La Très Véridique Histoire de Nette et Tintin visitant le village du Jouet*, compte-rendu de la classe XV de l'Exposition des Arts Décoratifs de 1925, Paris, Schemit (1928).
- D'ALLEMAGNE, Henry-René, *La Maison d'un collectionneur*, Paris, Gründ (1948).
- D'ALLEMAGNE, Henry-René, *Le Noble Jeu de l'oie en France, de 1640 à 1950*, Paris, Gründ (1950).
- DAMET, Aurélie, « "L'infamille". Les violences familiales sur la céramique classique entre monstration et occultation », *Images Re-vues*, 9 (2011). URL : [<http://imagesrevues.revues.org/1606>].
- DANFORTH, Loring, « The Ideological Context of the Search for Cultural Continuities in Greek Culture », *Journal of Modern Greek Studies*, 2, 1 (1984), p. 53-85.
- D'ANGOUR, Armand, *The Greeks and the New. Novelty in Ancient Greek Imagination and Experience*, Cambridge, Cambridge University Press (2011).
- D'ANGOUR, Armand, « Plato and Play: Taking Education Seriously in Ancient Greece », *American Journal of Play*, 5 (2013), p. 293-307.
- Δαράκη, Πέπη, *Ομαδικά παιχνίδια των παιδιών μας*, Athina, Gutenberg (1985, 1994<sup>2</sup>).
- DARBO-PESCHANSKI, Catherine, *Le Discours du particulier. Essai sur l'enquête hérodotéenne*, Paris, Le Seuil (1987).
- DAREMBERG, Charles et SAGLIO, Edmond (dir.), *Dictionnaire des antiquités grecques et romaines d'après les textes et les monuments, contenant l'explication des termes qui se rapportent aux mœurs, aux institutions, à la religion, aux arts, aux sciences, au costume, au mobilier, à la guerre, aux métiers, aux monnaies, poids et mesures, etc. et en général à la vie publique des anciens*, Paris, Hachette (1877-1919).
- DARDANO, Paola, « I patronimici in -ιδᾶς del greco antico tra conservazione e innovazione », *Res Antiquae*, 8 (2011), p. 41-62.
- DASALOPOULOS-CAPETANAKIS, Sophie, *Parenté et Organisation sociale à Elymbos de Karpathos*, Thèse de doctorat, Paris, EHESS (1979).
- DASEN, Véronique, « De la Grèce à Rome : des jouets pour grandir ? », in Dorothée Charles et Bernard Girveau (dir.), *Des Jouets et des Hommes*, Paris, RMN (2011), p. 53-59.
- DASEN, Véronique, « Bibliographie sélective, I, La nourrice et le lait : Antiquité-Moyen Âge », in Véronique Dasen et Marie-Claire Gérard-Zai (éds), *Art de*

*manger, art de vivre. Nourriture et société de l'Antiquité à nos jours*, Gollion, Infolio (2012a), p. 301-313.

DASEN, Véronique, « Cherchez l'enfant : la question de l'identité à partir du matériel funéraire », in Antoine Hermary et Céline Dubois (éds), *L'Enfant et la Mort dans l'Antiquité*, III, *Le matériel associé aux tombes d'enfants. Actes de la table ronde internationale organisée à la Maison Méditerranéenne des Sciences de l'Homme (MMSH) d'Aix-en-Provence, 20-22 janvier 2011*, Aix-en-Provence/Arles, Centre Camille Jullian/Errance (2012b), p. 9-22.

DASEN, Véronique, « Achille et Ajax : quand l'agôn s'allie à l'alea », *Revue du MAUSS*, 46, 2 (2015), p. 81-98.

DASEN, Véronique, « Jeux de l'amour et du hasard en Grèce ancienne », *Kernos. Revue internationale et pluridisciplinaire de religion grecque antique*, 29 (2016), p. 73-100.

DASEN, Véronique, « Le hochet d'Archytas : un jouet pour grandir », in Véronique Dasen et Patricia Gaillard-Seux (dir.), *Accueil et Soins de l'enfant (Antiquité, Moyen Âge)*, *Annales de Bretagne et des pays de l'Ouest*, 124, 3, Rennes, Presses Universitaires de Rennes (2017), p. 89-107.

DASEN, Véronique, « Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain. Questions méthodologiques », in Véronique Dasen et Typhaine Haziza (éds), Dossier *Jeux et Jouets, Kentron*, *Revue pluridisciplinaire du monde antique*, 34 (2018), p. 23-50.

DASEN, Véronique, « Hoops and Coming of Age in Greek and Roman Antiquity », in Gilles Brougère et alii (éds), *Toys and Material Culture. Hybridisation, Design and Consumption*, 8th International Toy Research Association World Conference (ITRA), Paris, HAL (2019a), p. 1-21.

DASEN, Véronique (éd.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019, Gent, Snoeck (2019b).

DASEN, Véronique, « Saltimbanques et circulation de jeux », in Véronique Dasen et Ulrich Schädler (éds), Dossier *Jouer dans l'Antiquité. Identité et multiculturalité. Archimède. Archéologie et histoire ancienne*, 6 (2019c), p. 35-51.

DASEN, Véronique, « La royauté de l'enfant. À propos d'Héraclite et de pratiques ludiques enfantines en Grèce ancienne », in David Bouvier et Véronique Dasen (éds), *Héraclite. Le temps est un enfant qui joue*, Collection Jeu/Play/Spiel, Liège, Presses Universitaires de Liège (2020), p. 97-123.

DASEN, Véronique (dir.), Dossier *Jeux et Jouets dans l'Antiquité*. *Archeologia*, 571 (2018), p. 30-43.

DASEN, Véronique et MATHIEU, Nicolas, « Geminia Agathè. *Dum uixi lusi* » in Véronique Dasen et Marco Vespa (éds), Dossier *Bons ou Mauvais Jeux. Pratiques ludiques et sociabilité*, *Pallas*, 114 (2020), p. 127-148.

- DASEN, Véronique et SCHÄDLER, Ulrich (éds), *Jeux et Jouets gréco-romains. Archéothéma*, 31 (2013).
- DASEN, Véronique et SCHÄDLER, Ulrich (éds), Dossier *Jouer dans l'Antiquité. Identité et multiculturalité. Archimède. Archéologie et histoire ancienne*, 6 (2019), p. 71-212.
- DAVIDSON, Gladys R., *Corinth: The Minor Objects*, XII, Princeton, American School of Classical Studies at Athens (1952).
- DAVIES, Malcolm, « Aristotle Fr. 44 Rose: Midas and Silenus », *Mnemosyne*, 57, 6 (2004), p. 682-697.
- DAVIS, Gil, « Dating the Drachmas in Solon's Laws », *Historia*, 61, 2 (2012), p. 127-158.
- DEARY, Terry (ill. BROWN, Martin), *Horrible Histories: Rotten Romans*, New York, Scholastic Inc. (1994).
- DE BLIECK JR., Augie, « The Asterix Agenda: *Alea Jacta Est* », *Pipeline Comics* (2018).  
URL : [<https://www.pipelinecomics.com/the-asterix-agenda-alea-jacta-est/>].
- DEBOUY, Estelle, *Alea jacta est – Vous parlez latin sans le savoir*, Paris, Pocket (2016).
- DECKER, Wolfgang et THUILLIER, Jean-Paul, *Le Sport dans l'Antiquité : Égypte, Grèce et Rome*, Paris, Picard (2004).
- DEDÈ, Francesco, « Ludonimia e classi lessicali : lo statuto degli avverbi di gioco in -ivδα del greco », in Francesco Dedè (éd.), *Categorie grammaticali e classi di parole. Statuto e riflessi mestalinguistici* Roma, Il Calamo (2016), p. 139-156.
- DE GROOTE, Marc, *Christophori Mitylenaii Versuum variorum Collectio Cryptensis*, Turnhout, Brepols (2012).
- DE GROSSI MAZZORIN, Jacopo et MINNITI, Claudia, « L'uso degli astragali nell'antichità tra ludo e divinazione », in Jacopo De Grossi Mazzorin, Daniela Saccà et Carlo Tozzi (éds), *Atti del 6° Convegno Nazionale di Archeozoologia. Centro visitatori del Parco dell'Orecchiella, 21-24 maggio 2009, San Romano in Garfagnana– Lucca*, Lecce, Associazione Italiana di Archeozoologia (2012), p. 213-220.
- DE GROSSI MAZZORIN, Jacopo et MINNITI, Claudia, « Ancient Use of the Knuckle-Bone for Rituals and Gaming Piece », *Anthropozoologica*, 48 (2013), p. 371-380.
- DE LA MARE, Nicolas, *Traité de la police, où l'on trouvera l'histoire de son établissement, les fonctions et les prérogatives de ses magistrats, toutes les loix et tous les réglemens qui la concernent...*, I, livre III, titre IV, *Des Jeux*, Paris, J. et P. Cot (1705), p. 446-482.
- DELBÉY, Evrard, « Le rapport de soi à soi : poésie élégiaque et question de l'éthique chez Ovide », *Bulletin de l'Association Guillaume Budé*, 2 (2003), p. 136-150.
- DEL CORNO, Dario, *Graecorum de re onirocritica scriptorum reliquiae*, Milano/Varese, Istituto Editoriale Cisalpino (1969).
- DEL CORNO, Dario, *Artemidoro. Il Libro dei sogni*, Milano, Adelphi (1975).
- DELCOURT, Marie, *Stérilités mystérieuses et naissances maléfiques dans l'Antiquité classique*, Liège/Paris, Faculté de Philosophie et Lettres/Droz (1938).



- DELORME, Jean, « *Sphairistèrion* et gymnase à Delphes, à Délos et ailleurs », *Bulletin de correspondance hellénique*, 106 (1982), p. 53-73.
- DE MARTINO, Ernesto, *La terra del rimorso*, Milano, Il Saggiatore (1961).
- Δημητρίου, Νικόλαος, *Λαογραφικά της Σάμου*, I, Athina, s. éd. (1983).
- DEMONT, Paul, « Lots héroïques : remarques sur le tirage au sort de l'*Illiade* aux Sept contre Thèbes d'Eschyle », *Revue des Études Grecques*, 113 (2000), p. 299-325.
- DEMONT, Paul, « Le κληρωτήριον (« machine à tirer au sort ») et la démocratie athénienne », *Bulletin de l'Association Guillaume Budé*, 1 (2003), p. 26-52.
- DEMOULIN, Anaïs, *Les Jouets d'enfants*, Paris, Hachette (1889<sup>3</sup> [1882]).
- DENNISTON, John Dewar, *The Greek Particles*, Oxford, Clarendon Press (1954) [1<sup>ère</sup> éd. Oxford, Oxford University Press (1934)].
- DEODATO, Angela, « *Instrumentum* e ornamenti in metallo, osso e faience », in Ada Gabucci, Luisella Pejrani Baricco et Stefania Ratto (éds), *Per il Museo di Ivrea. La sezione archeologica del Museo P.A. Garda*, Firenze, All'Insegna del Giglio (2014), p. 133-148.
- DEPAULIS, Thierry, « An Arab Game in the North Pole? », *Board Game Studies Journal*, 4 (2001), p. 77-82.
- DE' SIENA, Stefano, *Il gioco e i giocattoli nel mondo classico. Aspetti ludici della sfera privata*, Modena, Mucchi (2009).
- DESCHLER-ERB, Sabine, *Römische Beinartefakte aus Augusta Raurica: Rohmaterial, Technologie, Typologie und Chronologie*, coll. *Forschungen in Augst*, Bd. 27, Augst, Römermuseum (1998).
- DETIENNE, Marcel, *Les Maîtres de vérité dans la Grèce archaïque*, Paris, François Maspero (1967).
- DETIENNE, Marcel et VERNANT, Jean-Pierre, *La Cuisine du sacrifice en pays grec*, Paris, Gallimard (1979).
- DETTORI, Emanuele, *Filite grammatico. Testimonianze e frammenti*, Roma, Edizioni Quasar (2000).
- DE VAAN, Michiel, *Etymological Dictionary of Latin and the Other Italic Languages*, Leiden, Brill (2008).
- DE VOOGT, Alex, « Kiribati Game Development: Cultural Transmission, Communities of Creation, and Marketing », *The Journal of Pacific Studies*, 38, 1 (2018), p. 23-38.
- DE' SIENA, Stefano, *Il gioco e i giocattoli nel mondo classico. Aspetti ludici della sfera privata*, Modena, Mucchi (2009).
- DICKEY, Eleanor, *The Colloquia of the Hermeneumata Pseudodositheana*, 2 vols parus, Cambridge, Cambridge University Press (2012-2015).



- DICKEY, Eleanor, « The Ideal Child does not Play: Insights from Europe's Oldest Children's Book », in Véronique Dasen et Marco Vespa (éds), *Dossier Bons ou Mauvais Jeux. Pratiques ludiques et sociabilité, Pallas*, 114 (2020), p. 85-96.
- DIETHART, Johannes, « „Vicedominus“ Theodoros Aulikalamos ? », *Jahrbuch der Österreichischen Byzantinistik*, 20 (1971), p. 161-162.
- DI FILIPPO, Laurent, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, 25 (2014), p. 281-308. URL : [<http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9044>].
- DI MEO, Simonetta, « I giochi », in Maria Antonietta Tomei (éd.), *Roma. Memorie dal sottosuolo. Ritrovamenti archeologici 1980/2006, Catalogo mostra, Roma, Olearie Papali, 2 dicembre 2006-9 aprile 2007*, Milano, Mondadori Electa (2006), p. 211.
- DI STEFANO, Carmela Angela, « Nuove ipotesi sui bronzetti di Castronovo », *Archeologia classica*, 17 (1966), p. 175-185, pl. LVII-LXV.
- DI STEFANO, Carmela Angela, *Bronzetti figurati del Museo Nazionale di Palermo*, Roma, L'Erma di Bretschneider (1975).
- DI STEFANO, Carmela Angela, « Piccola plastica bronzea indigena di area sicana », in Graziella Fiorentini, Maria Caltabiano et Anna Calderone (éds), *Archeologia del Mediterraneo. Studi in onore di Ernesto De Miro*, Roma, L'Erma di Bretschneider (2003), p. 285-292.
- DITTENBERGER, Wilhelm et PURGOLD, Karl, *Olympia. Die Ergebnisse der von dem Deutschen Reich veranstalteten Ausgrabung. V. Die Inschriften von Olympia*, Berlin, Asher (1896).
- DORATI, Marco, « La Lidia e la τρυφή », *Aevum Antiquum*, N.S.3 (2003), p. 503-530.
- DORIA, Federica, *Seuere ludere. Uso e funzione dell'astragalo nelle pratiche ludiche e divinatorie del mondo greco*, Cagliari, Edizioni AV (2012).
- DORIA, Federica, « Alti e bassi: le fasi altalenanti dell'esistenza femminile. Note sulle figurazioni di donne all'altalena nella ceramica attica », in Benedetta Sciarimenti (éd.), *Immagini dei Greci, immagini dai Greci (Quaderni di Otium 2)*, Perugia, Morlacchi Editore U.P. (2018), p. 101-135.
- DOUGLAS, Norman, *London Street Games*, London, The St. Catherine Press (1916).
- DOVER, Kenneth J., « The Chorus of Initiates in Aristophanes' *Frogs* », in Jan Maarten Bremer et Eric W. Handley (éds), *Aristophane (Entretiens sur l'antiquité classique, 38)*, Vandœuvres/Genève, Fondation Hardt (1993a), p. 173-193.
- DOVER, Kenneth J., *Aristophanes, Frogs (Edited with Introduction and Commentary)*, Oxford, Oxford University Press (1993b).
- DOWDEN, Ken, « The Amazons: Development and Functions », *Rheinisches Museum für Philologie*, 140 (1997), p. 97-128.
- DOYEN, Charles, *Études de métrologie grecque II. Étalons de l'argent et du bronze en Grèce hellénistique*, Louvain-la-Neuve, Association de numismatique Professeur Marcel Hoc (2012).

- DOYEN, Charles, « Les astragales de Diogène », *Les Études classiques*, 89 (2021, sous presse).
- DREXL, Franciscus, *Achmetis Oneirocriticon*, Stuttgart/Leipzig, Teubner (1925a).
- DREXL, Franciscus, « Das Anonyme Traumbuch des cod. Paris. gr. 2511 », *Laographia*, 8 (1925b), p. 347-375.
- DREXL, Franciscus, « Das Traumbuch des Propheten Daniel nach dem cod. Vatic. Palat. gr. 319 », *Byzantinische Zeitschrift*, 26 (1926), p. 290-314.
- DUBUISSON, Michel, « 'Toi aussi, mon fils !' », *Latomus*, 39 (1980), p. 881-890.
- DUBUISSON, Michel, « La place du grec dans la société romaine : à propos d'un ouvrage récent », *Revue Belge de Philologie et d'Histoire*, 63 (1985), p. 108-115.
- DUBUISSON, Michel, « *Verba uolant*. Réexamen de quelques "mots historiques" romains », *Revue Belge de Philologie et d'Histoire*, 78, 1 (2000), p. 147-169.
- DU CANGE, Charles Dufresne, sieur, *Glossarium mediæ et infimæ latinitatis*, Paris, Osmont (1686-1687, 1710 [1678]).
- DUNDES, Alan, « The Greek Game of ‚Makria Yaidoura’ Long Donkey. An Adolescent Articulation of a Mediterranean Model of Masculinity », in Minas Al. Alexiadis (éd.), *Θητεία. Τιμητικός τόμος στον καθηγητή Μ.Γ. Μερακλή*, Athina, Ethnikó kai Kapodistriakó Panepistímio Athinón (2002), p. 73-88.
- DUNETON, Claude, *La Puce à l'oreille : anthologie des expressions populaires avec leur origine*, Paris, Stock (1978).
- DUPONT, Florence, *Le Citoyen romain sous la République*, Paris, Hachette (1994 [1989]).
- DURAND, Jean-Louis, « Sacrifice et découpe en Grèce ancienne », *Anthropozoologica* (1987), p. 59-65.
- DZON, Mary, *The Quest for the Christ Child in the Later Middle Ages*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press (2017).
- ECO, Umberto, *Opera aperta*, Milano, Bompiani (1962).
- ECO, Umberto, *A Theory of Semiotics*, Bloomington/London, Indiana University Press (1975).
- EISENSTEIN, Bernd, « Alea Iacta Est », *Brettspiele aus Passion* (© 2020). URL : [[http://www.irongames.de/alea\\_iacta\\_est.php](http://www.irongames.de/alea_iacta_est.php)].
- ELAYI, Josette et ELAYI, Alain G., *Recherches sur les poids phéniciens*, Paris, Gabalda (1997).
- ELIA, Diego et CARÈ, Barbara, « Ancora sull' "astragalomania" a Locri Epizefiri. La documentazione dalla necropoli in contrada Lucifero », *Orizzonti. Rassegna di Archeologia*, 5 (2004), p. 77-90.
- ELLIS, Richard, « Ludic Philosophy and Heraclitus' Playing Children », in David Bouvier et Véronique Dasen (éds), *Héraclite : Le temps est un enfant qui joue*, Collection Jeu/Play/Spiel, Liège, Presses Universitaires de Liège (2020), p. 125-145.

- ERASMUS, Charles John, « Patolli, Pachisi, and the Limitation of Possibilities », *Southwestern Journal of Anthropology*, 6, 4 (1950), p. 369-387.
- ERNOUT, Alfred et MEILLET, Antoine, *Dictionnaire étymologique de la langue latine. Histoire des mots*, avec additions et annotations par Jacques André, Paris, Klincksieck (2001<sup>5</sup> [1932]).
- ESQUERRE, Arnaud, « Le jeu et le hors-jeu », *Les Temps Modernes*, 696 (2017), p. 101-130.
- EVANS-GRUBBS, Judith et PARKIN, Tim (éds), *The Oxford Handbook of Childhood and Education in the Classical World*, Oxford, Oxford University Press (2013).
- EVELYN-WHITE, Hugh G., *Hesiod, the Homeric Hymns, and Homerica*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press (1956 [1914]).
- FABBRO, Elena, « Il più enigmatico enigma di Cleobulina (fr. 3 West<sup>2</sup>) », in Claudio Griggio et Fabio Vendruscolo (éds), *Suave mari magno... Studi offerti dai colleghi udinesi a Ernesto Berti*, Udine, Forum (2008), p. 55-76.
- FABRE-SERRIS, Jacqueline, « Tibulle, 1, 4 : L'élégie et la tradition poétique du discours didactique », *Dictynna*, 1 (2004). URL : [<https://journals.openedition.org/dictynna/162?lang=en>].
- FABRETTI, Raffaele, *Raphaelis Fabretti Gasparis f. Urbinatis Inscriptionum Antiquarum quae in aedibus paternis asservantur Explicatio et Additamentum*, Roma, Ex Officina Dominici Antonii Herculis (1699).
- FALKENER, Edward, *Games Ancient and Oriental and How to Play Them*, London, Longmas, Green & Co (1892).
- FANE, Diana, « The Language of Things: Stewart Culin as Collector », in Diana Fane, Ira Jacknis et Lise M. Breen, *Objects of Myth and Memory. American Indian Art at the Brooklyn Museum*, New York, The Brooklyn Museum (1992).
- FARINA, Giulia, *Indovina chi sono? Per uno studio degli Aenigmata Tullii*, Sassari, Editoriale Documenta (2020).
- FEDERICO, Eduardo, « Dioniso tra Lidi e 'Lydizontes'. Intorno e oltre Xenoph. B 17 DK », *Incidenza dell'Antico*, 1 (2003), p. 125-150.
- FERRANDINI TROISI, Franca, « Un antico gioco da tavolo a Taranto », *Epigraphica*, 59 (1997), p. 225-229.
- FERRARI, Gloria, « The End of Aponia », *Metropolitan Museum Journal*, 30 (1995), p. 17-18.
- FERRUA, Antonio, *Tavole lusorie epigrafiche. Catalogo delle schede manoscritte*, Città del Vaticano, Pontificio istituto di archeologia cristiana (2001 [1943]).
- FEUGÈRE, Michel, « Militaria, objets en os et en métal », in Christian Goudineau et Daniel Brentchloff (éds), *Le Camp de la flotte d'Agrippe à Fréjus : les fouilles du quartier de Villeneuve (1979-1981)*, Paris, Errance (2009), p. 107-177.
- FEZZI, Luca, *Il dado è tratto. Cesare e la resa di Roma*, Bari, Laterza (2017).

- FEZZI, Luca, « Il dado è tratto. Cesare e la resa di Roma di Luca Fezzi » (interview), *Lecture.org* (© 2017-2019). URL : [<https://www.lecture.org/il-dado-e-tratto-cesare-e-la-resa-di-roma-luca-fezzi/>].
- FEZZI, Luca, *Crossing the Rubicon: Caesar's Decision and the Fate of Rome*, trad. R. Dixon, New Haven/London, Yale University Press (2019).
- FINGLASS, Patrick J., *Sophocles. Oedipus King (Edited with Introduction, Translation and Commentary)*, Cambridge, Cambridge University Press (2018).
- FINKEL, Irving (éd.), *Ancient Board Games in Perspective. Papers from the 1990 British Museum colloquium, with Additional Contributions*, London, The British Museum Press (2007).
- FINKELPEARL, Ellen D., « The Language of Animals and the Text of Apuleius' *Metamorphoses* », in Wytse H. Keulen, Ruurd R. Nauta et Stelios Panayotakis (éds), *Lectiones Scrupulosae: Essays on the Text and Interpretation of Apuleius' Metamorphoses in Honour of Maaike Zimmerman*, Groningen, Barkhuis (2006), p. 203-21.
- FINKIELSZTEJN, Gérald, « The Weight Standards of the Hellenistic Levant II. The Evidence of the Phoenician Scale Weights », *Israel Numismatic Research*, 10 (2015), p. 55-103.
- FIorentini, Graziella, « Il santuario extra urbano di S. Anna presso Agrigento », *Cronache di Archeologia e di Storia dell'Arte*, 8 (1969), p. 63-80, pl. XXVIII-XXXIX.
- FITZGERALD, William, *Slavery and the Roman Literary Imagination*, Cambridge, Cambridge University Press (2000).
- FLAMENT, Christophe, *Le monnayage en argent d'Athènes de l'époque archaïque à l'époque hellénistique (c. 550-c. 40 av. J.-C.)*, Louvain-la-Neuve, Association de numismatique Professeur Marcel Hoc (2007).
- Φωκιανός, Ιωάννης, *Εγχειρίδιον Γυμναστικής*, Athina, εκ του τυπογραφείου Ανδρέου Κορομηλά (1883).
- FORMAN-BRUNELL, Miriam et DAWN WHITNEY, Jennifer (éds), *Doll Studies. The Many Meanings of Girls' Toys and Play*, New York, Peter Lang (2015).
- FORMANEK-BRUNELL, Miriam, *Made to Play House: Dolls and the Commercialization of American Girlhood 1830-1930*, Baltimore/London, The Johns Hopkins University Press (1998) [1<sup>ère</sup> éd. New Haven/London, Yale University Press (1993)].
- FOUCHÉ, Pascal, *La Sirène*, Paris, Bibliothèque de littérature française contemporaine de l'Université Paris 7 (1984).
- FOURNIER, Édouard, *Histoire des jouets et des jeux d'enfants*, Paris, E. Dentu (1889).
- FOWLER, Robert L., « Gods in Early Greek Historiography », in Jan N. Bremmer et Andrew Erskine (éds), *The Gods of Ancient Greece. Identities and Transformations*, Edinburgh, Edinburgh University Press (2013), p. 318-334.

- FRAGAKI, Hélène, *Images antiques d'Alexandrie : 1<sup>er</sup> siècle av. J.-C. - VIII<sup>e</sup> siècle apr. J.-C.* (Études Alexandrines, 20), Le Caire, Institut français d'archéologie orientale (2011).
- FRANCHI, Elena, « La battaglia di Isie e l'identità argiva: un caso di invenzione della tradizione? », in Elena Franchi et Giorgia Proietti (éds) *Forme della memoria e dinamiche identitarie nell'antichità greco-romana*, Trento, Università degli Studi di Trento (2012), p. 43-66.
- FRANKFURTER, David, « Narrating Power: The Theory and Practice of the Magical Historiola in Magical Spells », in Marvin Meyer et Paul Mirecki (éds), *Ancient Magic and Ritual Power*, Leiden/New York, Brill (1995), p. 456-76.
- FRANKLIN, Alfred, *La Vie privée d'autrefois. L'enfant. La layette, la nourrice, la vie de famille, les jouets et les jeux*, Paris, Plon (1896).
- FRÉCHET, Catherine, « Les Remèdes à l'Amour d'Ovide ou l'hygiène d'un genre », in Christophe Cusset, Florence Garambois-Vasquez et Nicoletta Palmieri (éds), *Musa Docta*, Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne (2006).
- FREUD, Sigmund, *Jenseits des Lustprinzips*, Leipzig/Wien/Zürich, Internationaler Psychoanalytischer Verlag, GmbH (1921).
- FREUD, Sigmund, *L'Interprétation du rêve*, trad. Jean-Pierre Lefebvre, Paris, Le Seuil (2010) [1<sup>ère</sup> éd. *Die Traumdeutung*, Leipzig/Wien, F. Deuticke (1899)].
- FREYER-SCHAUENBURG, Brigitte, *Corpus Vasorum Antiquorum, Deutschland 55. Kiel, Kunsthalle, Antikensammlung 1*, München, C. H. Beck (1988).
- FRÖHLICH, Thomas, *Lararien- und Fassadenbilder in den Vesuvstädten. Untersuchungen zur 'volkstümlichen' pompejanischen Malerei*, Mainz, Philipp von Zabern (1991).
- FRÖHNER, Wilhelm, « Le Comput digital », *Annuaire de la Société Française de Numismatique et d'Archéologie*, 8 (1884), p. 232-238.
- FRÖHNER, Wilhelm, « Tessères de jeu ou de comptoir », in *Collection Auguste Dutuit : bronzes antiques, or et argent, ivoires, verres et sculptures en pierre [et inscriptions]*, II, Paris, s. éd. (1901), p. 149-158.
- FUCHS, Michel, « Jouer à la maison. Les témoins du jeu dans l'établissement romain de Vallon (Fribourg) », in Véronique Dasen et Ulrich Schädler (éds), *Jeux et Jouets gréco-romains. Archéothéma*, 31 (2013), p. 42-43.
- FURNESS, Jayne Caroline, *String Figures. A Study of Cat's-Cradle in Many Lands*, New York, C. Scribner's Sons (1906).
- GABRICI, Ettore, « Bolsena. Scoperte di antichità nell'area della città romana », *Notizie degli scavi di antichità*, s. 5, 27 (1903), p. 357-375.
- GAGETTI, Elisabetta, « Schede 111-113 », in Giovanni Gentili (éd.), *Cleopatra. Roma e l'incantesimo dell'Egitto, Catalogo mostra, Roma, Chiostro del Bramante, 12 ottobre 2013-2 febbraio 2014*, Milano, Skira Editore (2013), p. 283-284.

- GANDOLFO, Lucina, « Ricerche a Montagna dei Cavalli. Rinvenimenti monetari », in AA.VV., *Archeologia e territorio*, Palermo, G. B. Palumbo (1997), p. 315-335.
- GANTZ, Timothy, *Mythes de la Grèce archaïque*, Paris, Belin (2004).
- GARDA, Christophe et LE DAMANY, Claude (scenari) et UDERZO, Albert (dessins), *Alea jacta est, II, La vedette armoricaine*, Paris, Éditions Albert René (1988).
- GARDINER, Edward Norman, *Athletics of the Ancient World*, Oxford, Clarendon Press (1930).
- GARNSEY, Peter, *Food and Society in Classical Antiquity*, Cambridge, Cambridge University Press (1999).
- GARZYA, Antonio, *Il mandarino e il quotidiano*, Napoli, Bibliopolis (1983).
- GAVIN, Jérôme et SCHÄRLIG, Alain, *Sur les doigts jusqu'à 9999. La numération digitale des Anciens à la Renaissance*, Lausanne, Presses Polytechniques et Universitaires Romandes (2014).
- GAVIN, Jérôme et SCHÄRLIG, Alain, « Tessères et numération digitale », in Véronique Dasen (éd.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019*, Gent, Snoeck (2019), p. 74-75.
- GAVOILLE, Élisabeth, « La comédie de l'amour dans l'*Ars amatoria* et les *Remedia amoris* », in Isabelle Jouteur (dir.), *Actes des Journées d'étude sur La théâtralité de l'œuvre ovidienne (Poitiers, 17-18 nov. 2008)*, Nancy, ADRA/De Boccard (2009), p. 187-204.
- GAZZANO, Francesca, « La Lidia di Plinio il Vecchio », *Maia*, 70, 2 (2018), p. 260-279.
- GEERTZ, Clifford, *The Interpretation of Cultures – Selected Essays*, New York, Basic Books (1973).
- GELL, Alfred, « The Gods at Play: Vertigo and Possession in Muria Religion », *Man*, New Series, 15, 2 (1980), p. 219-248.
- GERLACH, Jens, *Gnomica Democratea. Studien zur gnomologischen Überlieferung der Ethik Demokrits und zum Corpus Parisinum*, Wiesbaden, Reichert (2008).
- GEROGIANNIS, Gian Michele, « Tessera teatrale », in Massimo Osanna et Carlo Rescigno (éds), *Pompei e i Greci, Catalogo mostra, Pompei, 11 aprile-27 novembre 2017*, Milano, Mondadori Electa (2017), p. 186.
- GHERCHANOC, Florence, « Histoires de bijoux. Des colliers pour jeunes filles et pour épouses en Grèce ancienne », in Véronique Dasen et Fabio Spadini (éds), *Dossier Bijoux antiques : de l'ornement au talisman. Identités et pratiques sociales, Gemmae. International Journal on Glyptic*, 2 (2020), p. 99-116.
- GIOVANNINI, Annalisa, « Pedine alessandrine: nuove testimonianze sulla diffusione. Aquileia, Museo Archeologico Nazionale », *Instrumentum*, 24 (2006a), p. 18-21.



- GIOVANNINI, Annalisa, « Spigolature Aquileiesi: *instrumenta* domestica dai depositi del Museo Archeologico Nazionale. Vasellame ceramico miniaturistico, giocattoli, giochi », *Histria Antiqua*, 14 (2006b), p. 323-358.
- GIROD, Virginie, « De la séduction à l'orgasme : sensualité du toucher chez les poètes latins du début de l'Empire », *Gaia*, 20 (2017), p. 95-105.
- GIUMLIA-MAIR, Alessandra et LO SCHIAVO, Fulvia (éds), *Bronze Age Metallurgy on Mediterranean Islands. Volume in Honor of Robert Maddin and Vassos Karageorgis*, Drémil-Lafage, Éditions Mergoïl (2018).
- GIUNIO, Kornelija A., « Knowledges about Public and Private Games from the Roman Period from the Holdings of the Archaeological Museum in Zadar », *Histria Antiqua*, 21 (2012), p. 101-116.
- GIUSTI, Elena, « Ovid's *Ars Poetica*: Metapoetic Didactic in the *Ars Amatoria* », in Lilah Grace Canevaro et Donncha O'Rourke (éds), *Didactic Poetry: Knowledge, Power, Tradition*, Swansea, The Classical Press of Wales (2019), p. 151-177.
- Γκουγκουλή, Κλειώ, « Εισαγωγή », in Κλειώ Γκουγκουλή et Αφροδίτη Κούρια (éds), *Παιδί και παιχνίδι στη νεοελληνική κοινωνία. 19ος-20ος αιώνας*, Αθήνα, Καστανιώτης / Ίδρυμα Ερευνών για το Παιδί «Σπύρος Δοξιάδης» (2000).
- Γκουγκουλή, Κλειώ, « Ανθρωπολογικές και λαογραφικές προσεγγίσεις του παιδικού παιχνιδιού: συγκλίσεις, αποκλίσεις και προοπτικές », in Χρυσούλα Χατζητάκη-Καψωμένου (éd.), *Λαογραφία και Ιστορία: Πρακτικά του Συνεδρίου στη μνήμη της Αλκης Κυριακίδου-Νέστορος*, Θεσσαλονίκη, Εκδόσεις Παρατηρητής (2001), p. 57-72.
- GLAESNER, Henri, « Un mot historique de César », *L'Antiquité Classique*, 22, 1 (1953), p. 103-105.
- GLONNEGGER, Erwin, *Das Spiele-Buch*, Berlin, Ravensburger Buchverlag (2009).
- GOETTE, Hans Rupprecht, « 'Choregic' or Victory Monuments of the Tribal Panathenaic Contests », in Olga Palagia et Alkestis Choremi-Spetsieri (éds), *The Panathenaic Games. Proceedings of an International Conference held at the University of Athens, May 11-12, 2004*, Oxford, Oxbow Books (2007), p. 117-126.
- GOFFMAN, Erving, *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis, Bobbs-Merrill Company (1961).
- GOLDEN, Mark, *Children and Childhood in Classical Athens*, Baltimore/London, The Johns Hopkins University Press (2015<sup>2</sup> [1990]).
- GOLDHILL, Simon, « The Dance of the Veils: Reading Five Fragments of Anacreon », *Eranos*, 85 (1987), p. 9-18.
- GOLDMAN, Hetty, *Excavations at Gözlü Kule Tarsus. The Hellenistic and Roman Period*, Princeton, Princeton University Press (1950).
- GOMME, Alice Bertha, *The Traditional Games of England, Scotland, and Ireland*, London, D. Nutt (1894).



- GOODWIN, Marjorie Harness, « The Serious Side of Jump-Rope », *Journal of American Folklore*, 98 (1985) p. 315-330.
- GOODWIN, Marjorie Harness, *The Hidden Life of Girls: Games of Stance, Status and Exclusion*, Malden (Mass.)/Oxford/Carlton, Blackwell (2006).
- GOSCINNY, René et UDERZO, Albert, *Astérix et Cléopâtre*, Paris, Dargaud (1965).
- GOSCINNY, René et UDERZO, Albert, *Astérix légionnaire*, Paris, Dargaud (1967).
- GOSCINNY, René et UDERZO, Albert, *Astérix en Hispanie*, Paris, Dargaud (1973).
- GOSTENČNIK, Kordula, *Die Beinfunde vom Magdalensberg* (Archäologische Forschungen zu den Grabungen auf dem Magdalensberg, 15), Klagenfurt, Verlag des Landesmuseums Kärnten (2005).
- GOUGOULIS, Cleo, « The Rules of Mockery: Folk Humour and Symbolic Inversion in Greek Children's Pretend Play », *Acta Ethnographica Hungarica*, 44, 1-2 (1999), p. 197- 206.
- GOUGOULIS, Georgia-Cleo, *The Material Culture of Children's Play, Space, Toys and the Commoditization of Childhood in a Greek Community*, Thèse de doctorat, London, University College London (2003), inédite.
- GOW, Andrew Sydenham Farrar, *Theocritus*, Cambridge, Cambridge University press (1965).
- GOWERS, Emily, « Apuleius and Persius », in Ahuvia Kahane et Andrew Laird (éds), *A Companion to the Prologue of Apuleius' Metamorphoses*, Oxford, Oxford University Press (2001), p. 77- 87.
- GRAF, Fritz, « Apollon Delphinios », *Museum Helveticum*, 36 (1979), p. 2-22.
- GRAF, Fritz, « Rolling the Dice for an Answer », in Sarah Iles Johnston et Peter T. Struck (éds), *Mantikê. Studies in Ancient Divination*, Leiden/Boston, Brill (2005), p. 51-97.
- GRAILLOT, Henri, « Une collection de tessères », in *Mélanges de l'École française de Rome*, 16 (1896), p. 299-314.
- GRAY, Erik, *The Art of Love Poetry*, Oxford, Oxford University Press (2018).
- GREGORY, Justina, « Donkeys and the Equine Hierarchy in Archaic Greek Literature », *Classical Journal*, 102 (2007), p. 193-212.
- GRENSEMANN, Hermann, *Die hippokratische Schrift "Über die heilige Krankheit"*, Berlin, De Gruyter (1968).
- GRIFFITH, Mark, « Horsepower and Donkeywork: Equids and the Ancient Greek Imagination », *Classical Philology*, 101 (2006), p. 85-246 et 307-58.
- GROOS, Karl, *Das Spiel der Menschen*, Jena, G. Fischer (1899).
- GUSMAN, Pierre, *Pompei. The City, its Life & Art*, London, W. Heinemann (1900).
- GUSMANI, Roberto, « Masnes e il problema della preistoria lidia », *La Parola del Passato*, 15 (1960), p. 326-335.

- GUZZETTA, Giuseppe, « Per la gloria di Catania: Ignazio Paternò Castello Principe di Biscari », *Agora*, VI (2001), p. 12-23.
- GUZZI, Elisabetta, « Traduzione », in Francesco Donadi et Gabriele Pedullà, *Dionigi di Alicarnasso. Le Antichità romane*, Torino, Giulio Einaudi (2010).
- GWYNN, David M., *Athanasius Of Alexandria: Bishop, Theologian, Ascetic, Father*, Oxford, Oxford University Press (2012).
- HABINEK, Thomas N., *The World of Roman Song: From Ritualized Speech to Social Order*, Baltimore/London, The Johns Hopkins University Press (2005).
- HADDON, Alfred Cort, *The Study of Man*, New York, G. P. Putnam's Sons (1898).
- HAEBERLIN, Ernst Justus, *Aes Grave. Das Schwergeld Roms und Mittelitaliens einschliesslich der ihm vorausgehenden Rohbronzewährung*, Frankfurt, Joseph Baer (1910).
- HALLIWELL, Stephen, *Greek Laughter: A Study of Cultural Psychology from Homer to Early Christianity*, Cambridge, Cambridge University Press (2008).
- HAMAYON, Roberte, *Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, La Découverte (2012) ; *Why we Play. An Anthropological Study*, trad. Damien Simon, Chicago, Hau Books (2016).
- HAMP, Eric P., « Miscellanea. Latin ludo », *Indogermanische Forschungen*, 93 (1988), p. 121-122.
- HANI, Jean, « La fête athénienne de l'Aiora et le symbolisme de la balançoire », *Revue des études grecques*, 91 (1978), p. 107-122.
- HARDWICK, Lorna, *Reception Studies*, Oxford, Oxford University Press (2003).
- HARLOW, Mary, « Toys, Dolls and the Material Culture of Childhood », in Judith Evans Grubbs et Tim Parkin (éds), *The Oxford Handbook of Childhood and Education in the Classical World*, Oxford, Oxford University Press (2013), p. 322-340.
- HARRIS, Harold Arthur, *Greek Athletes and Athletics*, London, Hutchinson of London (1964).
- HARRIS, Harold Arthur, *Sport in Greece and Rome*, London/Ithaca, Thames & Hudson (1972).
- HAUSSOULLIER, Bernard, « Offrande à Apollon Didyméen », in Jacques De Morgan (dir.), *Mémoires de la Délégation en Perse VII. Recherches archéologiques. Deuxième série*, Paris, Ernest Leroux (1905), p. 155-165, pl. XXIX.
- HAUSRATH, August, *Achiqar und Aesop. Das Verhältnis der orientalischen zur griechischen Fabeldichtung*, Heidelberg, Winter Universitätsverlag (1918).
- HAWHEE, Debra A., *Bodily Arts: Rhetoric and Athletics in Ancient Greece*, Austin, University of Texas Press (2009).

- HEINEMANN, Alexander, *Der Gott des Gelages: Dionysos, Satyrn und Mänaden auf attischem Trinkgeschirr des 5. Jahrhunderts v. Chr.*, Berlin/Boston, De Gruyter (2016).
- HENRICH, Albert, « 'Why Should I Dance?': Choral Self-Referentiality in Greek Tragedy », *Arion*, 3<sup>e</sup> série, 3, 1 (1994-1995), p. 56-111.
- HENRICH, Albert, « *Warum soll ich denn tanzen?* ». *Dionysisches im Chor der griechischen Tragödie* (Lectio Teubneriana, 4), Stuttgart/Leipzig, Teubner (1996).
- HENRICH, Albert, « Dionysische Imaginationswelten: Wein, Tanz, Erotik », in Renate Schlesier et Agnes Schwarzmeier (éds), *Dionysos. Verwandlung und Ekstase*, Berlin/Regensburg, Schnell + Steiner (2008), p. 19-27.
- HENRICKS, Thomas S., *Play Reconsidered. Sociological Perspectives on Human Expression*, Urbana/Chicago, University of Illinois Press (2006).
- HENRICKS, Thomas S., « Play as Experience », *American Journal of Play*, 8, 1 (2015), p. 18-47.
- HENRIOT, Jacques, *Le Jeu*, Paris, PUF (1969) [rééd. Paris, Synonyme (1983)].
- HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti (1989).
- HENZEN, Wilhelm, « Tessere ed altri monumenti in osso posseduti da S.E. il Sig. Commend. Kestner, vice-presidente dell'Instituto », *Annali dell'Instituto di corrispondenza archeologica*, XX (1848), p. 273-290 ; *Monumenti inediti pubblicati dall'Instituto di corrispondenza archeologica*, 4 (1848), pl. LII-LIII.
- HERMARY, Antoine, « Askos en forme d'osselet », in Véronique Dasen (éd.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019*, Gent, Snoeck (2019), p. 96-97.
- HERMARY, Antoine et DUBOIS, Céline (éds), *L'Enfant et la Mort dans l'Antiquité*, III, *Le matériel associé aux tombes d'enfants. Actes de la table ronde internationale organisée à la Maison Méditerranéenne des Sciences de l'Homme (MMSH) d'Aix-en-Provence, 20-22 janvier 2011*, Aix-en-Provence/Arles, Centre Camille Jullian/Errance (2012).
- HERRERO DE JÁUREGUI, Miguel, « Le pluriel de dédain dans la réflexion religieuse des présocratiques », *Revue de Philosophie Ancienne*, 24, 2 (2005), p. 55-74.
- HERRERO DE JÁUREGUI, Miguel, « Las fuentes de Clem. Alex. *Protr.* 2.12-22: un tratado sobre los misterios y una teogonía órfica », *Emerita*, 75, 1 (2007), p. 19-50.
- HERRERO DE JÁUREGUI, Miguel, *Orphism and Christianity in Late Antiquity*, Berlin/New York, De Gruyter (2010).
- HERRERO DE JÁUREGUI, Miguel, « Factores de unidad compositiva en el *Protréptico* de Clemente Alejandrino », in Juana Torres (éd.), *Officia Oratoris, Estrategias de persuasión en la literatura polémica cristiana (ss. I-V)*, Anejos de Ilu XXIV (2013), Madrid, Editorial Complutense (2014), p. 77-89.

- HERRERO DE JÁUREGUI, Miguel, « Tatian *theodidaktos* on Mimetic Knowledge », in Gregory Snyder (éd.), *Christian Teachers in Second Century Rome*, Leiden/Boston, Brill (2020), p. 158-182.
- HERRMANN, Léon, « Le prodige du Rubicon », *Revue des Études Anciennes*, 37, 4 (1935), p. 435-437.
- HERZFELD, Michael, *Ours Once More. Folklore, Ideology and the Making of Modern Greece*, Austin, University of Texas Press (1982).
- HILBERG, Isidorus, *Eustathii Macrembolitae protonobilissimi de Hysmine et Hysminiae amoribus libri XI*, Wien, Sumptibus Alfredi Hoelder (1876).
- HIRSCHON, Renée, *Heirs of the Greek Catastrophe. The Social Life of Asia Minor Refugees in Piraeus*, préface de Michael Herzfeld, New York/Oxford, Berghahn Books (1998) [1<sup>ère</sup> éd. Oxford, Clarendon Press (1989)].
- HITZL, Konrad, *Olympische Forschungen XXV. Die Gewichte griechischer Zeit aus Olympia*, Berlin/New York, De Gruyter (1996).
- HOLLAND, Tom, *Rubicon: The Triumph and Tragedy of the Roman Republic* [publié aussi sous le titre *The Last Years of the Roman Republic*], London, Abacus (2004<sup>2</sup> [2003]).
- HOLLIGER, Christian et HOLLIGER, Claudia, « Römische Spielsteine und Brettspiele », *Jahresbericht. Gesellschaft Pro Vindonissa* (1983), p. 5-24.
- HOLMGREN, Richard A., « “Money on the Hoof”. The Astragalus Bone. Religion, Gaming and Primitive Money », in Barbro Santillo Frizell (éd.), *Pecus. Man and Animal in Antiquity. Proceedings of the Conference at the Swedish Institute in Rome, September 9-12, 2002*, Rome, Swedish Institute (2004), p. 212-220.
- HOLOKA, James P., « *Iliad* 13.202-5: *Aias Sphairistes* », *American Journal of Philology*, 102 (1981), p. 351-352.
- HÖLSCHER, Uvo, *Die Odyssee. Epos zwischen Märchen und Roman*, München, C. H. Beck (1989 [1988]).
- HOMMEL, Hildebrecht, « Tanzen und Spielen », *Gymnasium*, 56 (1949), p. 201-205 [repris in GLADIGOW, Burkhard (éd.), *Symbola, I : Kleine Schriften zur Literatur- und Kulturgeschichte der Antike*, Hildesheim/New York (1976), p. 18-22].
- HOPPER, Robert John, « Observations on the *Wappenmünzen* », in Colin Mackennal Kraay et Gilbert Kenneth Jenkins (éds), *Essays in Greek Coinage Presented to Stanley Robinson*, Oxford, Clarendon Press (1968), p. 16-39, pl. 2-5.
- HORN, Cornelia B., « Children’s Play as Social Ritual », in Virginia Burrus (éd.), *Late Ancient Christianity: A People’s History of Christianity*, I, 1, Minneapolis, Fortress Press (2005), p. 95-116.
- HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, Amsterdam, Amsterdam University Press (2008 [1938]); *Homo Ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*, Basel, Burg-Verlag

- (1944); *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, trad. Richard Francis Carrington Hull, London, Routledge & Kegan (1944); Boston, Beacon Press (1971 [1955]).
- HÜLSEN, Christian, « Miscellanea epigrafica. XXI. Tessere lusorie », *Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts, Römische Abteilung*, 11 (1896), p. 227-252.
- HUMPHREYS, Sarah C., *The Strangeness of Gods. Historical Perspectives on the Interpretation of Athenian Religion*, Oxford, Oxford University Press (2004).
- HUTCHINSON, Gregory O., *Greek Lyric Poetry. A Commentary on Selected Larger Pieces*, Oxford, Oxford University Press (2001).
- HUTTON, William E., *Describing Greece: Landscape and Literature in the « Periegesis » of Pausanias*, Cambridge, Cambridge University Press (2005).
- IBROX, Professor, « Asterix and Cleopatra: Latin Jokes Explained », *Everything Asterix*, URL : [<https://www.everythingasterix.com/latin-jokes-content/2015/3/2/asterix-and-cleopatra>].
- ISLER-KERÉNYI, Cornelia, *Dionysos in Classical Athens: An Understanding through Images*, trad. A. Beerens (Religions in the Graeco-Roman World Online, 181), Leiden/Boston, Brill (2015).
- JACKNIS, Ira, « All the World Is Here: Anthropology on Display at the 1893 Chicago World's Fair », Lecture at the Peabody Museum of Archaeology and Ethnology, Harvard University, 06.12.2017 (2017). URL : [<https://www.youtube.com/watch?v=pEa1EV8g5tc>].
- JACOB, Christian, *Des Mondes lettrés et des lieux de savoir*, Paris, Les Belles Lettres (2018).
- JAMES, Patrick, *Greek Lexicography: Oxford Bibliographies Online Research Guide*, Oxford, Oxford University Press (2011).
- JAMES, Sharon L., « Characters, Complaints, and the Stations of the Lover; or, Adventures and Laments in Elegy », in Sharon L. James, *Learned Girls and Male Persuasion: Gender and Reading in Roman Love Elegy*, Berkeley/London, University of California Press (2003), p. 108-152.
- JAMES, Sharon L., « Elegy and Comedy », in Barbara K. Gold (éd.), *A Companion to Roman Love Elegy*, Malden (Mass.), Wiley-Blackwell (2012), p. 253-268.
- JAMES, Allison et JAMES, Adrian, *Constructing Childhood. Theory, Policy and Social Practice*, Basingstoke, Palgrave Macmillan (2009).
- JAMES, Allison, JENKS, Chris et PROUT, Alan (éds), *Theorizing Childhood*, Cambridge, Polity Press (1998).
- JAMES, Allison et PROUT, Alan (éds), *Constructing and Reconstructing Childhood*, London, Routledge (1990<sup>3</sup>).
- JAMESON, Michael H., « Sacrifice and Animal Husbandry in Ancient Greece », in Charles R. Whittaker (éd.), *Pastoral Economies in Classical Antiquity*, Cambridge,

- Philological Society (1988), p. 87-119 [= *Cults and Rites in Ancient Greece. Essays on Religion and Society*, Cambridge, Cambridge University Press (2014), p. 198-231].
- JAMESON, Michael H., « The Asexuality of Dionysus », in Thomas H. Carpenter et Christopher A. Faraone (éds), *Masks of Dionysus (Myth and Poetics)*, Ithaca/London, Cornell University Press (1993), p. 44-64.
- JARO, Benita Kane, *The Door in the Wall*, Wauconda (Ill.), Bolchazy-Carducci Publishers (2002) [1<sup>ère</sup> éd. New York, Permanent Press, T.H.E. (1994)].
- JAŹDŹEWSKA, Katarzyna, « Entertainers, Persuaders, Adversaries: Interactions of Sophists and Rulers in Philostratus' *Lives of Sophists* », in Philip R. Bosman (éd.), *Intellectual and Empire in Greco-Roman Antiquity*, London/New York, Routledge (2019), p. 160-77.
- JEFFERY, Lilian Hamilton, *The Local Scripts of Archaic Greece. A Study of the Origin of the Greek Alphabet and its Development from the Eighth to the Fifth Centuries B.C.*, Oxford, Clarendon Press (1990<sup>2</sup>).
- JENKINS, Gilbert Kenneth, *The Coinage of Gela*, Berlin, De Gruyter (1970).
- JENKINS, Gilbert Kenneth, « Himera. The Coins of Akragantine Type », *La monetazione arcaica di Himera fino al 472 a.C. Atti del II Convegno del Centro internazionale di studi numismatici, Napoli 15-19 aprile 1969*, Roma, Istituto romano di numismatica (1971), p. 21-36, pl. II-IV.
- JOACHIM, Harold Henry, *Aristotle: The Nicomachean Ethics*, Oxford, Clarendon Press (1951).
- JOHNSTON, Sarah Iles, *Restless Dead. Encounters between the Living and the Dead in Ancient Greece*, Berkeley, University of California Press (1999).
- JONES, Christopher P., « Lucian and the Bacchantes of Pontus », *Échos du monde classique*, 34 (1990), p. 53-63.
- JONES, Julian *et alii*, *Merlin*, BBC One (2008-2012).
- JONES, William Henry Samuel, *Hippocrates*, II, Cambridge (Mass.), Harvard University Press (1923).
- JORY, Edward John, « The Literary Evidence for the Beginnings of Imperial Pantomime », *Bulletin of the Institute of Classical Studies*, 28 (1981), p. 147-161.
- JORY, Edward John, « *Ars ludicra* and the *ludus talarius* », in Alan Griffiths (éd.), *Stage Directions: Essays in Ancient Drama in Honour of E. W. Handley*, London, Institute of Classical Studies (1995), p. 139-152.
- JOUANNA, Jacques, « Famine et peste dans l'Antiquité grecque : un jeu de mots sur *limos/loimos* », dans Jacques Jouanna, Jean Leclant et Michel Zink (éds), *L'Homme face aux calamités naturelles dans l'Antiquité et au Moyen Âge*, Paris, De Boccard (2006), p. 197-219.



- JOUËT-PASTRÉ, Emmanuelle, *Le Jeu et le Sérieux dans les Lois de Platon*, Sankt Augustin, Academia Verlag (2006).
- ΚΑΒΑΣΑΚΑΛΙΣ, Demetrios, « Παιχνίδια Αμορίου Δ. Θράκης », *Πρακτικά του Ε' Συμποσίου Λαογραφίας του Βορειοελλαδικού χώρου*, Thessaloniki, Ίδρυμα Meletón Chersonísou του Αίμου (1989), p. 53-109.
- Κακριδής, Ιωάννης, « Ελληνικά παιγνίδια », *Ημερολόγιον της Μεγάλης Ελλάδος* (1925), p. 161-179.
- KALTSAS, Nikolaos et SHAPIRO, H. Alan, *Worshipping Women. Ritual and Reality in Classical Athens*, Athens/New York, Alexander S. Onassis Benefit Foundation (2008).
- Κανδηλώρος, Τάκης, « Τα Γορτυνιακά, λαογραφική και γλωσσολογική μελέτη », *Αρκαδική Επετηρίς*, 2 (1906), p. 225-291.
- KARANIKA, Andromache, « Playing the Tortoise. Reading Symbols of an Ancient Folk Game », *Helios*, 39 (2012), p. 101-120.
- KATZ, Joshua Timothy, « The Riddle of the 'sp(h)ij-': The Greek Sphinx and Her Indic and Indo-European Background », Princeton/Stanford, Princeton/Stanford Working Papers in Classics, Paper No. 120505 (2005).
- KENNEDY, Duncan F., « Love's Tropes and Figures », in Barbara K. Gold (éd.), *A Companion to Roman Love Elegy*, Malden (Mass.), Wiley-Blackwell (2012), p. 189-203.
- KENNEL, Nigel M., *The Gymnasium of Virtue. Education and Culture in Ancient Sparta*, Chapel Hill, University of North Carolina Press (1995).
- KENNEY, Edward John, « In the Mill with Slaves: Lucius Looks Back in Gratitude », *Transactions of the American Philological Association*, 133 (2003), p. 159-92.
- KIDD, Stephen E., « Pente Grammai and the 'Holy Line' », *Board Game Studies Journal*, 11 (2017a), p. 83-99.
- KIDD, Stephen E., « Greek Dicing, Astragaloi and the 'Euripides' Throw », *The Journal of Hellenic Studies*, 137 (2017b), p. 112-118.
- KIDD, Stephen E., *Play and Aesthetics in Ancient Greece*, Cambridge, Cambridge University Press (2019).
- KING, Carol J., « Plutarch, Alexander, and Dream Divination », *Illinois Classical Studies*, 38 (2013), p. 81-111.
- KISCH, Bruno, *Scales and Weights. A Historical Outline*, New Haven/London, Yale University Press (1965).
- KLEIN, Florence, « *Amores picti et scriptae puellae* chez Properce et Ovide : questions d'esthétique et regards sur la λεπτότης callimachéenne », in Évelyne Prioux et Agnès Rouveret (dir.), *Métamorphoses du regard ancien*, Nanterre, Presses Universitaires de Paris Nanterre (2010), p. 113-136.



- KLEINLOGEL, Alexander, *Scholia Graeca in Thucydidem*, Berlin/Boston, De Gruyter (2019).
- Κληρίδης, Νέαρχος et Παπαχαράλαμπος, Γεώργιος, « Κυπριακά Παιγνίδια », *Κυπριακαί Σπουδαί*, 17 (1954), p. ζ-ρλδ'.
- KLIAFA, Maroula et VALASI, Zoi, *Άς παίξουμε πάλι*, Athina, Kedros (1979).
- KOMORNICKA, Anna M. (ANDRZEJEWSKI, Mirosław ill.), *Alfa i Omega, czyli starożytność w miniaturze*, Warszawa, Oficyna Wydawnicza „Ostoja” (1995).
- KONDOLEON, Christine (éd.), *Antioch. The Lost Ancient City*, Princeton, Princeton University Press (2000).
- KÖNIG, Jason, « Re-Reading Pollux: Encyclopaedic Structure and Athletic Culture in *Onomasticon* Book 3 », *Classical Quarterly*, 66 (2016), p. 298-317.
- KONSTAN, David, *The Emotions of the Ancient Greeks*, Toronto/Buffalo/London, University of Toronto Press (2006).
- KOSSATZ-DEISSMANN, Anneliese, s.v. « Paidia », *LIMC*, VII (1994), p. 141-143.
- KOSSATZ-DEISSMANN, Anneliese, s.v. « Aiora », in « Childhood and Adolescence », *Thesaurus cultus et rituum antiquorum (ThesCRA)*, VI, 1, Los Angeles, The J. Paul Getty Museum (2011), p. 36-38.
- KOSTROMICHYOV, Daniil A., « Tessera iz portovogo rayona Khersonesa », *Bosporskie Čtenija*, 13 (2012), p. 213-218.
- Κουκουλές, Φαίδων, *Βυζαντινών βίος και πολιτισμός*, I, Athina, Papazisis (1948).
- Κουλούρη, Χριστίνα, *Αθλητισμός και όψεις της αστικής κοινωνικότητας. Γυμναστική και αθλητικά σωματεία 1870-1922, Ιστορικό αρχείο Ελληνικής Νεολαίας*, Athina, Ιστορικό Αρχείο Ελληνικής Νεολαίας, KNE/EIE (1997).
- KOUTSOKLENIS, Georgios N., *Παλαιά παιδικά παιχνίδια περιοχής Άμφισσης (Λαογραφικό)*, Athina, P. Eustathiou, Ag. Georgios (1986).
- KOWALZIG, Barbara, « Broken Rhythms in Plato's *Laws*: Materialising Social Time in the Chorus », in Anastasia-Erasmia Peponi (éd.), *Performance and Culture in Plato's Laws*, Cambridge, Cambridge University Press (2013), p. 171-211.
- KOŽELJ, Tony et WURCH-KOŽELJ, Manuela, « Quelques jeux antiques identifiés à Thasos », *Histria Antiqua*, 21 (2012), p. 25-38.
- KRAUSKOPF, Ingrid, s.v. « Bilder griechischer Feste, Anthesterien-Bilder », in *Thesaurus cultus et rituum antiquorum (ThesCRA)*, VII.3, Los Angeles, The J. Paul Getty Museum (2011), p. 113-117.
- KRAUSS, Friedrich Salomo et KAISER, Martin, *Artemidor von Daldis. Traumbuch*, Basel/Stuttgart, Schwabe (1965) [1<sup>ère</sup> éd. KRAUSS, Friedrich Salomo, *Artemidoros aus Daldis. Symbolik der Träume*, Wien/Pest/Leipzig, A. Hartleben's Verlag (1881)].
- KRAUT, Richard, *Aristotle Politics, Books VII and VIII: Translation with Commentary*, Oxford, Clarendon Press (1997).

- KROLL, John H., « From Wappenmünzen to Gorgoneia to Owls », *The American Numismatic Society. Museum Notes*, 26 (1981), p. 1-32, pl. 1-2.
- KROLL, John H. et WAGGONER, Nancy M., « Dating the Earliest Coins of Athens, Corinth and Aegina », *American Journal of Archaeology*, 88 (1984), p. 325-340.
- Κυβερνητάκης, Ιωάννης, *Ανθολογία παιγνιδιών της αρχαιότητας και των νεωτέρων χρόνων*, Heraklion, Εκδοτικός Οίκος Ν. Αλικιώτη (1938).
- KUBITSCHKE, Wilhelm, « Ein Bronzegewicht aus Gela », *Jahreshefte des Österreichischen Archäologischen Institutes in Wien*, 10 (1907), p. 127-140, pl. VI.
- KUHLMANN, Gerhard, s.v. « Ludus », in *Thesaurus Linguae Latinae*, VII, 2, 2 (1970-1979), col. 1783-1794.
- KUHN, Thomas, *The Structure of Scientific Revolutions*, Chicago/London, University of Chicago Press (1970 [1962]).
- KURKE, Leslie, « Ancient Greek Board Games and How to Play Them », *Classical Philology*, 94 (1999a), p. 247-267.
- KURKE, Leslie, *Coins, Bodies, Games, and Gold. The Politics of Meaning in Archaic Greece*, Princeton, Princeton University Press (1999b).
- KURKE, Leslie, « Imagining Choral. Wonder, Plato's Puppets, and Moving Statues », in Anastasia-Erasmia Peponi (éd.), *Performance and Culture in Plato's Laws*, Cambridge, Cambridge University Press (2013), p. 123-170.
- KURTZ, Eduard, *Die Gedichte des Christophoros Mitylenaios*, Leipzig, A. Neumann (1903).
- KWAPISZ, Jan, « Were There Hellenistic Riddle Books? », in Jan Kwapisz, David Petrain et Mikolaj Szymański (éds), *The Muse at Play: Riddles and Wordplay in Greek and Latin Poetry*, Berlin/Boston, De Gruyter (2013), p. 148-167.
- KYLE, Donald G., *Sport and Spectacle in the Ancient World*, Malden (Mass.), Wiley-Blackwell (2014<sup>2</sup> [2007]).
- KYRATZIS, Amy, « Talk and Interaction among Children and the Co-construction of Peer Groups and Peer Culture », *Annual Review of Anthropology*, 33 (2004), p. 625-49.
- Κυριακίδης, Στίλπων, « Παιγνίδια και τραγούδια λαϊκά για παιδιά 6 χρονών και απάνω », *Λαογραφία*, 9 (1926), p. 296.
- Κυριακίδου-Νέστορος, Άλκη, *Η θεωρία της ελληνικής λαογραφίας*, Athina, Εταιρεία Σπουδών Νεοελληνικού Πολιτισμού και Γενικής Παιδείας (2006<sup>6</sup> [1978]).
- LAES, Christian, « Literary Evidence for the Presence of Play in Ancient Schools », *Classical Quarterly*, 69, 2 (2019), p. 801-814.
- LAES, Christian et VUOLANTO, Ville (éds), *Children and Everyday Life in the Roman and Late Antique World*, London/New York, Routledge (2017).
- LAGARDERA, FRANCISCO et LAVEGA BURGÚES, Pere, « Educación física, conductas motrices y emociones », *Ethologie & Praxéologie*, 16 (2011), p. 23-43.

- LAMBROS, Spyridon, « Βυζαντιακά Αινίγματα », *Δελτίον τῆς ἱστορικῆς καὶ ἐθνολογικῆς ἐταιρείας τῆς Ἑλλάδος*, 2 (1885), p. 152-166.
- LAMBROS, Spyridon, « Τρία Βυζαντιακά Αινίγματα », *Νέος Ἑλληνομνήμων*, 10 (1913), p. 444-445.
- LAMBROS, Spyridon, « Αινίγματα », *Νέος Ἑλληνομνήμων*, 17 (1923), p. 202-217.
- LAMBRUGO, Claudia et TORRE, Chiara (éds), *Il gioco e i giochi nel mondo antico: tra cultura materiale e immateriale*, Bari, Edipuglia (2013).
- LAMBRUGO, Claudia et SLAVAZZI, Fabrizio, avec FEDELI, Anna Maria (éds), *Tra Alea e Agon: giochi di abilità e di azzardo. I materiali della Collezione Archeologica Giulio Sambon di Milano* (Materia e Arte, 1), Firenze, All'Insegna del Giglio (2015).
- LAMER, Hans, « *Lusoria Tabula* », *Paulys Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft*, XIII (1927), col. 1900-2029.
- LÄMMLER, Rebecca, *Poetik des Satyrspiels*, Heidelberg, Winter Universitätsverlag (2013).
- LANDOLFI, Luciano, *Simulacra et pabula Amoris. Lucrezio e il linguaggio dell'eros*, Bologna, Pàtron (2013).
- LANÉRÈS, Nicole, « La notion d'*agalma* dans les inscriptions grecques, des origines à la fin du classicisme », *Mètis*, 10 (2012), p. 137-173.
- LANG, Mabel et CROSBY, Margaret, *The Athenian Agora X. Weights, Measures and Tokens*, Princeton, The American School of Classical Studies at Athens (1964).
- LANGLANDS, Rebecca, *Sexual Morality in the Ancient World*, New York/Cambridge, Cambridge University Press (2006).
- LAPINI, Walter, « Crizia tiranno e il lemma di Polluce. Analisi di RA 3,6-7 », *Sandalion*, 12, 13 (1989-1990), p. 27-41.
- LARMOUR, David Henry James, *Stage and Stadium: Drama and Athletics in Ancient Greece*, Hildesheim, Weidmann (1999).
- LATTE, Kurt, « Zur Zeitbestimmung des Antiatticista », *Hermes*, 50 (1915), p. 373-394.
- LAURENT, Marcel, « Tessères en os du Musée d'Athènes », *Le Musée Belge*, 7 (1903), p. 83-87.
- LAUXTERMANN, Marc D., *Byzantine Poetry from Pisides to Geometres: Texts and Contexts I*, *Wiener byzantinistische Studien*, 24, 1, Wien, Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften (2003).
- LAVEGA BURGUÉS, Pere, « Traditional Games and Education to Learn to Create Bonds. To Create Bonds to Learn », in Guy Jaouen et Joël Guibert (éds), *Inheritance, Transmission and Diffusion, History and Prospects, European Traditional Sports and Games Association* (2001). URL : [<https://www.jugaje.com/en/textes/TSG%20Inheritance%202002.pdf>].
- LAVELLE, Brian M., « Hippokleides, the 'Dance', and the Panathenaia », *Greek, Roman and Byzantine Studies*, 54 (2014), p. 313-341.

- Λάζος, Χρήστος, *Παίζοντας στο χρόνο. Αρχαιοελληνικά και βυζαντινά παιχνίδια 1700 π.Χ.-1500 μ.Χ.*, Athina, Αίολος (2002).
- LAZZARINI, Mario, « Ancora sull'astragalo di bronzo del Museo civico archeologico di Varese », *Sibrium*, 1 (1953-1954), p. 161.
- LEARY, Timothy John, *Martial, Book XIV: The Apophoreta*, London, Duckworth (1996).
- LEARY, Timothy John (éd.), *Symphosius. The Aenigmata*, London/New York, Bloomsbury Academic (2014).
- LEE, Mireille M., *Body, Dress, and Identity in Ancient Greece*, Cambridge, Cambridge University Press (2015).
- LEVANIOUK, Olga, « The Toys of Dionysus », *Harvard Studies in Classical Philology*, 103 (2007), p. 165-202.
- LÉVI-STRAUSS, Claude, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon (1962).
- LIARD, Florence, « Une valeur pré-monnaie pour les lingots peau-de-bœuf? Regards sur quelques indices archéologiques relatifs aux exemplaires crétois », *Revue belge de numismatique et de sigillographie*, 151 (2010), p. 1-22.
- LIMOUZIN-LAMOTHE, René, « Claretie (Léo) », in Michel Prévost et Jean-Charles Roman d'Amat (éds), *Dictionnaire de biographie française*, VIII, Paris, Letouzey et Ané (1959), col. 1362-1363.
- LISSARRAGUE, François, « The Sexual Life of Satyrs », in David M. Halperin, John J. Winkler et Froma I. Zeitlin (éds), *Before Sexuality. The Construction of Erotic Experience in the Ancient Greek World*, Princeton, Princeton University Press (1990a), p. 53-81.
- LISSARRAGUE, François, « Why Satyrs are Good to Represent », in John J. Winkler et Froma I. Zeitlin (éds), *Nothing to Do with Dionysos? Athenian Drama in Its Social Context*, Princeton, Princeton University Press (1990b), p. 228-236.
- LISSARRAGUE, François, *La Cité des satyres. Une anthropologie ludique (Athènes, VI<sup>e</sup>-V<sup>e</sup> siècle av. J.-C.)*, Paris, Éditions de l'EHESS (2013).
- LITTRÉ, Émile, *Œuvres complètes d'Hippocrate, traduction nouvelle avec le texte en regard*, VI, Paris, J. B. Baillière (1849).
- LLEWELLYN-JONES, Lloyd, *Aphrodite's Tortoise: The Veiled Woman of Ancient Greece*, Swansea, The Classical Press of Wales (2003).
- LLOYD, Geoffrey Ernest Richard (éd.), *Hippocratic Writings*, trad. John Chadwick et William Neville Mann, London, Penguin Classics (1978) [1<sup>re</sup> éd. London, Blackwell (1950)].
- LOERZER, Sven, *Die Großen der Antike*, Bindlach, Loewe Verlag (1988).
- LOHR, Günther, *Körpertext. Historische Semiotik der komischen Praxis*, Opladen, Westdeutscher Verlag (1986).

- LOMBARDO, Mario, « Erodoto storico dei Lidi », in Giuseppe Nenci et Olivier Reverdin (éds), *Hérodote et les peuples non grecs*, Vandoeuvres/Genève, Fondation Hardt (1990), p. 171-203.
- LOMBARDO, Stanley et GORDON, Pamela, *Sappho: Complete Poems and Fragments*, Indianapolis/Cambridge, Hackett Publishing Company, Inc. (2016).
- LONSDALE, Steven H., *Dance and Ritual Play in Greek Religion*, Baltimore/London, The Johns Hopkins University Press (1993).
- LÓPEZ-CAÑETE QUILES, Daniel, « Lyde ludens (Hor. Carm. 3.11.8-10): avatares y azares de un juego de palabras », *Cuadernos de Filología Clásica. Estudios Latinos*, 33, 1 (2013), p. 7-34.
- LORAUX, Nicole, *Tragic Ways of Killing a Woman*, trad. A. Forster, Cambridge (Mass.), Harvard University Press (1987).
- LO SCHIAVO, Fulvia et alii, *Oxhide Ingots in the Central Mediterranean*, Rome, A. G. Leventis Foundation, Istituto di studi sulle civiltà dell'Egeo e del Vicino Oriente del Consiglio Nazionale delle Ricerche (2009).
- Λουκάς, Γεώργιος, *Φιλολογικά Επισκέψεις των εν τω βίω των Νεωτέρων Κυπρίων μνημείων των αρχαίων. Ηθη, έθιμα και δοξασίαι αυτών*, préface de Θεόδωρος Παπαδόπουλλος, Nicosia/Athina, s. éd. (1974 [1874]).
- Λουκάτος, Δημήτριος, *Εισαγωγή στην ελληνική λαογραφία*, Athina, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης (1977).
- Λουκόπουλος, Δημήτριος, *Ποιά παιγνίδια παίζουν τα ελληνόπουλα*, Athina, εκδοτική εταιρία «Αθηνά», Α. Ι. Ράλλης και Σια (1926).
- LOWENTHAL, David, *The Heritage Crusade and the Spoils of History*, Cambridge, Cambridge University Press (1998).
- LUCIANI, Franco et LUCHELLI, Tomaso, « *Pondera exacta ad Castoris* », *Antichità Altoadriatiche*, 83 (2016), p. 265-289.
- LUGARESI, Leonardo, *Il teatro di Dio: il problema degli spettacoli nel cristianesimo antico (II-IV secolo)*, Brescia, Morcelliana (2008).
- LUZZATTO, Maria Jagoda, « Grecia e Vicino Oriente: tracce della 'storia di Ahiqar' nella cultura greca tra VI e V secolo a.C. », *Quaderni di storia*, 36 (1992), p. 5-84.
- LUZZATTO, Maria Jagoda, « Ancora sulla storia di Ahiqar », *Quaderni di storia*, 39 (1994), p. 253-277.
- MAC DONALD, Peter, « *Homo Ludens*, a Renewed Reading », *American Journal of Play*, 11, 2 (2019), p. 247-267.
- MACÉ, Arnaud, « Platon, le tirage au sort au fondement de la communauté politique », *Participations*, N.H.S 4 (2019), p. 81-97.
- MACHARD, Pierre-Henri, *Essai historique sur Marnes-la-Coquette*, Marnes-la-Coquette, Mairie (1932).

- MAIRECOLAS, Mélanie et PAILLER, Jean-Marie, « Sur les “voies de l'étain” dans l'ancien Occident. Quelques jalons », *Pallas*, 82 (2010), p. 139-167, 327.
- MAJCHEREK, Grzegorz, « Alexandria. Kom-el-Dikka Excavations 1997 », *Polish Archaeology in the Mediterranean*, 9 (1998), p. 23-36.
- MALTBY, Robert, *A Lexicon of Ancient Latin Etymologies*, Leeds, Francis Cairns (1991).
- MALTOINI, Francesca, *Tradizione antologica dell'epigramma greco. Le sillogi minori di età bizantine e umanistica*, Roma, Edizioni di storia e letteratura (2008).
- Μανασσείδης, Συμεών Α., « Διάλεκτος Ἰμβρου καὶ Τενέδου (Μέρος τέταρτον: Παιδιαὶ ἀμφοτέρων τῶν φύλων) », *Ὁ ἐν Κωνσταντινουπόλει Ἑλληνικὸς Φιλολογικὸς Σύλλογος*, 8 (1874), p. 550-579.
- MANDEL, Ursula, « Die ungleichen Spielerinnen. Zur Bedeutung weiblicher Ephedrismosgruppen », in Peter C. Bol (éd.), *Hellenistische Gruppen. Gedenkschrift für Andreas Linfert*, Mainz, Philipp von Zabern (1999), p. 213-266.
- MANDEL, Ursula, « L'ephedrismos : une métaphore érotique », in Véronique Dasen et Ulrich Schädler (éds), *Jeux et Jouets gréco-romains. Archéothéma*, 31 (2013), p. 28-29.
- MANN, Christian, « Losverfahren in der antiken Agonistik. Überlegungen zum Verhältnis von Religion und Sport », *Gymnasium*, 124 (2017), p. 429-447.
- MANNIEZ, Yves, *Les objets en os d'époque gallo-romaine en Languedoc oriental (du Lez au Rhône)*, Mémoire de maîtrise d'histoire de l'art et d'archéologie, Montpellier, Université Paul-Valéry, Montpellier 3 (1984).
- MANSON, Michel, « La poupée, objet de recherches pluridisciplinaires. Bilan, méthodes et perspectives », *Histoire de l'éducation*, 18 (1983), p. 1-27.
- MANSON, Michel, « Léo Claretie, Henry René d'Allemagne and the Research on the Toy in France from the End of the XIX<sup>th</sup> Century to 1914 », in Enzo Catarsi (éd.), *Twentieth Century Pre-School Education. Times, Ideas and Portraits*, Milano, F. Angeli (1985), p. 205-216.
- MANSON, Michel, « Le rôle des objets de jeu dans la pratique des jeux d'adresse à la Renaissance », in Jean Céard, Marie-Madeleine Fontaine et Jean-Claude Margolin (dir.), *Le Corps à la Renaissance, actes du XXXe colloque de Tours*, 1987, Paris, Aux amateurs de livre (1990), p. 357-376.
- MANSON, Michel, « L'album d'A. Noël (1806) sur *Les jeux de la poupée* et ses avatars au XIX<sup>e</sup> siècle », in Jean Perrot (dir.), *Jeux graphiques dans l'album pour la jeunesse*, Paris, CRDP Académie de Créteil et Université Paris-Nord (1991), p. 199-220.
- MANSON, Michel, *Le Jouet dans la France d'Ancien Régime*, Thèse d'état, Paris, Université Paris I (1999).
- MANSON, Michel, *Jouets de toujours, de l'Antiquité à la Révolution*, Paris, Fayard (2001).



- MANSON, Michel, « Écrire l'histoire du jouet : un défi scientifique », *Jeux et Jouets dans les musées d'Ile-de-France*, Paris, Paris-Musées (2004), p. 72-92.
- MANSON, Michel, « Jouets du commerce et consommation enfantine dans la presse française de 1760 à 1860 : de l'information au débat », in Valérie-Inès De la Ville (dir.), *L'Enfant consommateur. Variations interdisciplinaires sur l'enfant et le marché*, Paris, Vuibert (2005), p. 91-103.
- MANSON, Michel, « Le jouet à l'école, d'Oberlin à Pauline Kergomard, signe de modernité ? », in Sylvie Rayna et Gilles Brougère (dir.), *Jeu et Cultures préscolaires*, Lyon, INRP (2010), p. 49-75.
- MANSON, Michel, « Jeux physiques et jouets d'adresse des enfants : du jeu libre à une éducation physique informelle (1730-1830) », *Sciences sociales et Sport*, 2, 16, Paris, L'Harmattan (2020), p. 31-46.
- MARCINIAK, Katarzyna, « (De)constructing Arcadia: Polish Struggles with History and Differing Colours of Childhood in the Mirror of Classical Mythology », in Lisa Maurice (éd.), *The Reception of Ancient Greece and Rome in Children's Literature: Heroes and Eagles*, Leiden/Boston, Brill (2015), p. 56-82.
- MARCINIAK, Katarzyna, « Cicero für Kinder, oder : wie man Erbsen züchtet », in Markus Janka et Michael Stierstorfer (éds), *Verjüngte Antike : Griechisch-römische Mythologie und Historie in zeitgenössischen Kinder- und Jugendmedien*, Heidelberg, Winter Universitätsverlag (2017), p. 315-342.
- MARCINIAK, Katarzyna, « The Once and Future Antiquity: Greek and Roman Heritage in the BBC's *Merlin* », in Katarzyna Marciniak, *Our Mythical History: Children's and Young Adults' Culture in Response to the Heritage of Ancient Greece and Rome*, Warsaw, Warsaw University Press (2021, sous presse).
- MARCINIAK, Katarzyna, *Our Mythical History: Children's and Young Adults' Culture in Response to the Heritage of Ancient Greece and Rome*, Warsaw, Warsaw University Press (2021, sous presse).
- MARINDIN, George Eden, « The Game of 'Harpastum' or 'Pheninda' », *Classical Review* (1890), p. 145-49.
- MARROU, Henri-Irénée, « Saint Augustin et l'ange. Une légende médiévale », *Mélanges Henri de Lubac II* (1964) [= *Christiana tempora. Mélanges d'histoire, d'archéologie, d'épigraphie et de patristique*, Paris/Rome, École Française de Rome (1978), p. 401-413].
- MARSH, Jackie et RICHARDS, Chris, « Introduction », in Rebekah Willett, Chris Richards, Jackie Marsh, Andrew Burn et Julia C. Bishop (éds), *Children, Media and Playground Cultures*, Basingstoke/New York, Palgrave Macmillan (2013), p. 1-20.
- MASSA, Francesco, « Des dieux qui jouent : polémiques religieuses autour du fr. 52 D.-K. d'Héraclite dans l'Empire romain », in David Bouvier et Véronique Dasen



(éds), *Héraclite. Le temps est un enfant qui joue*, Collection Jeu/Play/Spiel, Liège, Presses Universitaires de Liège (2020), p. 27-45.

MASSIMO, Francisco S., *Musei Etrusci quod Gregorius XVI Pon. Max. in aedibus Vaticanis constituit monumenta linearis picturae exemplis expressa et in utilitatem studiosorum antiquitatum et bonarum artium publici iuris facta*, Vatican, Ex Aedibus Vaticanis (1842).

MATELLI, Elisabetta, « Sulle tracce di Cleobulina », *Aevum*, 71 (1997), p. 11-61.

MATHYS, Audrey, « À propos des adverbes en -δην, -δόν et -δα ou -δά du grec ancien : problèmes morphologiques et syntaxiques », in Alain Blanc et Daniel Petit (éds), *Nouveaux acquis sur la formation des noms en grec ancien*, Louvain/Paris, Peeters (2016), p. 243-279.

MATTHAIOS, Stephanos, « Pollux<sup>c</sup> Onomastikon im Kontext der attizistischen Lexicographie », in Christine Mauduit (éd.), *L'Onomasticon de Pollux : aspects culturels, rhétoriques et lexicographiques*, Lyon, Université Jean Moulin Lyon 3 (2013), p. 67-140.

MAY, Roland (éd.), *Jouer dans l'Antiquité. Musée d'archéologie méditerranéenne, Centre de la Vieille charité, 22 novembre 1991-16 février 1992. Catalogue d'exposition*, Marseille, Musées de Marseille (1991).

McKENZIE, Judith, *The Architecture of Alexandria and Egypt c. 300 BC to AD 700*, New Haven/London, Yale University Press (2007).

McKEOWN, James C., « Augustan Elegy and Mime », *Proceedings of the Cambridge Philological Society*, 25, 205 (1979), p. 71-84.

MEDDA, Enrico, *Eschilo. Agamennone*, II, Roma, Bardi (2017).

MEHL, Jean-Michel, *Les Jeux au Royaume de France, du XIII<sup>e</sup> au début du XVI<sup>e</sup> siècle*, Paris, Fayard (1990).

Μέγας, Γεώργιος, « Παιδιαί και αθλητικά αγωνίσματα παιδων », *Ζητήματα Ελληνικής Λαογραφίας, Επετηρίς Λαογραφικού Αρχείου*, I (1939), p. 144-149.

Μέλλιος, Λάζαρος, A., *Αρχαία παιγνίδια στη σημερινή Φλώρινα*, Florina, s. éd. (1985).

MELLIOS, Lazaros A., *Τα παιδιά παίζει. Τα παιγνίδια στη Φλώρινα και τα χωριά της απ' την Αρχαιότητα μέχρι σήμερα*, Florina, Vivlio (1985).

Μερακλής, Μιχάλης, « Το παιχνίδι », in Μ. Μερακλής, *Ελληνική Λαογραφία. Ήθη και έθιμα*, Athina, Οδυσσέας (1986), p. 34-39.

MERCURIALE, Girolamo, *De Arte Gymnastica libri sex*, Venezia, Apud Iuntas (1573 [1569]).

MEURSIUS, Johannes, *Ludibunda, sive De Ludis Graecorum liber singularis (...)*, avec le traité de Daniel Souter, Leiden, Ex Officina Elzeviriana (1625) [repris dans GRONOVIVS, Johann Friedrich, *Thesaurus Graecarum antiquitatum*, VII, *Religion et fêtes sacrées*, Leiden, Lugduni Batavorum, apud Petrum vander Aa (1699), col. 941-996].

- MEYBOOM, Paul G. P., *The Nile Mosaic of Palestrina: Early Evidence of Egyptian Religion in Italy*, Leiden, Brill (1995).
- MEYBOOM, Paul G. P. et VERSLUYS, Miguel John, « The Meaning of Dwarfs in Nilotic Scenes », in Laurent Bricault, Miguel John Versluys et Paul G. P. Meyboom (éds), *Nile into Tiber: Egypt in the Roman World, Proceedings of the IIIrd International Conference of Isis Studies (Leiden, 2005)*, Leiden/Boston, Brill (2007), p. 170-208.
- MICHALOPOULOS, Michail P., « Το Μονοτάξιον Διδασκαλείον της Σπάρτης και η δημοδιδασκαλική μόρφωσις », in *Επετηρίς του Μονοταξίου Διδασκαλείου της Σπάρτης, 1925-6 & 1926-27*, Athina, Dimitrakos (1926-1927).
- MIKALSON, Jon D., *Herodotus and Religion in the Persian Wars*, Chapel Hill, University of North Carolina Press (2003).
- MILLER, Margaret C., « Midas as the Great King in Attic Fifth-Century Vase Painting », *Antike Kunst*, 31 (1988), p. 79-89.
- MILLER, Stephen G., « Naked Democracy », in Pernille Flensted-Jensen, Thomas Heine Nielsen et Lene Rubinstein (éds), *Polis and Politics: Studies in Ancient Greek History Presented to Mogens Herman Hansen on his Sixtieth Birthday, August 20, 2000*, Copenhagen, Museum Tusulanum Press (2000), p. 277-296.
- MILLER, Stephen G., *Ancient Greek Athletics*, New Haven/London, Yale University Press (2004).
- MILLER, Walter, *Xenophon. Cyropaedia*, I, 1-4, Cambridge (Mass.), Harvard University Press (1914).
- MILOVANOVIĆ, Čelica, *BYZANTINA AINIGMATA. ВИЗАНТИЈСКЕ ЗАГОВЕТКЕ*, Beograd, Serbian Academy of Sciences and Arts (1986).
- MINKOVA, Milena (éd.), *Florilegium Recentioris Latinitatis*, Leuven, Leuven University Press (2018).
- MLASOWSKY, Alexander, *Die antiken Tesserer in Kestner-Museum Hannover. Jetons, Spiel- und Verteilungsmarken im alten Rom*, Hannover, Kestner-Museum (1991).
- MOLIN, Bernard-Pierre, *Astérix : les citations latines expliquées. De A à Z*, Paris, Éditions EPA (2016).
- MOLINA FAJARDO, Federico, *Almuñécar romana*, Granada, Caja Provincial de Ahorros de Granada (2000).
- MONDA, Salvatore, « Gli indovinelli di Teodette », *Seminari romani di cultura greca*, 3 (2000), p. 29-47.
- MONDA, Salvatore, *Ainigma e Griphos. Gli antichi e l'oscurità della parola*, Pisa, ETS (2012).
- MONTANARI, Franco, « Il grammatico Tolomeo Pindarione, i poemi omerici e la scrittura », in Graziano Arrighetti et Franco Montanari (éds), *Ricerche di Filologia Classica*, I, Pisa, Giardini (1981), p. 97-114.

- MONTIGLIO, Silvia, « You Can't Go Home Again: Lucius' Journey in Apuleius' *Metamorphoses* Set against the Background of the *Odyssey* », *Materiali e discussioni per l'analisi dei testi classici*, 59 (2007), p. 93-113.
- MOONEY, George W., *The Argonautica of Apollonius Rhodius*, London, Longmas, Green & Co (1912).
- MORAWSKI, Joseph, *Proverbes français antérieurs au xv<sup>e</sup> siècle*, Paris, Librairie Ancienne Edouard Champion (1925).
- MORCELLI, Stefano Antonio et LABUS, Giovanni, *Delle tessere degli spettacoli romani*, Milano, Pogliani (1827).
- MOSCONI, Gianfranco, « I peccaminosi frutti di Atlantide: iperalimentazione e corruzione », *Rivista di Cultura Classica e Medioevale*, 51, 2 (2009), p. 331-360.
- MOSKOWITZ, Marc L., *Go Nation. Chinese Masculinities and the Game of Weiqi in China*, Berkeley/Los Angeles/ London, University of California Press (2013).
- MUÑOZ GARCÍA, Maite, « *Es, bibe, lude, ueni* (CLE, 1500), Sobre la alegría de vivir en los epitafios antiguos », in Idoia Mamolar Sánchez (dir.), *Saber reírse. El humor desde la Antigüedad hasta nuestros días*, Madrid, Cima Press (2014), p. 89-102.
- MURRAY, Harold James Ruthven, *A History of Board-Games Other than Chess*, Oxford, Clarendon Press (1952).
- MUSTI, Domenico, *Demokratía. Origini di un'idea*, Roma/Bari, Laterza (1995).
- MÜTZ, Marco (Comedix), s.v. « Lexicon: Alea iacta est », *Deutsches Asterix Archive* (s. d.). URL : [[https://www.comedix.de/lexikon/db/alea\\_iacta\\_est.php](https://www.comedix.de/lexikon/db/alea_iacta_est.php)].
- MYEROWITZ, Molly, *Ovid's Games of Love*, Détroit, Wayne State University Press (1985).
- NÄCHSTER, Mauritius, *De Pollucis et Phrynychii controversiis*, Lipsiae, De Seele (1908).
- NAEREBOUT, Frits Gerard, *Attractive Performances. Ancient Greek Dance: Three Preliminary Studies*, Amsterdam, Gieben (1997).
- NAGY, Gregory, « The Name of Apollo: Etymology and Essence », in Jon Solomon (éd.), *Apollo. Origins and Influences*, Tucson/London, University of Arizona Press (1994), p. 3-7 et 135-136.
- NAGY, Gregory, *Homer the Preclassic*, Berkeley/Los Angeles/London, University of California Press (2010).
- NEILS, Jenifer et OAKLEY, John H., *Coming of Age in Ancient Greece: Images of Childhood from the Classical Past*, New Haven, Yale University Press (2003).
- NERI, Camillo (éd.), Erinna. *Testimonianze e frammenti (Eikasmos St. 9)*, Bologna, Pàtron (2003).
- NEWBY, Zahra, « Greek Athletics as Roman Spectacle: The Mosaics from Ostia and Rome », *Papers of the British School at Rome*, 70 (2002), p. 177-203.

- NEWMAN, William Lambert, *The Politics of Aristotle*, 4 vols parus, Oxford, Clarendon Press (1887-1902).
- NICOLLE, Henri, *Les Jouets, ce qu'il y a dedans*, Paris, E. Dentu (1868).
- NOLLÉ, Johannes, *Kleinasiatische Losorakel. Astragal- und Alphabetchresmologien der hochkaiserzeitlichen Orakelrenaissance*, München, C. H. Beck (2007).
- NORDEN, Eduard, *Die antike Kunstprosa*, Stuttgart/Leipzig, Teubner (1898).
- NUTI, Andrea, *Ludus e iocus. Percorsi di lucidità nella lingua latina*, Treviso/Roma, Fondazione Benetton/Viella (1998).
- NUTI, Andrea, « Sui termini indicanti “gioco” e “giocare” nelle lingue indoeuropee. Una panoramica », in Claudia Lambrugo et Chiara Torre (éds), *Il gioco e i giochi nel mondo antico. Tra cultura materiale e immateriale*, Bari, Edipuglia (2013), p. 53-70.
- OAKLEY, Stephen P., *A Commentary on Livy. Books VI-X. Vol. II, Books VII-VIII*, Oxford, Oxford University Press (1998).
- UBERHELMAN, Steven M., *Dreambooks in Byzantium. Six Oneirocritica in Translation, with Commentary and Introduction*, Aldershot/Burlington, Ashgate Publishing (2008).
- OGDEN, Daniel, *The Crooked Kings of Ancient Greece*, London, Bloomsbury Academic (1997).
- OHLERT, Konrad, *Rätsel und Rätselspiele der alten Griechen*, Berlin, Mayer & Müller (1912<sup>2</sup> [1886]).
- OLSON, S. Douglas, *Athenaeus: The Learned Banqueters*, VI, Cambridge (Mass.), Harvard University Press (2010).
- OLSON, S. Douglas, « Χερπονομία and the aulos: how Hippocleides “danced away” his marriage », *Glotta*, 94 (2018), p. 259-263.
- OPIE, Iona et OPIE, Peter, *Children's Games in Street and Playground*, Oxford, Oxford University Press (1984 [1969]).
- ORLANDINI, Pietro, « Gela – Depositi votivi di bronzo premonetale nel santuario di Demetra Thesmophoros a Bitalemi », *Annali dell'Istituto Italiano di Numismatica*, 12, 14 (1965-1967), p. 1-20.
- ORSINI, Pasquale, « Lo scriba J dell'Antologia Palatina e Costantino Rodio », *Bollettino della Badia di Grottaferrata*, 54 (2000), p. 425-435.
- ORTH, Christian, *Aristomenes – Metagenes. Einleitung, Übersetzung, Kommentar (Fragmenta Comica 9.2)*, Heidelberg, Verlag Antike (2014).
- OSTAPENKO, Sergey N., « Bone tessera from Phanagoria » (en russe), *Problemy istorii, filologii, kul'tury*, 4 (2016), p. 71-78.
- O'SULLIVAN, Lara-Louisa, « Playing Ball in Greek Antiquity », *Greece & Rome*, 59 (2012), p. 17-33.

- O'SULLIVAN, Timothy M., « Human and Asinine Postures in Apuleius' Golden Ass », *Classical Journal*, 112 (2016), p. 196-216.
- PABÓN, José Manuel, « El griego, lengua de la intimidad entre los Romanos », *Emerita*, 7 (1939), p. 126-131.
- PACE, Alessandro, « Nos fritillum dicimus. *Nuovi dati sulla cultura materiale ludica di Pompei* », *Rivista di Studi Pompeiani* (sous presse a).
- PACE, Alessandro, « Looking through the Glass. Discussing the So-Called 'Glass Counters' from Pompeii », *Mélanges de l'École française de Rome* (sous presse b).
- PACK, Roger A., « Lexical and Textual Notes on Artemidorus », *Transactions of the American Philological Association*, 90 (1959), p. 180-184.
- PACK, Roger A., *Artemidori Daldiani Onirocriticon libri V*, Stuttgart/Leipzig, Teubner (1963).
- PACK, Roger A., « On Artemidorus and His Arabic Translator », *Transactions of the American Philological Association*, 98 (1967), p. 313-326.
- PADOVAN, Stefania, SEMERARO, Melania et MAFFEIS, Laura, *Elettrodotta a 380 kV in doppia terna Chiaramonte Gulfi – Ciminna ed opere connesse. Relazione archeologica*, s. 1. (2011). URL : [<https://va.minambiente.it/>].
- PAGE, Denys L., *Sappho and Alcaeus: An Introduction to the Study of Ancient Lesbian Poetry*, Oxford, Oxford University Press (1955).
- PAGOUNIS, Ioannes, « Συλλογή ζώντων μνημείων της αρχαίας ελληνικής γλώσσης εν τη γλώσση του λαού. Προλήψεις, δεισιδαιμονία, παιδιαί », *Ο εν Κων/πόλει Ελληνικός Φιλολογικός Σύλλογος*, 15 (1880-1881).
- PAILLARD, Elodie, « Note sur l'étymologie d'*histrion* », in Michel Aberson, Francesca Dell'Oro, Michiel de Vaan et Antoine Viredaz (éds), [*vø.rtər*] *Mélanges de linguistique, de philologie et d'histoire ancienne offerts à Rudolf Wachter*, Lausanne, Université de Lausanne (2020), p. 103-107.
- PALEOTHOodoros, Dimitris, « Satyrs as Shield Devices in Vase Painting », *Eulimene*, 2 (2001), p. 67-92.
- Παγούνης, Ιωάννης Κ., « Προλήψεις, δεισιδαιμονία και παιδιαί των Νεωτέρων Ελλήνων μετά παραλληλισμού προς τας των Αρχαίων », *Ο εν Κωνσταντινουπόλει Ελληνικός Φιλολογικός Σύλλογος*, 15 (1880-1881), p. 124-141.
- Παλιουρίτης, Γρηγόριος, *Αρχαιολογία ελληνική, ήτοι φιλολογική ιστορία περιέχουσα τους νόμους, την πολιτείαν, τα έθιμα της θρησκείας, των εορτών, των γάμων και επικηδείων, τα δημόσια και τα επί μέρους παιγνίδια των παλαιών Ελλήνων, εξαιρέτως δε των Αθηναίων*, τ. Β', παρά Νικολάω Γλυκεί τω εξ Ιωαννίνων, Venice (1815).
- ΠΑΡΑΔΟΠΟΥΛΟΣ-ΚΕΡΑΜΕΥΣ, Athanasiou, « Παλαιὰ καὶ νεώτερα αἰνίγματα », *Laographia*, 1 (1909), p. 574-578.

- ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ-ΚΕΡΑΜΕΥΣ, Athanasiou, *Noctes Petropolitanae*, St Petersburg, V. F. Kirshbaum (1913).
- ΠΑΡΑΚΟΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, Zinou, « Work and Leisure », in Ephraim Lytle (éd.), *A Cultural History of Work in Antiquity*, London, Bloomsbury Academic (2019), p. 159-172.
- ΠΑΠΑΣΛΩΤΗΣ, Γεώργιος, Κ., *Λόγος περί των παρά τοις Αρχαίοις Έλλησι παιδικών παιγνίων, έκθεσις περί του Ελληνικού Εκπαιδευτηρίου κατά το σχολικόν έτος 1853-54...*, Athina, εκ του Τυπογραφείου Ιωάννου Αγγελοπούλου (1854).
- ΠΑΡΑΖΙΣ, Evangelia Chr., *Ανέβα μήλο. Κατέβα ρόδι. 216 παραδοσιακά παιχνίδια*, Chios, Alpha Pi (2011).
- ΠΑΡΙΝΕΑΥ, Elisabeth, « The Game of *Weiqi*, a Chinese Way of Seeing the World », *China Perspective*, 33 (2001), p. 43-55.
- ΠΑΡΑΔΙΣΟ, Annalisa, « Les catalogues des inventions lydiennes », in Vincent Azoulay, Florence Gherchanoc et Sophie Lalanne (éds), *Le Banquet de Pauline Schmitt. Genre, mœurs et politique dans l'Antiquité grecque et romaine*, Paris, Éditions de la Sorbonne (2012), p. 131-148.
- ΠΑΡΚ, Arum, « Two Types of Ovidian Personification », *The Classical Journal*, 104, 3 (2009), p. 225-240.
- ΠΑΡΚΕΡ, Robert, *Polytheism and Society at Athens*, Oxford, Oxford University Press (2005).
- ΠΑΡΛΕΒΑΣ, Pierre, *Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*, Paris, INSEP (1998).
- ΠΑΡΛΕΒΑΣ, Pierre, « The Destiny of Games Heritage and Lineage in Traditional Game », in Guy Jaouen et Joël Guibert (éds), *Inheritance, Transmission and Diffusion, History and Prospects, European Traditional Sports and Games Association* (2001). URL : [<https://www.jugaje.com/en/textes/TSG%20Inheritance%202002.pdf>].
- ΠΑΡΛΕΒΑΣ, Pierre (éd.), *Jeux traditionnels, sports et patrimoine culturel. Cultures et éducation*, Paris, L'Harmattan (2016).
- ΠΑΡΛΕΤΤ, David, *The Oxford History of Board Games*, Oxford/ New York, Oxford University Press (1999).
- ΠΑΤΕΡΝÒ CASTELLO, Ignazio, prince de Biscari, *Ragionamento a Madama N.N. sopra gli Antichi ornamenti e trastulli dei Bambini*, Firenze, imprimerie A. Benucci et cie (1781), in 4°, V-35 p., titre gravé, planches.
- ΠΑΤΣΙΟΥ, Viky H., « “Η τέρψις των παιδών”: Αναπαραστάσεις του παιχνιδιού στην ελληνική λογοτεχνία του 19<sup>ου</sup> αιώνα », in Cleo Gougoulis et Afroditi Kouria (éds), *Παιδί και παιχνίδι στη νεοελληνική κοινωνία (19ος και 20ος αιώνες)*, Athina, Kastaniotis (2000), p. 253-303.
- ΠΕΙΡΤΣΕ, Sarah, « Death, Revelry, and *Thysia* », *Classical Antiquity*, 12 (1993), p. 219-266.
- ΠΕΛΛΕΓΡΙΝΙ, Anthony D. (éd.), *The Oxford Handbook of the Development of Play*, Oxford/New York, Oxford University Press (2011).



- PELLEGRINO, Angelo, *Mosaici e pavimenti di Ostia*, Monte Compatri, Espera (2017).
- PELLIZER, Ezio, « Éros metteur en scène des corps », dans Marie-Hélène Garelli et Valérie Visa-Ondarçuhu (éds), *Corps en jeu de l'Antiquité à nos jours*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes (2010), p. 125-134.
- PENHALLURICK, Roger David, *Tin in Antiquity. Its Mining and Trade throughout the Ancient World with Particular Reference to Cornwall*, London, CRC Press (1986).
- PEPONI, Anastasia-Erasmia, « *Choreia* and Aesthetics in the *Homeric Hymn to Apollo: The Performance of the Delian Maidens (lines 156-64)* », *Classical Antiquity*, 28 (2009), p. 39-70.
- PEPONI, Anastasia-Erasmia, *Frontiers of Pleasure: Models of Aesthetic Response in Archaic and Classical Greek Thought*, Oxford/New York, Oxford University Press (2012).
- PEPONI, Anastasia-Erasmia, « Choral Anti-Aesthetics », in Anastasia-Erasmia Peponi (éd.), *Performance and Culture in Plato's Laws*, Cambridge, Cambridge University Press (2013a), p. 212-239.
- PEPONI, Anastasia-Erasmia (éd.), *Performance and Culture in Plato's Laws*, Cambridge, Cambridge University Press (2013b).
- PERNICE, Erich, « Italische Mine », *Rheinisches Museum für Philologie*, 46 (1891), p. 626-632.
- PERNICE, Erich, *Griechische Gewichte*, Berlin, Weidmann (1894).
- PERNICE, Erich, « Ein römisches Steingewicht aus Köln », *Bonner Jahrbücher*, 114-115 (1906), p. 435-441.
- PETRIE, William Matthew Flinders, *Objects of Daily Use Illustrated by the Egyptian Collection in University College, London*, London, British School of Archaeology (1927).
- PFEIFFER, Rudolf, *Storia della filologia classica. I. Dalle origini alla fine dell'età ellenistica*, trad. it., Napoli, Macchiaroli (1973) [1<sup>ère</sup> éd. *History of Classical Scholarship: From the Beginnings to the End of the Hellenistic Age*, Oxford, Oxford University Press (1968)].
- PFISTERER-HAAS, Susanne, « Schaukeln im Frühling », in Raimund Wünsche et Florian Knauss (éds), *Lockender Lorbeer. Sport und Spiel in der Antike*, München, Staatliche Antikensammlung u. Glyptothek (2004), p. 411-413.
- PIAGET, Jean, *La Formation du symbole chez l'enfant*, Neuchâtel/Paris, Delachaux et Niestlé (1945).
- PICARD, Charles, « Phèdre "à la balançoire" et le symbolisme des pendaisons », *Revue archéologique*, 28 (1928), p. 47-64.
- PIERINI, Rita Degl'Innocenti, « Ovidio e il ludere didascalico », in Raffaella Colombo, Fabio Gasti, Marco Gay et Francesco Sorbello (éds), *Il vero condito: caratteri e ambiti della poesia didascalica nel mondo antico: Atti della XI Giornata*



- Ghisleriana di Filologia Classica: Pavia, 29-30 novembre 2017*, Pavia, Pavia University Press (2019), p. 37-58.
- PIETROBELLI, Antoine, « Cerceau et petite balle : les bienfaits des jeux pour la santé », in Véronique Dasen et Marco Vespa (éds), Dossier *Bons ou Mauvais Jeux. Pratiques ludiques et sociabilité*, *Pallas*, 114 (2020), p. 149-169.
- PIGANIOL, André, « Discours du président sortant, séance du 3 janvier 1951 », *Bulletin de la Société Nationale des Antiquaires de France* (1950-1951, 1954), p. 133-145.
- PINGIATOGLOU, Semeli, « Πεσσός παιχνιδιού από το Δίον (A Game Counter from Dion) », in Polyxeni Adam-Veleni et Katerina Tsanavari (éds), *Διηγήσσα. Festschrift for K. Rhomiopoulou*, Thessaloniki, Hellenic Ministry of Education and Religious Affairs, Culture and Sports, Archaeological Museum (2012), p. 529-534.
- PIRENNE-DELFORGE, Vinciane, *L'Aphrodite grecque*, Athènes/Liège, Presses Universitaires de Liège (1994).
- PIRENNE-DELFORGE, Vinciane, « Le lexique des lieux du culte dans la *Périégèse* de Pausanias », *Archiv für Religionsgeschichte*, 10 (2008), p. 143-178.
- PITARAKIS, Brigitte, « The Material Culture of Childhood in Byzantium », in Arietta Papaconstantinou et Alice-Mary Talbot (éds), *Becoming Byzantine. Children and Childhood in Byzantium*, Washington D. C., Dumbarton Oaks Publications (2009).
- PLEKET, Henry W., STROUD, Ronald S., CHANIOTIS, Angelos et STRUBBE, Johan H. M. (éds), « Rhodes. Game Piece or Theater Ticket? Roman Imperial Period », *Supplementum Epigraphicum Graecum*, XLVII, Amsterdam, Gieben (1997), p. 1264.
- PLEPELITS, Karl, s.v. « Ludo », in *Thesaurus Linguae Latinae*, VII, 2, 2 (1970-1979), col. 1769-1783.
- PONTEROTTO, Joseph G., « Brief Note on the Origins, Evolution, and Meaning of the Qualitative Research Concept Thick Description », *The Qualitative Report*, 11, 3 (2006), p. 538-549.
- PONTRANDOLFO, Angela, « Iconografie anomale dal mondo italico: rappresentazioni di rituali? », in Isabella Colpo, Irene Favaretto et Francesca Ghedini (éds), *Iconografia 2005: immagini e immaginari dall'antichità classica al mondo moderno: Atti del convegno internazionale (Venezia, Istituto Veneto di Scienze Lettere e Arti, 26-28 gennaio 2005)*, Roma, Edizioni Quasar (2006), p. 41-50.
- POPLIN, François, « Contribution ostéo-archéologique à la connaissance des astragales de l'Antre corycien », in *L'Antre corycien*, II, Athènes (1984), p. 381-393.
- POPLIN, François, « La découpe et le partage du cerf en vénerie », *Anthropozoologica* (1987), p. 19-22.

- POPLIN, François, « Réflexions sur l'astragale d'or de Varna, les pieds fourchus et la métallisation de l'animal », in Jean-Pierre Mohen et Christiane Éluère (éds), *Découverte du métal*, Paris, Picard (1991), p. 31-42.
- POWELL, Barry B., « The Dipylon Oinochoe Inscription and the Spread of Literacy in Eighth-Century Athens », *Kadmos*, 27 (1988), p. 65-86.
- POWELL, Barry B., *Homer and the Origin of the Greek Alphabet*, Cambridge, Cambridge University Press (1991).
- PRETZLER, Maria, « Pausanias and Oral Tradition », *The Classical Quarterly*, 55, 1 (2005), p. 235-249.
- PRITCHARD, David M., *Sport, War and Democracy in Classical Athens*, Cambridge, Cambridge University Press (2013).
- PRITCHARD, David M., *Public Spending and Democracy in Classical Athens*, Austin, University of Texas Press (2015).
- PROVOST, Michel *et alii*, *Carte archéologique de la Gaule, 30/2. Le Gard*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme (1999).
- PUEBLA MORÓN, José Miguel, « El astrágalos de Hermes en la moneda de Hímera (483-472 a.C.) », in Maria Caccamo Caltabiano (éd.), *XV International Numismatic Congress, Taormina 2015. Proceedings*, I, Roma/Messina, Arbor Sapientiae (2017), p. 395-398.
- PUGLIARA, Monica, *Il mirabile e l'artificio: Creature animate e semoventi nel mito e nella tecnica degli antichi*, Roma, L'Erma di Bretschneider (2003).
- RADICI COLACE, Paola, « Polluce nell'Onomasticon », in Christine Mauduit (éd.), *L'Onomasticon de Pollux : aspects culturels, rhétoriques et lexicographiques*, Lyon, Université Jean Moulin Lyon 3 (2013), p. 25-37.
- RAHNER, Hugo, *Der spielende Mensch*, Einsiedeln, Johannes Verlag (2008<sup>11</sup>) [1<sup>ère</sup> éd. *Eranos-Jahrbuch*, 16 (1948), p. 11-87].
- RANCE, Philip, « Rec. L'Onomasticon di Giulio Polluce, Tra lessicografia e antiquaria », *Bryn Mawr Classical Review* (2008), p. 11-28.
- RAPP, Christof, « Aristotle and the Cosmic Game of Dice », *Rhizomata*, 2 (2014), p. 161-186.
- REED, Nancy B., *More Than Just A Game: The Military Nature of Greek Athletics*, Chicago, Ares (1998).
- REID, Heather L., *Athletics and Philosophy in the Ancient World: Contests of Virtue*, London/New York, Routledge (2011).
- REIFF, Johann Gottfried, *Artemidori oneirocritica ex duobus codicibus mss. venetis recensuit... notis integris Nic. Rigaltii et Jo. Jac. Reiskii, suisque illustravit*, 2 vols parus, Leipzig, Crusius (1805).
- RENFREW, Collin, MORLEY, Ian et BOYD, Michael, *Ritual, Play and Belief, in Evolution and Early Human Societies*, Cambridge, Cambridge University Press (2018).

- REVERMANN, Martin, « Generalizing about Props: Greek Drama, Comparator Traditions, and the Analysis of Stage Objects », in George V. M. Harrison et Vayos Liapis (éds), *Performance in Greek and Roman Theatre*, Leiden, Brill (2013), p. 77-88.
- RIAD, Henry, « Une collection de tessères au musée gréco-romain d'Alexandrie », in *Mélanges offerts à Kazimierz Michałowski*, Warszawa, Państwowe Wydawnictwo Naukowe (1966), p. 157-166.
- RIAÑO RUFILANCHAS, Daniel, « Zwei Agone in I. Priene 112.91-95 », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 129 (2000), p. 89-96.
- RICHARDOT, Jean, « Fournier (Édouard) », in Michel Prévost et Jean-Charles Roman d'Amat (éds), *Dictionnaire de biographie française*, XIV, Paris, Letouzey et Ané (1979), col. 824-826.
- RIESS, Werner (éd.), *Paideia at Play: Learning and Wit in Apuleius*, Groningen, Barkhuis Publishing/Groningen University Library (2008).
- RIGAS, Georgios, *Σκιάθου λαϊκός πολιτισμός*, Thessaloniki, Etaireia Makedonikon Spoudon (1970).
- RIZZI, Marco, « Protreptic and Rhetoric: Clement of Alexandria », in Olga Alieva et Annemaré Kotze (éds), *When Wisdom Calls: Philosophical Protreptic in Antiquity*, Turnhout, Brepols (2018), p. 335-348.
- ROBERT, Louis, *Hellenica*, X et XI-XII, Paris, Librairie Adrien Maisonneuve (1955) et (1960).
- ROBERT, Louis, « Les épigrammes satiriques de Lucillius sur les athlètes. Parodie et réalités », *L'épigramme grecque*, Vandœuvres/Genève, Fondation Hardt (1969), p. 179-295.
- ROBERT, Louis, *Choix d'écrits*, Paris, Les Belles Lettres (2007).
- ROBINSON, David M., *Excavations at Olynthus X. Metal and Minor Miscellaneous Finds*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press (1941).
- ROCCHI, Antonio, *Versi di Cristoforo Patrizio editi da un codice della monumentale Badia di Grottaferrata*, Roma, Tipografia Poliglotta (1887).
- RODET-BELARBI, Isabelle et LEMOINE, Yvon, « Objets et déchets de l'artisanat de l'os, du bois de cerf et de l'ivoire à Fréjus (Var) de la période romaine à l'Antiquité tardive », *Revue archéologique de Narbonnaise*, 43 (2010), p. 369-427.
- RODRÍGUEZ MARTÍN, F. Germán, *La industria ósea en la Hispania romana* (sous presse).
- RODZIEWICZ, Elżbieta, *Bone and Ivory Carvings from Alexandria. French Excavations 1992-2004*, Le Caire, Institut français d'archéologie orientale (2007).
- RODZIEWICZ, Elżbieta, *Ivory and Bone Sculpture in Ancient Alexandria*, Alexandria, Centre d'Études Alexandrines (2016).
- ROLLER, Lynn E., « The Legend of Midas », *Classical Antiquity*, 2 (1983), p. 299-313.

- ROLLEY, Claude, « Les routes de l'étain en Méditerranée et ailleurs », in Miklós Szabó (éd.), *Celtes et Gaulois, l'Archéologie face à l'Histoire 3. Les Civilisés et les Barbares (du v<sup>e</sup> au I<sup>er</sup> siècle avant J.-C.). Actes de la table ronde de Budapest, 17-18 juin 2005*, Glux-en-Glenne, coll. Bibracte, Centre archéologique européen (2006), p. 185-192.
- ROMANO, Alba C., « Ovid's "Ars Amatoria" or the Art of Outmaneuvering the Partner », *Latomus*, 31, 3 (1972), p. 814-819.
- ROSELLI, Amneris (éd.), *Ippocrate: La malattia sacra*, Venetia, Marsilio (1996).
- ROSENMEYER, Patricia A., « Girls at Play in Early Greek Poetry », *American Journal of Philology*, 125 (2004), p. 163-178.
- ROSOKOKI, Alexandra, *Die Erigone des Eratosthenes: eine kommentierte Ausgabe der Fragmente*, Heidelberg, Winter Universitätsverlag (1995).
- ROSSETTO, Giulia, « Fragments from the Orphic Rhapsodies? Hitherto Unknown Hexameters in the Palimpsest Sin. Ar. NF 66 », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 219 (2021), p. 34-60.
- ROSSIE, Jean-Pierre, *Toys, Play, Culture and Society. An Anthropological Approach with Reference to North Africa and the Sahara*, Stockholm, Stockholm International Toy Research Center (2005).
- ROSSOLATOU-DEVERAKIS, Aggelos, *In illo tempore (κατ'ἐκείνον τὸν καιρό...)*, Rhetimno, Kalaitzakis (2017).
- ROSTOVTSEV, Michail, « Tessères anciennes en os du Sud de la Russie » (en russe), *Bulletin de la Commission Impériale Archéologique*, 10 (1904), p. 109-124.
- ROSTOVTSEV, Michail, « Interprétation des tessères en os avec figures, chiffres et légendes », *Revue archéologique*, s. IV, 5 (1905), p. 110-124.
- ROUSSEL, Pierre, « Les mystères de Panamara », *Bulletin de correspondance hellénique*, 51 (1927), p. 123-137.
- ROUX, Georges, « À propos des gymnases de Delphes et de Délos. Le site du Damatrimon de Delphes et le sens du mot *sphairistérion* », *Bulletin de correspondance hellénique*, 104 (1980), p. 127-149.
- RUIZ-MOIRET, Diane, « Tite-Live et les maladies pestilentielles », *Eruditio Antiqua*, 11 (2019), p. 5-25.
- RUPPRECHT, Karl, « *Paroimia. Paroimiographoi* », in August Pauly et Georg Wissowa (éds), *Real-Encyclopädie*, XVIII, 2, Stuttgart, Dreckenmüller (1949), p. 1707-1778.
- RUSTICO, Letizia, « Giocattoli », in Alessandra Capodiferro (éd.), *Museo Nazionale Romano. Evan Gorga, La collezione di archeologia*, Milano, Mondadori Electa (2013), p. 243-257.
- SABATINI, Serena, « Revisiting Late Bronze Age Oxhide Ingots: Meanings, Questions and Perspectives », in Ole Christian Aslaksen (éd.), *Local and Global Perspectives*

- on Mobility in the Eastern Mediterranean*, Athens, Norwegian Institute (2016), p. 15-62.
- SABETAI, Victoria, « Pêcheurs : les jeunes hommes et la mer », *Images Re-vues* [En ligne], 16 (2019), paras. 1-29. URL : [<http://journals.openedition.org/imagesrevues/6261>].
- SACCONI, Anna, « La “monnaie” dans l'économie mycénienne. Le témoignage des textes », in Robert Laffineur et Emanuele Greco (éds), *Emporia. Aegeans in the Central and Eastern Mediterranean. Proceedings of the 10th International Aegean Conference. Athens, Italian School of Archaeology, 14-18 April 2004*, I, Liège, Université de Liège, Histoire de l'art et archéologie de la Grèce antique (2005), p. 69-74.
- SACKETT, Leyland Hugh, « Objects in Bone and Bone Working », in *Knossos. From Greek City to Roman Colony. Excavations at the Unexplored Mansion*, II, London, British School of Archaeology at Athens (1992), p. 379-389.
- SAUNDERS, Trevor J., *Plato: The Laws*, London, Penguin Classics (2004 [1970]).
- SAUVÉ MEYER, Susan, *Plato: Laws 1 & 2*, Oxford, Oxford University Press (2015).
- SAVELYEV, Oleg, « Roman Bone Tesseræ from Tyre » (en russe), *Eminak*, 4, 16 (2016), p. 251-255.
- SAYLOR, Steven, *Un Égyptien dans la ville*, trad. Arnaud d'Apremont, Paris, Poche (2000) [1<sup>ère</sup> éd. *Venus Throw*, New York, St. Martin's Press (1995)].
- SAYLOR, Steven, *Rubicon*, trad. André Doummergues, Paris, Poche (2000) [1<sup>ère</sup> éd. *Rubicon: A Novel of Ancient Rome*, New York, St. Martin's Press (1999)].
- SCAFOGLIO, Giampiero, « Il *lusus* come strategia pedagogica nella poesia di Ausonio », in Véronique Dasen et Marco Vespa (éds), *Dossier Bons ou Mauvais Jeux. Pratiques ludiques et sociabilité, Pallas*, 114 (2020), p. 43-67.
- SCANLON, Thomas Francis, *Eros and Greek Athletics*, Oxford, Oxford University Press (2002).
- SCHÄDLER, Ulrich, « Spielen mit Astragalen », *Archäologischer Anzeiger*, 1 (1996), p. 61-73.
- SCHÄDLER, Ulrich, « Some Games Travel, Some Games Don't », *Proceedings of the 2nd International Conference on Baduk, St. Petersburg July 26-27*, St-Petersburg, Department of Baduk Studies (2003), p. 9-22.
- SCHÄDLER, Ulrich, « *Pente grammai* – The Ancient Greek Board Game », in Jorge Nuno Silva (éd.), *Board Game Studies Colloquium XI, Proceedings*, Lisbon, Associação Ludus (2009), p. 169-192.
- SCHÄDLER, U., « Games, Greek and Roman », in Roger S. Bagnall *et alii* (éds), *The Encyclopedia of Ancient History*, Chichester, Wiley-Blackwell (2013), p. 2841-2844.

- SCHÄDLER, Ulrich, « Reconstituer les jeux antiques : méthodes et limites », in Véronique Dasen (éd.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019*, Gent, Snoeck (2019a), p. 20-22.
- SCHÄDLER, Ulrich, « Une table de jeu en terre cuite au Musée Suisse du Jeu », in Véronique Dasen (éd.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019*, Gent, Snoeck (2019b), p. 98-99.
- SCHAPS, David M., *Handbook for Classical Research*, London/New York, Routledge (2011).
- SCHÄRLIG, Alain, *Compter avec des cailloux. Le calcul élémentaire sur l'abaque chez les anciens Grecs*, Lausanne, Presses polytechniques et universitaires romandes (2001).
- SCHAUENBURG, Konrad, *Studien zur unteritalischen Vasenmalerei, XI-XII*, Kiel, Ludwig (2008).
- SCHEID, John et SVENBRO, Jesper, *Le Métier de Zeus. Mythe du tissage et du tissu dans le monde gréco-romain*, Arles, Errance (2003) [1<sup>ère</sup> éd. Paris, La Découverte (1994)].
- SCHELER, Max, *Die Stellung des Menschen im Kosmos*, Bonn, Bouvier (2007<sup>16</sup>) [1<sup>ère</sup> éd. Darmstadt, Otto Reichl (1928)].
- SCHENK, Aurélie, *Regard sur la tabletterie antique. Les objets en os, bois de cerf et ivoire du Musée Romain d'Avenches*, Avenches, Association Pro Aventico (2008).
- SCHENKEVELD, Dirk Marie, « Scholarship and Grammar », in Franco Montanari (éd.), *La philologie grecque à l'époque hellénistique et romaine*, Vandoeuvres/Genève, Fondation Hardt (1994), p. 263-301.
- SCHILLER, Friedrich, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen (1793-1795)*, in Benno von Wiese (éd.), *Schillers Werke. Nationalausgabe*, Bd 20, *Philosophische Schriften. Teil 1*, Weimar, Verlag Hermann Böhlau Nachfolger (1962).
- SCHLESIER, Renate, s.v. « Dionysus », *Brill's New Pauly. Brill Online* (2013). [1<sup>re</sup> éd. « Dionysos I. Religion », *Der Neue Pauly*, 3 (1997), p. 651-662].
- SCHMIDT, Stefan, *Rhetorische Bilder auf attischen Vasen: visuelle Kommunikation im 5. Jahrhundert v. Chr.*, Berlin, Dietrich Reimer (2005).
- SCHMITT PANTEL, Pauline, *La Cité au banquet. Histoire des repas publics dans les cités grecques*, Paris, Publications de la Sorbonne (2011) [1<sup>ère</sup> éd. Paris/Rome, École Française de Rome (1992)].
- SCHNAPP, Alain, *Le Chasseur et la Cité. Chasse et érotique en Grèce ancienne*, Paris, Albin Michel (1997).
- SCHOOLFIELD, George C., *A Baedeker of Decadence: Charting a Literary Fashion, 1884-1927*, New Haven/London, Yale University Press (2003).



- SCHÖPSDAU, Klaus, *Platon. Nomoi (Gesetze)*, 3 vols, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht (1994-2011).
- SCHULTZ, Wolfgang, *Rätsel aus dem hellenischen Kulturkreise*, I, Leipzig, Hinrichs (1909).
- SCHULTZ, Wolfgang, *Rätsel aus dem hellenischen Kulturkreise*, II, Leipzig, Hinrichs (1912-1913).
- SCHULTZ, Wolfgang, *Rätsel*, in Georg Wissowa (éd.), *Paulys Real-Encyclopädie der classischen Altertumswissenschaft*, Bd. I A.1, Stuttgart/Weimar, J. B. Metzler Verlag (1914).
- SCHWARTZMAN, Helen B., *Transformations: The Anthropology of Children's Play*, New York, Plenum Press (1978).
- SCHWIEGER, Frank (KNORR Peter et Doro GÖBEL, ill.), *Die Rache des Gladiators. Ein Abenteuer aus dem Alten Rom*, München, DTV (2010).
- SEBESTA, Carlo, « Nota sugli astragali di capride », *Archeologia delle Alpi*, 2 (1993), p. 5-29.
- SEBESTA, Carlo, « Ancora sugli astragali di animali domestici nell'antichità », *Archeologia delle Alpi*, 5 (1998), p. 208-221.
- SEIFERT, Martina, *Dazugehören: Kinder in Kulturen und Festen von Oikos und Phratrie. Bildanalysen zu attischen Sozialisationsstufen des 6. bis 4. Jahrhunderts v. Chr.*, Stuttgart, Steiner (2011).
- SENTFLEBIUS, Andreas, *De Alea Veterum libellus*, in Johann Friedrich Gronovius, *Thesaurus Graecarum antiquitatum*, VII, Leiden, Lugduni Batavorum, apud Petrum vander Aa (1699), col. 1121-1212.
- SEREMETAKIS, C. Nadia, *The Last Word. Women, Death, and Divination in Inner Mani*, Chicago, University of Chicago Press (1991).
- SERRA, Giuseppe (éd.), *Pseudo-Senofonte. Costituzione degli Ateniesi*, Milano, Mondadori (2018).
- SHAKESPEARE, William, *Henry IV (première partie)*, trad. François-Victor Hugo, Paris, Pagnerre (1872) [1<sup>re</sup> éd. in *First Folio*, London, impression Isaac Iaggard & Ed. Blount (1623)].
- SHAPIRO, Harvey Alan, *Personifications in Greek Art*, Zürich, Akanthus (1993).
- SHAPIRO, Harvey Alan, « Erigone », *Mediterranean Archaeology*, 17 (2004), p. 87-91.
- SHAPIRO, Susan O., « Herodotus and Solon », *Classical Antiquity*, 15, 2 (1996), p. 348-364.
- SHAW, Carl A., *Satyr Play: The Evolution of Greek Comedy and Satyr Drama*, Oxford/ New York, Oxford University Press (2014).
- SHEAR, Julia L., « The List of Panathenaic Prizes and the Sacred Oil », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 142 (2003), p. 87-108.



- SIEWERT, Peter, « Votivbarren und das Ende der Waffen- und Geräteweiungen in Olympia », *Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts, Athenische Abteilung*, 111 (1996), p. 141-148.
- SIEWERT, Peter et TAEUBER, Hans, *Neue Inschriften von Olympia: die ab 1896 veröffentlichten Texte*, Wien, Verlag Holzhausen (2013).
- SISSA, Giulia, « Amor Mora Metamorphosis Roma », in Mattia De Poli (éd.), *Maschile e Femminile: Genere ed Eros nel Mondo Greco. Atti del Convegno, Università degli Studi di Padova, 22-23 ottobre 2009*, Padova, S.A.R.G.O.N. Editrice e Libreria (2010), p. 7-38.
- SISSA, Giulia, *Sexe et Sensualité. La culture érotique des Anciens*, Paris, Odile Jacob (2011).
- SOMMER, Dion et SOMMER, Maria, *Care, Socialization and Play in Ancient Attica: A Developmental Childhood Archaeological Approach*, Aarhus, Aarhus University Press (2015).
- SOMMERSTEIN, Alan H. et TALBOY, Thomas H., *Sophocles. Selected Fragmentary Plays, with Introduction, Translations and Commentaries*, II, Oxford, Oxbow Books (2012).
- SOUTER, Daniel, « Palamedes, sive de tabula lusoria alea et variis ludis, libri tres », in Johann Friedrich Gronovius, *Thesaurus Graecarum antiquitatum*, VII, *Religion et fêtes sacrées*, Leiden, Lugduni Batavorum, apud Petrum vander Aa (1699), col. 997-1120.
- SPADACCINI, Barbara, « Les collectionneurs de poupées en France au début du XX<sup>e</sup> siècle », *Bulletin de liaison du Centre d'Études et de Recherches sur la Poupée*, 4 (1979), p. 9-13.
- SPEIER, Hermine, *Führer durch die öffentlichen Sammlungen klassischer Altertümer in Rom 1. Die päpstlichen Sammlungen im Vatikan und Lateran*, Tübingen, Wasmuth (1963).
- SPINETO, Natale, *Dionysos a teatro: il contesto festivo del dramma greco*, Roma, L'Erma di Bretschneider (2005).
- SPYRIDAKIS, Georges K., « Περί της κατά το έαρ αιώρας εις τον ελληνικόν και τους λοιπούς λαούς της χερσονήσου του Αίμου », in *Επετηρίς του Κέντρου Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας*, 22 (1973), p. 113-134.
- STACCIOLI, Gianfranco, *Il gioco e il giocare*, Roma, Caroci (2008).
- STAHL, Pierre-Brice, « L'énigme d'inversion dans la littérature médiévale scandinave », *Revue de l'histoire des religions*, 3 (2016), p. 329-342.
- STAMATIADIS, Epameinondas I., *Σαμιακά ήτοι ιστορία τής νήσου Σάμου, από τών παναρχαίων μέχρι τών καθ' ήμάς*, I, Samos, Igemoniká Typograféio (1881).
- ST. CLAIR, Archer, *Carving as Craft. Palatine East and the Greco-Roman Bone and Ivory Carving Tradition*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press (2003).

- STERN, Ephraim et SHARON, Ilan, « Tel Dor, 1993: Preliminary Report », *Israel Exploration Journal*, 45, 1 (1995), p. 26-36.
- STERNBACH, Leo, « Analecta Byzantina », *České museum filologické*, 6 (1900), p. 291-293.
- STOCKING Jr., Georges W., *A Franz Boas Reader: The Shaping of American Anthropology, 1883-1911*, Chicago, University of Chicago Press (1974).
- STOCKS, John Leofric, « ΣΧΟΛΗ », *Classical Quarterly*, 30, 3-4 (1936), p. 177-187.
- SUTTON, David E., « Ritual, Continuity and Change: Greek Reflections », *History and Anthropology*, 15, 2 (2004), p. 91-105.
- SUTTON-SMITH, Brian, *Children's Folk Games as Customs*, Logan, Utah State University Press (1989).
- SUTTON-SMITH, Brian, *The Ambiguity of Play*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press (1997).
- SUTTON-SMITH, Brian, « Play Theory – A Personal Journey and New Thoughts », *American Journal of Play*, 1, 1 (2008), p. 82-125.
- SWAIN, Simon, *Hellenism and Empire: Language, Classicism, and Power in the Greek World, AD 50-250*, Oxford, Clarendon Press (1996).
- SWEET, Waldo E., *Sport and Recreation in Ancient Greece*, Oxford, Oxford University Press (1987).
- SYDENHAM, Edward Allen, *Aes Grave. A Study of the Cast Coinages of Rome and Central Italy*, London, Spink and Son (1926).
- SZEMERÉNYI, Oswald, « The Origins of Roman Drama and Greek Tragedy », *Hermes*, 103 (1975), p. 300-322.
- TAGLIAFICO, Moira, « Ludiones, ludi saeculares e ludi scaenici », *Aevum*, 68 (1994), p. 51-57.
- TAHBERER, Bekircan, « Astragaloi on Ancient Coins: Game Pieces or Agents of Prophecy? », *The Celator*, 26, 4 (2012), p. 6-20 et 56.
- TAILLARDAT, Jean, « Le groupe familial grec : κινδάνω, σκίνδαρος, ὄστρακίνδα, κίνδυνος », *Revue des Études Anciennes*, 58 (1956), p. 189-194.
- TAILLARDAT, Jean, *Suétone. Περὶ βλασφημιῶν. Περὶ παιδιῶν. Des termes injurieux. Des jeux grecs*, Paris, Les Belles Lettres (1967).
- TALAMO, Emilia, « I giochi », in Eva Björklund et alii (éds), *Riflessi di Roma. Impero Romano e Barbari del Baltico, Catalogo mostra, Milano, AltriMusei a Porta Romana, 1 marzo-1 giugno 1997*, Roma, L'Erma di Bretschneider (1997), p. 160-165.
- TARBELL, Frank Bigelow et DORSEY, George Amos, *Catalogue of Bronzes, etc., in Field Museum of Natural History Reproduced from Originals in the National Museum of Naples*, Chicago, Field Museum of Natural History (1909).

- Ταρσούλη, Γεωργία, *Τα παιγνίδια μας*, Athina, Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών βιβλίων (1979).
- TAYLOR, Thomas, *The Rhetoric, Poetics, and Nicomachean Ethics of Aristotle*, II, London, Printed by A.J. Valpy for James Black & Son (1818).
- TEKIN, Oğuz, *Balance Weights in the Aegean World. Classical and Hellenistic Periods*, Istanbul, Türk Eskiçag Bilimleri Enstitüsü Yayinlari (2016).
- TEMPESTA, Anna Lucia, « Pedine per gioco da tavola », in Jacopo De Grossi Mazzorin (éd.), *Artigiani dell'osso, avorio e palco. Ornamenti, utensili e giochi dalla preistoria al medioevo*, Modugno, UniSalento Press (2012), p. 138-139.
- THIBAULT, Mattia, *The Meaning of Play. A Theory of Playfulness, Toys and Games as Cultural Semiotic Devices*, Turin, Université de Turin, Thèse de doctorat non publiée (2017).
- THIERS, Jean-Baptiste, *Traité des jeux et des divertissemens ; qui peuvent être permis, ou qui doivent être défendus aux Chrétiens selon les Règles de l'Église et le sentiment des Pères*, Paris, A. Dezallier (1686).
- THOMPSON, D'Arcy Wentworth, *The Game of πόλις*, Glasgow, Glasgow University Press (1911).
- THOMPSON, D'Arcy Wentworth, « Games and Playthings », *Greece & Rome*, 2 (1933), p. 71-79.
- THOMPSON, Homer A., « Excavations in the Athenian Agora: 1948 », *Hesperia*, 18, 3 (1949), p. 211-229.
- THURLOW, Bradbury K. et VECCHI, Italo G., *Italian Cast Coinage. Italian Aes Grave. Italian Aes Rude, Signatum and the Aes Grave of Sicily. A Descriptive Catalogue of the Primitive Cast Bronze Money of Ancient Rome and her Dependencies*, London, V. C. Vecchi & Sons (1979).
- TISSANDIER, Gaston (TISSANDIER, Albert ill.), *Jeux et Jouets du jeune âge, choix de récréations amusantes et instructives*, Paris, G. Masson (1884).
- TIVERIOS, Michalis, « Theoxenia of Erigone (?) », in Pedro Bádenas de la Peña et alii (éds), *Homenaje a Ricardo Olmos. Per speculum in aenigmate. Miradas sobre la Antigüedad*, Madrid, Asociación Cultural Hispano-Helénica (2014), p. 147-153.
- TONER, Jerry, « Leisure as a Site of Child Socialisation, Agency and Resistance in the Roman Empire », in Christian Laes et Ville Vuolanto (éds), *Children and Everyday Life in the Roman and Late Antiquity*, London/New York, Routledge (2017), p. 99-116.
- TORDOFF, Robert, « Actors' Properties in Ancient Greek Drama: An Overview », in George V. M. Harrison et Vayos Liapis (éds), *Performance in Greek and Roman Theatre*, Leiden, Brill (2013), p. 89-110.
- TORELLI, Mario, « Commento », in Domenico Musti et Mario Torelli (éds.), *Pausania. Guida della Grecia. Libro II. La Corinzia e l'Argolide*, Milano, Mondadori (1986).

- TOSI, Renzo, « La lessicografia e la paremiografia in età alessandrina e il loro sviluppo successivo », in Franco Montanari (éd), *La philologie grecque à l'époque hellénistique et romaine*, Vandoeuvres/Genève, Fondation Hardt (1994), p. 143-197.
- TOSI, Renzo, « Polluce: struttura onomastica e tradizione lessicografica », in Cinzia Bearzot, Franca Landucci Gattinoni et Giuseppe Zecchini (éds), *L'Onomasticon di Giulio Polluce, Tra lessicografia e antiquaria. Contributi di storia antica*, 5, Milano, Vita e Pensiero (2007), p. 3-16.
- TOSI, Renzo, *Dizionario delle sentenze latine e greche*, Milano, Biblioteca Universale Rizzoli (2017<sup>3</sup>).
- TOSI, Renzo, « L'altalena in Pausania (10, 29, 3 s.) », in Paola Davoli et Natascia Pellé (éds), *Πολυμάθεια. Studi classici offerti a Mario Capasso*, Lecce, Pensa MultiMedia (2018), p. 625-632.
- TRACHSEL, Alexandra, *La Troade : un paysage et son héritage littéraire. Les commentaires antiques sur la Troade, leur genèse et leur influence*, Basel, Schwabe (2007).
- TREU, Maximilianus, *Eustathii Macrembolitae quae feruntur aenigmata*, Breslau, Otto Guttmann (1893).
- TREU, Maximilianus, « Manuel Holobolus », *Byzantinische Zeitschrift*, 5 (1896), p. 538-559.
- TRIBULATO, Olga, « Le epistole prefatorie dell'Onomasticon di Polluce: frammenti di un discorso autoriale », *Lexis*, 36 (2018), p. 247-283.
- TUCI, Paola Andrea, « Boulé e assemblea ateniesi in Polluce, VIII », in Cinzia Bearzot, Franca Landucci Gattinoni et Giuseppe Zecchini (éds), *L'Onomasticon di Giulio Polluce, Tra lessicografia e antiquaria. Contributi di storia antica*, 5, Milano, Vita e Pensiero (2007), p. 69-102.
- TURCAN, Marie, *Tertullien. Les spectacles*, Paris, Les Éditions du Cerf (1986).
- TURNER, Victor W., *The Forest of Symbols. Aspects of Ndembu Ritual*, Ithaca/London, Cornell University Press (1967).
- TURNER, Victor W., *Celebration: A World of Art and Ritual*, Washington DC, Smithsonian Institution Press (1982).
- TUSA CUTRONI, Aldina, « Osservazioni sui bronzetti di Castronovo. Contributo agli studi sull'origine della moneta », *Kokalos*, 9 (1963), p. 129-136, pl. XL-XLIII.
- TUSA CUTRONI, Aldina, « Chiarificazioni sui lettucci-astragali di Castronovo », *Kokalos*, 17 (1971), p. 49-54.
- TYLOR, Edward B., « Remarks on the Geographical Distribution of Games », *The Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, 9 (1880), p. 23-30.
- UBL, Hannsjörg, « Ein alexandrinischer Spielstein in Lauriacum (Enns, Oö) », *Mitteilungen des Museumsvereins Lauriacum Enns*, 30 (1992), p. 2-5.

- UNESCO, *Basic Texts of the 2003 Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage* (2003). URL: [[https://ich.unesco.org/doc/src/2003\\_Convention\\_Basic\\_Texts-\\_2018\\_version-EN.pdf](https://ich.unesco.org/doc/src/2003_Convention_Basic_Texts-_2018_version-EN.pdf)]
- VALENTE, Stefano, *The Antiatticist*, Berlin/Boston, De Gruyter (2015).
- VALENTE, Stefano, « Beobachtungen zur Rezeption des Euripides bei den Lexicographen », in Michael Schramm (éd.), *Euripides -Rezeption in Kaiserzeit und Spätantike*, Berlin/Boston, De Gruyter (2019), p. 139-153.
- VAN ANDRINGA, William (éd.), *Sacrifices, Marché de la viande et pratiques alimentaires dans les cités du monde romain*, Turnout, Brepols (2008) [= *Food and History*, 5, 1 (2007)].
- VAN DRIESSCHE, Véronique, *Études de métrologie grecque I. Des étalons pré-monnaies au monnayage en bronze*, Louvain-la-Neuve, Association de numismatique Professeur Marcel Hoc (2009).
- VANNICELLI, Pietro, « Commento », in Pietro Vannicelli (éd.), *Erodoto. Le Storie. Libro VII*, Milano, Mondadori (2017).
- VAN OPSTALL, Emilie, *Jean Géomètre. Poèmes en hexamètres et en distiques élégiaques*, Leiden/Boston, Brill (2008).
- VDOKAKI, Anastasia G., *Παραδοσιακά παιχνίδια της Καρπάθου*, Karpathos, KOPAP (2014).
- VECCHI, Italo, *Italian Cast Coinage. A Descriptive Catalogue of the Cast Bronze Coinage and its Struck Counterparts in Ancient Italy from the 7th to 3rd Centuries BC*, London, London Ancient Coins Ltd (2013).
- VELLAY, Charles, « La Palamédie », *Bulletin de l'Association Guillaume Budé*, 2 (1956), p. 55-67.
- VERNANT, Jean-Pierre, « Hestia-Hermès. Sur l'expression religieuse de l'espace et du mouvement chez les Grecs », *L'Homme*, 3, 3 (1963), p. 12-50.
- VERNIER, Bernard, *La Genèse sociale des sentiments. Aînés et cadets dans l'île grecque de Karpathos*, Paris, Éditions de l'EHESS (1991).
- VERSNEL, Henk S., *Transition and Reversal in Myth and Ritual. Inconsistencies in Greek and Roman Religion II* (Studies in Greek and Roman Religion, 6.2), Leiden/New York/Köln, Brill (1993).
- VESPA, Marco, « Palamède et l'invention des jeux », in Véronique Dasen (éd.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019*, Gent, Snoeck (2019), p. 27-29.
- VESPA, Marco, « La sagesse de Palamède : les dés, les pions et l'établissement d'un ordre (à propos de Philostrate, *Sur les héros*, 10 Follet) », in David Bouvier et Véronique Dasen (éds), *Héraclite. Le temps est un enfant qui joue*, Collection Jeu/Play/Spiel, Liège, Presses Universitaires de Liège (2020a), p. 75-94.

- VESPA, Marco, « Les effets néfastes de la *kubeia*. Mise en jeu du prestige et de l'image sociale en Grèce classique », in Véronique Dasen et Marco Vespa (éds), Dossier *Bons ou Mauvais Jeux. Pratiques ludiques et sociabilité, Pallas*, 114 (2020b), p. 173-192.
- VIARRE, Simone, « Ovide, "Tristes" II : l'héritage gréco-latin », *Latomus*, 59, 3 (2000), p. 552-563.
- VICKERS, Jonathan R., *The Acrobatic Body in Ancient Greek Society*, Thèse de doctorat, The University of Western Ontario, Electronic Thesis and Dissertation Repository Paper 3834 (2016). URL : [https://ir.lib.uwo.ca/etd/3834].
- VIDAL, Henry, *Artémidore d'Éphèse. La Clef des songes, ou les Cinq livres de l'interprétation des songes, rêves et visions*, Paris, Éditions de la Sirène (1921).
- VIGNA, Laura M., « Pedina da gioco », in Stefano De Caro et Maurizio Scarpari (éds), *I due imperi: l'aquila e il dragone, Catalogo mostra, Milano, Palazzo Reale, 15 aprile-5 settembre 2010*, Milano, Motta Editore (2010), p. 329.
- VINOKUROV, Nikolai Igorevich et TREISTER, Michail Y., « A Tessera from the Layer of Destruction of the Earlier Arzeshan Citadel » (en russe), *Vestnik drevney istorii*, 4 (2015), p. 227-239.
- VON LEUTSCH, Ernst Ludwig et SCHNEIDEWIN, Friedrich Wilhelm, *Corpus Paroemiographorum Graecorum*, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht (1851).
- WALKER, Susan, « Gettoni con ritratti », in Susan Walker et Peter Higgs (éds), *Cleopatra regina d'Egitto, Catalogo mostra, Roma, Palazzo Ruspoli, 2000-2001*, Milano, Mondadori Electa (2000), p. 167-168.
- WALLRAFF, Martin, STUTZ, Johnathan et MARINIDES, Nicholas (éds), *Gelasius of Caesarea: Ecclesiastical History. The Extant Fragments, with an Appendix Containing the Fragments from Dogmatic Writings*, Berlin/Boston, De Gruyter (2018).
- WALTHALL, D. Alex, « Weights and Standards at Hellenistic and Roman Morgantina (Sicily) », in Nathan Badoud et Charles Doyen (éds), *Un Marché commun dans l'Antiquité. Actes du Colloque de Fribourg, 25-26 janvier 2018*, Bâle, Schwabe (sous presse).
- WALTHER, Hans, *Proverbia sententiaeque latinitatis medii aevi*, I, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht (1963).
- WARDLE, David, *Suetonius. Life of Augustus*, Oxford, Oxford University Press (2014).
- WARDLE, David, « Suetonius on the Civil Wars of the Late Republic », in Carsten Hjort Lange et Frederik Juliaan Vervaeke (éds), *The Historiography of Late Republican Civil War*, Leiden/Boston, Brill (2019), p. 376-410.
- WARREN, Peter Michael, « Knossos: Stratigraphical Museum Excavations, 1978-82. Part IV », *Archaeological Reports*, 34 (1987-1988), p. 86-104.



- WARWITZ, Siegbert A., *Sinnsuche im Wagnis. Leben in wachsenden Ringen*, Baltmannsweiler, Schneider (2016<sup>2</sup>).
- WEHRLI, Fritz, *Die Schule des Aristotele. Text und Kommentar. Heft III : Klearchos*, Basel, B. Schwabe (1948).
- WEINREICH, Otto, « Zur römischen Satire », *Hermes*, 51 (1916), p. 403-407.
- WEISS, Christian, « Die gestempelten Bronze-Gewichte aus Himera », in Simon Frey (éd.), *La Numismatique pour passion. Études d'histoire monétaire offertes à Suzanne Frey-Kupper par quelques-uns de ses amis à l'occasion de son anniversaire*, Lausanne, Éditions du Zèbre (2013), p. 313-322.
- WENDLING, Thierry, « Une joute intellectuelle au détriment du jeu ? Claude Lévi-Strauss vs Roger Caillois (1954-1974) », *Ethnologies*, 32 (2010), p. 29-49.
- WENDLING, Thierry, « Les origines ludiques de la notion de monnaie », *Revue du MAUSS*, 45, *L'Esprit du jeu. Jouer, donner, s'adonner* (2015), p. 191-213.
- WENDLING, Thierry, « Ébauche d'une classification des jeux où participent humains et autres animaux », *Ethnographiques.org*, 36 (2018). URL : [<https://www.ethnographiques.org/2018/Wendling>].
- WENKEBACH, Ernst, « Galenos von Pergamon: Allgemeine Ertüchtigung durch Ballspiel. Eine sporthygienische Schrift aus dem zweiten Jahrhundert n. Chr. », *Sudhoffs Archiv für Geschichte der Medizin und der Naturwissenschaften*, 31 (1938), p. 254-297.
- WEST, Martin Litchfield, « Erinna », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 25 (1977), p. 95-119.
- WEST, Martin Litchfield, *Iambi et elegi Graeci ante Alexandrum cantati*, II, Oxford, Oxford University Press (1992<sup>2</sup> [1972]).
- WEST, Martin Litchfield, *Indo-European Poetry and Myth*, Oxford/New York, Oxford University Press (2007).
- WEST, Martin Litchfield, *Homeric Hymns. Homeric Apocrypha. Lives of Homer*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press (2003).
- WESTERINK, Leendert Gerrit, *Michael Psellus. Poemata*, Stuttgart/Leipzig, Teubner (1992).
- WESTERMARK, Ulla, « Himera. The Coins of Akragantine Type 2 », in Michel Amandry et Silvia Hurter (éds), *Travaux de numismatique grecque offerts à Georges Le Rider*, London, Spink and Son (1999), p. 409-434, pl. 45-50.
- WHITEBREAD, David et alii, *The Importance of Play: A Report on the Value of Children's Play with a Series of Policy Recommendations*, Bruxelles, Toys Industries for Europe (2012).
- WIDURA, Anne, *SpielRäume: kulturhistorische Studien zum Brettspiel in archäologischen Kontexten*, Rahden (Westf.), Verlag Marie Leidorf GmbH (2015).



- WIEDEMANN, Thomas, *Adults and Children in the Roman Empire*, New Haven/London, Yale University Press (1989).
- WIKI, Merlin, s.v. « Gaius » (s. d.). URL : [https://merlin.fandom.com/wiki/Gaius].
- WIKIPEDIA, s.v. « Alea jacta est » (s. d.). URL : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Alea\_jacta\_est].
- WILLETT, Rebekah, « An Overview of Games and Activities in Two Primary Schools », in Rebekah Willett *et alii* (éds), *Children, Media and Playground Cultures*, Basingstoke/New York, Palgrave Macmillan (2013), p. 21-50.
- WILLIAMS, Burma P. et WILLIAMS, Richard S., « Finger Numbers in the Greco-Roman World and the Early Middle-Ages », *Isis*, 86/4 (1995), p. 587-608.
- WILLOCX, Louise, « Athenian Commercial Weights: A History of Museum Collections and a General Overview of the Corpus », in Charles Doyen et Louise Willocx (éds), *Pondera antiqua et mediaevalia*, I, Louvain-la-Neuve, Association de numismatique Professeur Marcel Hoc (2020), p. 23-46.
- WILLOCX, Louise, « Une mine supérieure à 150 drachmes ? Évolution des mesures pondérales athéniennes à la basse époque hellénistique », in Nathan Badoud et Charles Doyen (éds), *Un Marché commun dans l'Antiquité. Actes du Colloque de Fribourg, 25-26 janvier 2018*, Bâle, Schwabe (sous presse).
- WILSON, Peter, « The Politics of Dance », in David J. Phillips et David M. Pritchard, *Sport and Festival in the Ancient Greek World*, Swansea, The Classical Press of Wales (2003), p. 163-196.
- WINKLER, John J., « Laying Down the Law: The Oversight of Men's Sexual Behavior in Classical Athens », in David M. Halperin, John J. Winkler et Froma I. Zeitlin (éds), *Before Sexuality. The Construction of Erotic Experience in the Ancient Greek World*, Princeton, Princeton University Press (1990), p. 171-209.
- WITT, Mathias, « Ein medizinischer Papyrus mit Kolumnentitel? Bemerkungen zu einem Exzerpt aus Antyllos' περι βοηθημάτων im Antinoopolis-Papyrus III 128 », *Archiv für Papyrusforschung*, 61 (2015), p. 53-73.
- WOLFF, Catherine, *L'Éducation dans le monde romain*, Paris, Picard (2015).
- WOODWARD, Arthur Maurice, « Some Notes on the Spartan Σφαιρείς », *The Annual of the British School at Athens*, 46 (1951), p. 191-199.
- XANTHAKIS-KARAMANOS, Georgia, « The Daphnis or Lityerses of Sositheus », *L'Antiquité classique*, 63 (1994), p. 237-50.
- Χρυσάφης, Ιωάννης, *Η σωματική αγωγή και η στρατιωτική προπαίδευσις της νεότητος και η ενδεικνυόμενη οργάνωσις αυτών*, Athina, Δελτίον Υπουργείου Εκκλησιαστικών και Δημοσίας Εκπαιδεύσεως, Παράρτημα 15 (1925).
- Χρυσανθοπούλου, Βασιλική, « Η πασχαλινή κούνια του Καστελλόριζου », in Μηνάς Αλεξιάδης, Μιχάλης Κορδώσης et Μαίρη Μάντζιου (éds), *Σύνδειπνον. Τιμητικό αφιέρωμα στον καθηγητή Δημήτριο Λουκάτο*, Ioannina, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων (1998), p. 307-331.

- YON, Albert, « À propos du latin *ludus* », in *Mélanges de philologie, de littérature et d'histoire anciennes offerts à Alfred Ernout*, Paris, Klincksieck (1940), p. 389-395.
- ZAGKLAS, Nikos, *Theodore Prodromos: The Neglected Poems and Epigrams (Edition, Translation and Commentary)*, Thèse de doctorat, Vienna, University of Vienna (2014).
- ZANANDREA, Steno, « Enigmistica bizantina: considerazioni preliminari », *Miscellanea marciiana*, 2, 4 (1987-1989), p. 141-157.
- ZECCHINI, Giuseppe, « Polluce la politica culturale di Commodo », in Cinzia Bearzot, Franca Landucci Gattinoni et Giuseppe Zecchini (éds), *L'Onomasticon di Giulio Polluce. Tra lessicografia e antiquaria. Contributi di storia antica*, 5, Milano, Vita e Pensiero (2007), p. 17-26.
- ZIELIŃSKI, Tadeusz, *Cicero im Wandel der Jahrhunderte*, Stuttgart/Leipzig, Teubner (1897) [éditions complétées Stuttgart/Leipzig, Teubner (1908) et (1929)].
- ZUCKER, Arnaud, « Clearchus and Paremiology », in Robert Mayhew et David C. Mirhady (éds), *Clearchus of Soli. Text, Translation, and Discussion*, Routledge, Rutgers University Studies in Classical Humanities (2022), p. 479-515.



## Index général

### A

acrobate : 274, 278, 280, 309  
agentivité (agency) : 12-14, 238  
*Aiôra* : 11, 61-77 (figs), 227 ; *voir aussi*  
    balançoire  
Alexandre, *songe* : 279-281  
Alexandrie : 52, 180, 182-184, 189, 194-  
    195, 197, 201, 203, 306, 384 ; *voir aussi*  
    jeton, alexandrin  
Alföldi-Rosenbaum, Elisabeth : 197-198  
*alea iacta est* : 15, 359-360, 363-371, 374-  
    375, 377-382  
d'Allemagne, Henry-René : 392-398  
*amor* : 96, 102-104, 106, 108-112, 114  
amusement : 21-22, 28, 106, 112, 120,  
    123, 291, 296, 334-335, 347, 352, 388  
amuser (s') : 27, 28, 104, 113, 195  
âne (donkey) : 229-231 (fig.), 232-235,  
    237, 244  
Anthestéries (Anthesteria) : 70-71, 73-  
    74, 76-77  
Antre corycien : 148  
Aphrodite : 22, 33, 45-46, 53, 80, 84-85,  
    88-90, 195, 200-201  
apologétique, littérature : 14, 283, 285,  
    297, 299  
Arès (Ares) : 33, 89, 275  
Argos : *voir Tuchê*  
*Ars amatoria* : 101, 103-104, 108-109,  
    114-115  
*Ars ludicra* : 93, 94, 135  
*askôliastos* : *voir* jeu de l'outre à vin  
astragale (knucklebone) : *voir* osselet

Astérix : 15, 369-371  
Athanasoula, Evdokia : 322-324 (fig.)  
Athéna : 39, 54, 59, 90-91, 198  
Athènes : 57-58, 63, 70-71, 72 (fig.), 84,  
    129-131, 155, 164, 167 (fig.), 171 (fig.),  
    177-178, 184, 222, 318, 331  
*athla* : 10, 50 ; *voir aussi* sport  
Atys : 127, 131, 138  
atticisme : 208, 212-215, 223  
*athurma* : 24-27, 408 ; *voir aussi* bijou,  
    jouet, *paignon*  
Auguste : 182, 195, 269  
autel (altar) : 75, 76 (fig.), 253, 269

### B

balançoire (swing) : 11, 61-77 (figs), 227,  
    316  
balle : 10, 12, 24, 28, 32, 39, 49, 52-55,  
    87-88, 90-91, 127-128, 131, 137-138,  
    225, 234-235, 240, 270, 272-274, 284,  
    290, 295, 323, 345, 352, 384-385  
*aporraxis* : 234, 323  
*episkuros* : 234, 323  
*harpaston* : 270, 273  
*ourania* : 323  
*phaininda* : 234, 273  
banquet (symposion) : 14, 89, 133, 144,  
    278-279, 366  
Barnabei, Felice : 192-193 (fig.)  
*Basilinna* : 70-71  
bijou (jewellery) : 10, 22-27, 65 ; *voir aussi*  
    *athurma*, jouet  
billes (marbles) : 277, 282, 349, 418

Blanchet, Adrien : 190-192  
 Boas, Franz : 346, 348-349  
 Brindisi, jetons : 186, 198, 199 (fig.), 201  
 Byzance, littérature : 301, 303, 306, 308,  
 310-311, 320, 329

## C

Caillois, Roger : 6-7, 9, 19, 355  
 Capoue : 180, 181 (fig.)  
 caricature : 234, 365 ; *voir aussi* jeton,  
 portrait  
 Castor : 195  
 cerceau (hoop) : 10, 14, 53, 270, 272-274,  
 385  
 cerf-volant (kite) : 320, 322, 347  
 César, Jules : 182, 183, 192, 197, 360-364,  
 366-372, 375-381  
 chance (luck) : 6, 7, 15-16, 21, 52, 129,  
 253, 264-265, 292, 334, 356, 359, 363,  
 364 ; *voir aussi* destin, hasard  
 chant, chanson (singing, song) : 16, 20,  
 28, 32, 35, 37, 39-40, 42, 45-46, 57-58,  
 63-64, 79-83, 86-90, 94-95, 113, 131,  
 135, 226-228, 237, 292, 303, 316, 323-  
 324, 350-351  
 Charon : 275  
*chelichêlonê* : *voir jeu de torti-tortue*  
 Chine : 145, 197-198, 347-350, 356, 388,  
 397  
*choreia* : 10, 29-41, 43, 45-47, 57, 79-82,  
 84, 88, 90-91  
*chous* : 71-74, 77  
*Chutroi* : 70, 71, 73, 74, 75  
 Chrysafts, Ioannis : 320  
 Chrysanthopoulou, Vasiliki : 316-317  
 Claretie, Léo : 392-396, 398  
 Claros, sanctuaire : 175  
 comédie : 9, 34, 38-46, 95, 126, 188, 197,  
 223, 228, 235-236, 245, 360, 363, 371  
 comptine (rhyme) : 13-14, 223, 229, 233,  
 238, 291, 331-342  
 comput digital : *voir* jeton, avec  
 numération digitale

continuité culturelle : 15, 75, 315-327,  
 329-342, 351-352  
 coquille (shell) : 27, 201, 224-225, 246,  
 247, 288 ; *voir aussi athurma*  
 corps (body) : 11, 22, 29, 31-32, 36, 39-  
 40, 44, 46-47, 56, 64-65, 67, 80, 83-84,  
 89-91, 98, 100, 108, 273, 277, 298, 312  
 Cos contre Chios : as, au lieu d'osselet  
 257-258 ; *voir aussi* osselet, coup de  
 crise politique et/ou sociale : 12, 16, 127,  
 129-131, 133, 138, 144  
 Cronos : 195  
 Culin, Stewart : 343, 347, 348-350  
 culture populaire : 13, 16, 226-228, 299,  
 238, 313, 316, 320, 324, 325-326, 329,  
 344, 352, 355, 365-366, 380  
 Cupidon : 199-201 ; *voir aussi* Éros

## D

danse, danser : 10-11, 16, 20, 28, 29-42,  
 44-47, 49, 54, 55-59, 79-83, 87-91, 94-  
 95, 103, 105, 113, 120, 131, 133-135,  
 137-138, 274, 278-281, 284, 326, 377  
 dé (*kubos*, dice) : 8, 14-15, 51, 106, 225,  
 233, 274-277, 282, 294, 347, 349-350,  
 352, 356, 359, 362, 366-367, 370, 374-  
 376, 378-382  
 coup de (throw) : 15, 247, 252-255,  
 257-258, 264-265, 366-367  
 dépôt votif, d'astragales : 148, 151, 152,  
 155, 177  
 désir : 37, 46, 67, 77, 84-86, 88, 91, 96, 98,  
 100, 103, 109, 113  
 destin, destinée (fate) : 7, 51-52, 132, 269,  
 331, 334, 359-360, 378, 379-380 ; *voir*  
*aussi* chance, hasard  
 devinette (riddle) : 14, 301-312  
 diablo : 320  
 Didymes, astragale : 149-151, 156, 176-  
 178  
 Dionysies, festival : 57  
 Dionysos : 62, 67, 70, 79, 85, 175, 279 ;  
*voir aussi* Anthestéries

enfant: 24, 26  
 avec Ikarios: 62, 74  
*Limnaion*: 73  
*Theoxenia*: 67, 71  
 Dioscure: 195  
 drame : 7, 29, 32, 35-37, 46-47, 188, 228  
 satyrique : 228, 230

## E

école (school) : 11, 117-123  
 éducation : 221-222, 286, 291, 293, 295,  
 316-318, 320, 322-323, 360, 368, 370  
 émotion, émotionnel : 10, 16, 19-20, 22-  
 23, 137-138, 354, 361  
 enfant, enfance (child, childhood) : 10-  
 11, 14, 19-20, 24-27, 29-32, 34-35, 40,  
 42-44, 51-56, 64-65, 71, 74, 80, 83,  
 87-88, 97, 101-104, 109, 111-112, 114,  
 129, 175, 192, 195, 201-202, 225, 227,  
 229, 232, 234-238, 242, 244-245, 268-  
 269, 272, 274, 277, 282, 283-299, 304,  
 307, 312, 319-327, 329, 331, 334-335,  
 340-343, 345, 348, 351-352, 355-356,  
 359, 369-374, 376, 380, 383-391, 394,  
 396-398  
 éphèbe/éphébie : 33, 34, 65, 267, 270, 282  
*ephedrismos* : 65, 338-339  
 Érigoné : 11, 62-64, 71, 73-74  
 Éros : 53, 65, 67, 75, 77, 80, 84-85, 87-  
 88, 91, 103, 159, 200 (fig.)  
 érotique : 83-89, 96-98, 100-103, 107,  
 109, 112-114, 136  
 didactique : 98, 111, 412

## F

Falkener, Edward : 8, 347  
 famine : 12, 16, 126-132, 139-141, 143-144  
 Fezzi, Luca : 365-366  
 fille (girl) : 22, 33, 36, 54, 80-81, 83-84,  
 86-88, 90-91, 329, 331-336, 339, 341-  
 342 ; *voir aussi* jeu, *parthenos*  
 maturation/socialisation : 64, 75, 77, 354

Finkel, Irving : 8  
 folklore (néo)grec : 313, 316, 318, 325-  
 326, 329, 346  
 Fortune/fortune : 35, 153, 245, 356, 359-  
 360, 363-364, 369, 376, 379, 381  
 Fouquières, Becq de, Louis : 8, 16, 247,  
 262, 390  
 Fournier, Édouard : 391-392, 395, 397  
 Fröhner, Wilhelm : 180, 183, 190

## G

Garçon (boy) : 80, 83, 94, 103, 110, 114, 282,  
 336, 338, 341, 372, 387 ; *voir aussi* Éros  
 Geertz, Clifford : 353  
 Géla, astragale : 152, 153 (fig.), 170, 173  
 (fig.), 177  
 gladiateur : 275, 372, 381  
 gymnase : 216-217, 272  
 gymnastique : 57, 80, 128, 216, 317,  
 manuel de : 320, 384  
 Gomme, Alice Bertha : 347, 351  
 Graillot, Henri : 192

## H

Haddon, Alfred : 346, 347  
*Halma*, jeu : 346  
*harpaston* : *voir* balle, jeu de  
 hasard : 371, 386, 396 ; *voir aussi* chance,  
 destin  
 Héra : 84, 195  
 Héraclès/Hercule : 128, 195  
 nœud, d' : 153  
 Hermès : 24, 35, 53, 73-75, 77, 170, 175,  
 192, 195, 303  
 Hamayon, Roberte : 6-7  
 Himère, astragales : 152, 170-172 (fig.),  
 176, 178, 266  
 Hippana, astragale : 170, 172 (fig.)  
 Hippocleidès : 56  
 Holland, Tom : 366  
 Huizinga, Johan : 6-7, 9, 19, 29-30, 352  
 Hülsen, Christian : 194

## I

innocence : 54, 238, 286-290, 293, 296, 378  
*iocus* : 9, 93-94, 101-104, 106-107, 113-114  
 Isis : 195  
 Istanbul, astragale : 163 (fig.)

## J

jalousie, des dieux (envy) : 98, 114, 290  
 Japon : 144, 347-350  
 Jaro, Benita Kane : 376, 377 (fig.), 378  
 jeton (token) :  
   « alexandrin » : 13, 179-203  
   avec numération: 191 (fig.), 193 (fig.),  
   195, 198-199 (fig.), 200; numération  
   latine : 181 (fig.), 182, 191 (fig.) ;  
   bilingue (latine et grecque) : 181 (fig.),  
   182, 187 (fig.), 190, 192-193 (fig.), 196  
   (fig.), 199 (fig.), 200 (fig.); numération  
   digitale : 181 (fig.), 182, 190-191 (fig.),  
   193 (fig.), 194, 197-198, 199 (fig.), 201  
   avec portrait/caricature : 182-183, 187  
   (fig.), 194-197 (fig.), 201  
   avec scène nilotique : 181 (fig.), 182-  
   183, 189 (fig.) 201  
   « tessère théâtrale » : 188, 190, 192,  
   194, 197  
 jeu(x) : *passim* ; voir aussi balle, osselet,  
*paidia*  
   athlétique : 10, 49-50, 52-53, 55-56,  
   58-59, 106  
   de banquet : 14, 89, 133, 144  
   de l'équilibre d'un bâton : 22, 27-28  
   de fille : 10, 226, 331; voir aussi  
   *parthenos*  
   de garçon (boy) : 32, 52-53, 57-58, 71,  
   74, 77, 80, 110, 282, 286, 288, 290, 387  
   de guerre (war) : 94, 276-277, 282  
   de parcours : 242-243, 274-277, 282  
   de l'outre à vin (*askôliasmos*) : 280  
   de pile ou face (*ostrakinda*) : 224-225,  
   242-243  
   de *pleistobolinda* : 218-219

de poursuite (tag games) : 129, 221-  
 223, 226-227, 235, 238, 243, 335, 341  
 de la torti-tortue (*chelichelônê*) : 226-  
 227, 229-232, 234, 238, 241, 331, 339,  
 342  
 des douze lignes (*duodecim scripta/  
 scriptorum*) : 194-195, 198, 385  
 invention : 12, 126, 138-140, 222, 232,  
 359  
 « *La Berlina* » : 336-338  
 « *Le loup et l'agneau* » : 334-335  
 Midas (« la marmite ») : 13, 221-238  
 « *La petite Hélène* » : 332  
 néogrecs : 329, 331  
*Olympiques*, antiques : 56, 59 ;  
 modernes : 318, 353  
*pente grammai* (des cinq lignes) : 52,  
 129, 248-252, 276  
*Pinakoti* (« la boîte ») : 338-339, 341  
 rituel, rite (games as rituals, ritual  
 play) : 280, 316, 326, 329, 331-332,  
 335, 341  
 « *Tu n'y vas pas, Madame Marie* » :  
 332-334  
 jouet (toy) : 10, 14, 20, 22-27, 31, 53, 74,  
 104, 114, 131, 283-285, 293-295, 299,  
 315-316, 318-320, 323, 327, 343-350,  
 352, 383-398 ; voir aussi *athurma*,  
*paignion*

## K

Kakridis, Ioannis : 320  
 Kertch : voir Panticapée  
 Kyvernitakis, Ioannis : 320, 322 (fig.)  
 Komornicka, Anna M. : 373-376 (fig.)  
 Koukoules, Faedon : 313, 320

## L

laographie : 329, 342  
 Lévi-Strauss, Claude : 6-7  
 lexicographie : 13, 117, 120, 207-208, 210-  
 212, 217, 219, 240-241, 263, 342



ligne, sacrée : 13, 247-255, 417 ; *voir aussi*  
*pente grammai* (jeu des cinq lignes)  
 lingot : *voir* poids  
 loisir (leisure, *diatribê, otium*) : 11, 21, 50,  
 93, 113, 117-120, 122, 128, 141, 294  
 Loukopoulos, Dimitris : 322-323  
*ludi* : 93-96, 99-100, 104, 106, 108, 113,  
 121-122, 132-138  
*ludiones* : 94-95, 132-137  
*ludo*, jeu : 346, 355-356  
*ludus* : 9, 11, 93-96, 101-104, 108, 113,  
 117-123, 136-138, 179, 194-195, 202,  
 385, 390  
*Ludus duodecim scriptorum* : *voir* jeu, des  
 douze lignes  
*lusus* : 93, 104, 111-115, 137-138, 269,  
 288, 291  
 Lydie, lydien : 12, 40, 126-132, 134-138,  
 145, 224

## M

*mahjong* : 197-198  
 Manasseidis, Symeon : 321 (fig.), 325  
 Mariage (wedding, prenuptial/nuptial  
 rites) : 11, 67, 70, 75-77, 83, 90, 101,  
 107, 126, 140, 325-326, 331-334, 339,  
 341-342, 363, 371  
 marionnette (puppet) : 26, 31, 397  
 masque : 42, 182, 188, 200  
*melos* : 32, 80-81, 411  
 Ménades : 35-36, 38, 43, 46  
 Merlin : 364, 378-379  
 métaphore (metaphor) : 113, 234, 242-243,  
 245, 289, 291, 299, 305-306, 308-309  
 Midas : 222-223 ; *voir aussi* âne  
 monnayage : *voir* osselet, symbole  
 monétaire  
 Mystères : 284-285, 296, 312

## N

Nausicaa : 33, 39, 54, 90-91, 205  
 Néron : 128, 182-183

Nîmes, astragale : 161 (fig.)  
 numération : *voir* jeton (alexandrin)  
 Nymphes : 35-36, 38, 39, 43, 45-46, 54, 85,  
 90, 170, 230

## O

Œdipe : 301, 302, 311, 420  
 Olympie : 56 128, 154-157, 176-177  
 onomastique : 208-210  
 Opie, Iona et Peter : 351  
 osselet, astragale (knucklebone) : 8, 12-  
 15, 21, 24, 50-52, 75, 106, 127-129,  
 147-170, 174, 176-178, 219, 257-259,  
 277, 284, 349-350, 356, 380, 385, 414  
 avec anneau ou poignée : 149, 152-154,  
 156, 158, 175  
 coup de (throw) : 257-259 ; « Cos  
 contre Chios » : 257-260  
 matière : argent : 148, 414 ; bronze : 148,  
 150-153, 155-159, 161 (fig.), 162, 163  
 (fig.), 166, 168, 176-178 ; calcédoine :  
 148 ; céramique : 148 ; étain : 176-177 ;  
 ivoire : 148 ; marbre : 148  
 en plomb : 148-149, 152, 153 (fig.),  
 155, 160, 162, 163 (fig.), 164, 165, 166  
 (fig.), 168-169, 177-178 ; plombé : 164-  
 165 (fig.) ; terre cuite : 349 ; verre : 148  
 poids (weights) : typologie 147-178 ;  
 Athènes : 164-166 (fig.) ; Didymes :  
 149-151 (fig.) ; Istanbul : 161 (fig.) ;  
 Nîmes : 160-161 (fig.) ; Grèce et Asie  
 Mineure 166-169 ; Olympie : 154-156  
 (fig.) ; Sicile : 151-153 (fig.) ; Tyr : 156-  
 157 (fig.) ; Varèse 162-163 (fig.)  
 symbole monétaire : 147-178 (fig.) ;  
 Asie Mineure : 175 ; Athènes : 178 ;  
 Naples : 170, 173 (fig.) ; Rome : 174  
 (fig.), 178 ; Sicile : 170-173 (fig.) ;  
*Wappenmünzen* : 169-170 (fig.), 178 ;  
*voir aussi* Gela, Himère  
 symbole pondéral : 147-178  
*voir aussi* dépôt votif  
*ostrakinda* : *voir* jeu, de pile ou face

## P

- Pachisi, parchisi* (jeu) : 344, 347-348, 355-356
- paideia* : 11, 30, 34, 36, 47, 79, 123, 284, 363-364, 382
- paidia* : 10-11, 19-28, 32, 52, 67, 77, 141 ;  
voir aussi jeu(x)
- paignion, paignia* : 10, 22, 24, 26-27, 127, 129, 222, 285, 317 ; voir aussi *athurma*
- paizein* : 9-11, 16, 29-30, 32-35, 37-39, 41-44, 46-47
- Palamède : 12, 125, 129, 138-143, 145, 233, 360, 386
- paganisme, païen : 14, 283-285, 289, 291, 295-296, 299
- Paliouritis, Grigorios : 319
- Panathénées : 49, 56, 58-59
- Panticapée (Kertch) : 164, 195, 196 (fig.), 201
- Papasliotis, Georgios : 319, 323, 325
- Pâques (Easter) : 61, 62 (fig.), 316, 395
- parémiographie : 217, 219, 239-240, 243, 245, 252-253, 255-256, 260-262, 264
- Parlebas, Pierre : 353-354
- Patolli* (jeu) : 347-348
- parthenos* : 11, 33-34, 37-39, 61, 64, 81 ;  
voir aussi jeu, de fille
- pente grammai* : voir jeu de peintre, de  
Princeton (Princeton Painter) : 65, 66 (fig.)  
la balançoire (Swing Painter) : 65, 66 (fig.)  
Pénélope (Penelope Painter) : 65, 67, 68 (fig.)  
du bain (Washing Painter) : 6, 67, 68 (fig.), 69 (fig.), 70-71  
Meidias (Meidias Painter), fig. : 69  
d'Eréttrie (Eretria Painter) : 72, 73 (fig.)  
Asteas : 72 (fig.), 75  
de Lecce (Lecce Painter) : 76 (fig.)
- performance : 7, 10, 11, 37-38, 41, 43, 45, 59, 61, 64, 83, 87, 88-89, 94, 96, 100, 136-138, 221, 223, 225, 228-229, 232, 234-235, 237-238, 326, 342  
musicale : 83, 87, 88-89, 94
- Perséphone : 26-27, 84
- pestilence (*pestilentia*) : 132-134, 144
- pessos* : 129, 143, 222, 233, 241, 248 ; voir aussi jeton, pion, *psêphos*
- petteia* : 129, 138-139, 141
- phaininda* ; voir balle, jeu de
- Piaget, Jean : 351
- pion (counter), jeu de : 8, 30, 106, 126, 129, 138-140, 143, 179-180, 194-195, 197-198, 199, 202-203, 224, 233, 247-250, 252-255, 262-263, 264-265, 356 ;  
voir aussi *pessos*, *psêphos*, *petteia*
- pithos* : 70, 73-74, 77
- plaisir (pleasure) : 19-22, 24-28, 31-32, 36-37, 79, 93, 95-96, 98, 102-103, 106-108, 113, 138, 141, 197, 233, 273, 286, 292-293, 312, 345, 378, 387
- plateau, de jeu (game board) : 10-11, 30, 105, 138, 140-143, 145, 180, 198, 203, 247, 251-252, 276, 287, 344, 347, 352, 355-357 ; voir aussi *pente grammai*, *duodecim scripta*
- poésie, poète élégiaque : 97, 98, 101-102, 104, 108-115
- poids, astragale (weights) : voir osselet, poids et symbole pondéral
- poupée (doll) : 8, 20, 24, 26-27, 270, 284, 292, 295, 380, 386-387, 389-390, 395, 397
- prestidigitation : 278, 389
- proverbe : 13, 215-216, 218-219, 237, 247, 259, 264-266
- psêphos* : 275-278 ; voir aussi jeton, *pessos*, pion
- Ptolémée, ptolémaïque : 182-183, 203
- puer* : 93, 101-103, 114, 290
- Pyrrique*, danse (*Pyrrhic dance*) : 59

## R

Ravensburger, *alea iacta est* : 381  
 rêve, rêveur (dream) : 13, 50, 268-270, 275-276, 281-282  
 rite : 7, 10-11, 16, 30-33, 40-41, 47, 74, 77, 135, 137, 205, 269, 284, 289, 296, 336, 338  
 rituel, ritualisé : 35-47, 61, 63-67, 70-71, 73-75, 77, 82-84, 89, 93, 131, 133-138, 142, 222, 229, 236, 238, 280, 316, 326, 329, 331-332, 335, 341, 348-350, 355; *voir aussi Aiôra*, balançoire (swing)  
 Rome, astragale: 174 (fig.)  
 Rostovtsev, Michail : 195, 198  
 Rubicon : 15, 359-368, 374-377, 381-382  
 Rugge (*Rudiae*), jetons : 186, 192, 193 (fig.), 194, 200-201

## S

satyre : 35, 42-44, 46, 67, 228-230, 232, 278-282  
 Saylor, Steven : 366-368  
*scholê* : 11, 117-118, 121  
 scholie, scholiaste (scholia, scholiast) : 123, 139, 229-230, 241, 245, 248, 250, 256-257, 259-262, 265-266  
 Schwieger, Frank : 372, 373 (fig.), 375  
 sexualité : 39, 43, 46-47  
 Sicile : *voir* osselet, symbole monétaire, symbole pondéral, poids  
 sort, tirage au : 130-132  
 souris (mouse) : 278-279, 282  
 Sphinx : 301, 304, 311  
 sport, sportif : 7, 10, 16, 21, 33, 39, 49-57, 59, 94, 100, 110, 113, 182, 190, 260, 270-271, 290, 353-354  
 Suétone : 139, 234, 239, 243, 245, 251, 264-265  
 Suse, astragale : 149-151 (fig.)  
 Sutton-Smith, Brian : 348, 351  
*symbola* : 284, 295

## T

*tabula lusoria* : 202  
 tessère : 125, 179, 187-188, 189 (fig.), 190, 192, 194-195, 197, 203 ; *voir aussi* jeton  
*thauma* : 26, 31 ; *voir aussi* jouet  
 théâtre, théâtral : 179, 182, 188, 190, 192, 194-195, 197, 226, 228, 232, 236, 289-290, 293 ; *voir aussi* jetons  
 théorie diffusionniste/universaliste, des jeux : 346  
 Titans : 14, 24, 26, 284  
 torti-tortue ; *voir* jeu, de la torti-tortue (*chelichelônê*)  
 toupie/sabot (spinning top, whip-top) : 24, 270, 321 (fig.), 347, 352, 357, 284, 385  
 tragédie : 112, 139, 188, 235-236, 302  
*Tuchê*, d'Argos: 142-143  
 Tylor, Edward : 346-347, 350  
 Tyr : 156-157, 176-177, 279-280

## U

UNESCO Immaterial Cultural Heritage : 350

## V

Varèse, astragale : 162-163 (fig.)

## W

Warburg, Aby : 352  
 Wendling, Thierry : 6-7, 13  
*weiqi* : 145

## Z

Zadar, jetons : 186, 199, 200 (fig.), 201  
 Zeus : 34, 53-54, 84, 90, 103, 154, 195, 198, 218, 241, 273-274, 288, 303



## Index des sources antiques

### **Achille Tatius**

*Leucippé et Clitophon*

I, 6, 5 : 268

### **Achmet**

*Onirocriticon*

154 : 268

239 : 268

### **Alcée**

fr. 351 Lobel-Page : 253

### **Alciphron**

*Lettres*

III, 18 : 275

### **Alcman**

fr. 1 Page-Davies : 34, 91

fr. 3 : 34

fr. 3, 5 : 81

fr. 14 a : 81

fr. 58 : 80

fr. 59 a : 88

### **Anacréon**

fr. 346 : 87

fr. 357 : 85

fr. 357, 1-5 : 36

fr. 358 : 87

fr. 359 : 86

fr. 402 : 86

fr. 413 : 88

fr. 417 : 86

fr. 417, 5 Page : 279

### **Anthologie Palatine**

VI, 37 : 24

VI, 280 : 53, 56

VI, 282 : 53

VI, 309 : 53

VII, 422 : 257

IX, 448 : 304

XIV, 5 : 307, 308

XIV, 35 : 307

XIV, 56 : 313

XIV, 58 : 307

XIV, 63 : 303

XIV, 64 : 303

XIV, 65 : 303

XIV, 66 : 303

XIV, 67 : 303

XIV, 101 : 304

XIV, 108 : 313

### **Antiphane**

fr. 278 K.-A. : 226

### **Apollodore**

*Bibliothèque*

III, 5, 8 : 304

### **Apollodore de Carystos**

fr. 5, 12-13 K.-A. : 279

**Apollonios de Rhodes***Argonautiques*

I, 314-350 : 53

III, 132 : 24

**Apostolios***Proverbes**Préface*, 3 : 241

IV, 55 : 247

IX, 80 : 247, 256

X, 35 : 256

XIII, 3 : 243

XIII, 91 : 249

XIII, 93 : 266

XVIII, 12a : 260

**Appien***Histoire romaine*

VIII, 295 : 136

*Les guerres civiles à Rome*

II, 35 : 361

**Aristophane***Acharniens*

61-125 : 231

*Assemblée des femmes*

881 : 38, 39

*Cavaliers*

855 : 226

855-857 : 246

*Grenouilles*

230 : 38

316-459 : 41

318-320 : 28, 33, 38

332 : 41

333 : 33, 38

356 : 41

357 : 41

368 : 41

375 : 42

388 : 33, 38, 41

392 : 33, 38, 42

404-413 : 41

407b : 33, 38, 41

409-412 : 36

415 : 33, 38

416-430 : 42

452 : 33, 38

456 : 41

826 : 148

969 : 259

1400 : 264

*Lysistrata*

1-3 : 40

296 : 236

308 : 236

315 : 228, 236

557 : 236

698-702 : 10

1247 : 39

1273-1320 : 39

1304 : 40

1305-1315 : 40

1309 : 41

1312-1313 : 41

1313 : 33, 38

1316-1317 : 41

1318-1319 : 36

*Oiseaux*

365 : 228

660 : 33, 38, 39

1098 : 33, 36, 39

*Paix*

816-817 : 33, 39

*Ploutos*

923-924 : 119

*Thesmophories*

403 : 228, 236

505 : 228

795 : 38, 39

947 : 33, 38

954 : 40

975 : 33, 39

983 : 33, 38

990-995 : 46

1227-1228 : 33, 38  
 1227-1231 : 44

### **Aristote**

#### *Du ciel*

292a28-30 : 257

#### *Éthique à Nicomaque*

1123a14 : 53

#### *Histoire des animaux*

500a : 257

572a30 : 279

#### *Poétique*

1448a : 38

1449a : 38

1458a29 : 305

#### *Politique*

1253a 6-7

1257b : 232

1323b : 119

1337b33-1338a1 : 22

#### *Rhétorique*

1405b1 : 305

#### *Fragments*

fr. 44 Rose : 232

fr. 404.3 Gigon : 213

### **[Aristote]**

#### *Problèmes*

913a : 149

915b : 149

### **Artémidore**

#### *L'interprétation des songes*

I, 1 : 268

I, 4 : 275

I, 10 : 267

I, 15 : 270

I, 50 : 281

I, 55 : 270

I, 76 : 274

II, 5 : 275

II, 35 : 281

II, 39 : 275, 281

III, 1 : 275, 276, 277

III, 28 : 278

III, 31 : 281

III, 55 : 278

IV, préf. : 269

IV, 24 : 280

IV, 69 : 274

### **Asconius, Pseudo-**

#### *Commentaire à Cicéron, contre Verrès,*

p. 199, l. 19 : 120

### **Athénée**

#### *Deipnosophistes*

I, 14e-15c : 128

I, 14f : 271, 273

I, 14f-15c : 273

I, 19b : 278

II, 1.51 : 236

IV, 159c : 178

VI, 228c : 215

VI, 267e : 144

VII, 280f : 279

VII, 313f : 215

VII, 318b-c : 27

X, 415 : 230

X, 448b-e : 303

X, 452b : 305

XII, 518d : 272

XII, 530c : 28

XIII, 559d : 360, 371

XIII, 605a : 281

XIV, 631b : 56

### **Augustin**

#### *Confessions*

I, 9, 15-I, 10, 16 : 290

### **Autocrate**

fr. 1 K.-A. : 33, 39, 40



**Bacchylide***Dithyrambes*

IV, 57 : 25

XII, 93 : 10

XIII, 86-90 : 36

**Callimaque***Aitia*

fr. 178, 1-5 Pfeiffer : 74

*Hymnes*

III, 237-258 : 40

*Iambes*

XII, 33 : 27

**Cicéron***De la divination*

II, 72 : 134

*L'orateur*

III, 58 : 137

47 : 120

*Lettres à Quintus*

III, 4, 6 : 122

**Christophe de Mytilène***Poèmes*

21 : 307, 308

35 : 307

47 : 307

56 : 307, 308

71 : 307, 308

111 : 307

137 : 307

**Clément d'Alexandrie***Pédagogue*

I, 5, 1 : 287

I, 5, 14.4 : 287

I, 5, 20.2 : 287

I, 20, 2 : 287

I, 21, 3-24, 1 : 288

*Protreptique*

II, 17, 2 : 14, 26, 284

II, 17-18 : 24

II, 18, 2 : 285

II, 39, 3 : 285

IV, 58, 2 : 14, 285, 296

VI, 67, 1 : 285

X, 109, 3 : 286

XI, 111, 1 : 286

**Columelle***De l'agriculture*

VII, 2, 3 : 331

**Cratès**

fr. 8 K.-A. : 229

fr. 13 K.-A. : 271

fr. 16, 8 K.-A. : 229

fr. 27 K.-A. : 226

fr. 32, 1 K.-A. : 229

fr. 40 K.-A. : 148

**Cratinos**

176 K.-A. : 144

**Démétrios***Du style*

102 : 305

169 : 42

**Denys d'Halicarnasse***Antiquités romaines*

I, 27 : 127

I, 28 : 135

II, 71, 4 : 135

VII, 72, 5-6 : 135

**Diodore de Sicile**

V, 22, 2 : 176

**Diogène Laërce**

*Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*

I, 90 : 304  
V, 47 : 144  
VII, 3 : 237

**Diogénien**

*Proverbes*

*Préface* I, 9-10 : 241  
I, 58 : 264  
II, 85 : 265  
III, 36 : 247  
II, 60 : 265  
V, 4 : 265  
V, 16 : 265  
V, 41 : 247, 253, 256  
V, 70 : 256  
VI, 9 : 276  
VI, 95 : 243

**Dion Cassius**

*Histoire romaine*

XLV, 2, 3 : 269

**Dion Chrysostome**

*Discours*

VIII, 16 : 277  
LXXIX, 4 : 277

**Élien**

*Histoire variée*

XIII, 38 : 276

**[Épicharme]**

fr. 269 K.-A. : 219

**Érinna**

*Quenouille*

fr. 401 SH (= fr. 4 Neri) : 330

**Eschine**

*Contre Ctésiphon*

13 : 131

*Contre Timarque*

59 : 148

**Eschyle**

*Agamemnon*

33 : 218

*Prométhée enchaîné*

298-314 : 131

*Fragments*

fr. 78c, 50-52 (TrGF) : 26

***Etymologicum magnum***

s.v. *σχολή* (= p. 741 Gaisford) : 121

s.v. *ἐφετίνδα* (= p. 402 Kallierges) : 246

s.v. *πεσσοί* (= p. 666, 17 Kallierges) : 250

**Euripide**

*Bacchantes*

240-241 : 41

402-415 : 46

862-867 : 36, 46

866-870 : 20

*Cyclope*

37-40 : 44

63-72 : 45

68-72 : 46

624-626 : 46

*Électre*

860-861 : 36, 40

*Hypsipile*

752d : 24

*Iphigénie à Aulis*

194-198 : 139

*Ion*

492-508 : 39

717 : 40

*Médée*

623-626 : 140

**Phéniciennes***Hypoth.* 19-24 : 302*Hypoth.* 25-31 : 302

48-54 : 301

1019-1066 : 301

1504-1507 : 301

**Fragments**

fr. 272 (TrGF) : 25

**Eustathe de Thessalonique***Commentaires à l'Iliade*

1.346 van der Valk : 140, 143

1.720 van der Valk : 216

2.277 van der Valk : 251

2.277-278 van der Valk : 256

4.248-9 van der Valk : 243, 246

4.691 van der Valk : 258

*Commentaires à l'Odyssée*1.28-29 Stallbaum : 143, 205, 248, 253,  
255, 259*Sur la prise de Thessalonique*

XX Kyriakidis : 245

XX, 2 Kyriakidis : 246

**Évangile sur l'enfance par Thomas**

2 : 297

3-4 : 298

9 : 298

**Festus**

109 L. : 121

470 L. : 122

**Galien***Commentaire au traité Des Articulations  
d'Hippocrate*

II, 33, K. XVIII A 462 : 277

*Exercice avec la petite balle*

2, K. V 902 : 273

5, K. V 910 : 272

**Héraclite**

B 52 D.-K. = D 76 L.-M. : 30, 287, 288

B 56 D.-K. : 304

fr. 70 DK : 285

**Hérodote***Histoires*

I, 6-7 : 127

I, 29-33 : 130

I, 93 : 126

I, 93-94 : 12

I, 94 : 127, 224

I, 114-115 : 299

II, 13, 3 : 130

IV, 45 : 127

IV, 109 : 56

V, 82, 1-2 : 130

VI, 126-129 : 56

VI, 129, 3 : 280

VII, 49, 3-5 : 130

VII, 170-171 : 130

**Hésiode***Bouclier*

272-285 : 90

277 : 33

282 : 33

*Théogonie*

326-327 : 301

**Hésychius***Lexicon*

δ 883-884 : 16

ε 5509 : 277

κ 4851 : 256

κ 3429 : 25

λ 1119 : 148

λ 1354 : 136

π 2517 : 219

σ 3049 : 121

**Hippocrate***Maladie sacrée*

XIV, 1 : 21

**[Hippocrate]***Sur le comportement à tenir*

16 : 141

**Homère***Iliade*

III, 318-320 : 130

VII, 177-180 : 130

XI, 558-562 : 233

XIII, 202-205 : 55

XV, 153-351 : 84

XV, 363 : 285

XVI, 7-11 : 51

XVI, 87-96 : 51

XVI, 676 : 285

XXIII, 77-92 : 51

XXIII, 667-680 : 301

XXIV, 6 : 52

*Odyssée*

VI, 57-65 : 33

VI, 65 : 33, 90

VI, 99-118 : 54

VI, 100 : 32, 33, 39, 53, 90

VI, 101-109 : 33, 90

VI, 149-152 : 33

VI, 153-159 : 33

VI, 160-167 : 33

VIII, 75 : 89

VIII, 250-265 : 89

VIII, 251 : 33, 55

VIII, 370-376 : 128

VIII, 370-384 : 54

XI, 271-280 : 301

XV, 416 : 25

XV, 460 : 25

XV, 462-463 : 25

XVIII, 321-323 : 25, 26

XXIII, 134 : 33

XXIII, 147 : 33, 55

**Horace***Odes*

III, 11, 10 : 279

*Satires*

III, 11, 8-10 : 136

***Hymne homérique à Aphrodite***

30 : 331

120 : 33

***Hymne homérique à Apollon***

135 : 31

146 : 90

149 : 58

156-157 : 31

198-206 : 34

206 : 33, 90

***Hymne homérique à Artémis***

3.237-258 : 40

***Hymne homérique à Déméter***

2-21 : 84

16 : 26, 285

174-175 : 36

425 : 33

***Hymne homérique à Gaia***

14-15 : 33, 89

***Hymne homérique à Hermès***

40, 52 : 24

**Ibycos**

fr. 287 Page-Davies : 88

**Isidore de Séville***Étymologies*

XVIII, 16, 2-3 : 137

**Jean Chrysostome***Homélie sur l'évangile de Mathieu*

23, 10 : 294

47 : 294

*Sur la vaine gloire et l'éducation des enfants*

16 : 293

56, 16 : 293

73-78 : 293

**Jean Eugénikos**

195 Milovanović : 312

**Jean Mauropos***Poèmes*

60 : 307, 308

61 : 307

**Jérôme***Lettres*

CVII, 4 : 292

CXXVIII, 1 : 292

**Lucien***Anacharsis*

8 : 272

27 : 272

**Lucreèce***De la nature*

IV, 1054-1120 : 98

IV, 1056-1065 : 100

IV, 1061-1064 : 99

IV, 1068-1069 : 98

IV, 1073-1074 : 98

IV, 1099-1113 : 108

IV, 1100-1104 : 100, 108

IV, 1110 : 99, 108

IV, 1121-1139 : 99, 100

IV, 1134 : 108

IV, 1137-1140 : 98

IV, 1153-1170 : 99

**Lysias***Discours*

21, 1-5 : 57

26, fr. 57 Carey : 278

**Martial***Épigrammes*

IV, 19, 6 : 273

VII, 32, 10 : 273

VII, 67, 4 : 273

VIII, 28, 10 : 331

XIV, 47 : 271

XIV, 48 : 273

**Ménandre***Epitrepointes*

478 : 33, 39

*Fragments*fr. 59, 4 K.-Th (*Arréphore*) : 360fr. 319 K.-A. (*Pôloumenoi*) : 149**Minucius Félix***Octavius,*

II-IV : 289

III, 5-6 : 277

XXXVII, 11-12 : 289

**Olympiodore***Commentaire au Gorgias*

XXXV, 9, 4-6 : 246

*Commentaire aux Météorologiques*

XLV, 24 : 259

**Oribase***Collections médicales*

VI, 21-36 : 272

VI, 26, 5 : 273

VI, 32 : 271, 273

VI, 34 : 271

**Orion**

*Étymologique*  
s.v. σχολή : 118

**Ovide**

*Art d'aimer*  
I, 4 : 103  
I, 10 : 101, 102, 103  
I, 90-95 : 104  
I, 183-197 : 106  
I, 616 : 103  
I, 753-768 : 103  
II, 159-160 : 105  
II, 175-176 : 106  
II, 199-202 : 105  
II, 203-208 : 106, 110  
II, 720-729 : 107  
III, 250-352 : 105  
III, 320-329 : 106  
III, 349 : 105  
III, 349-352 : 105  
III, 353-360 : 105  
III, 367-368 : 106, 108  
III, 380-385 : 106  
III, 580-589 : 107, 108  
III, 795 : 107  
III, 798 : 108  
III, 809 : 115  
IV, 1102 : 108  
*Tristes*  
II, 465 : 109  
III, 3, 73-76 : 115

**Pausanias**

II, 20, 3-4 : 142  
II, 20, 5 : 142  
V, 17, 10 : 57  
X, 29, 3 : 65

**Pétrone**

*Satyricon*  
4 : 123

**Philodème de Gadara**

*Sur les Stoïciens*  
col. XVI, l. 4-9 : 178

**Philon d'Alexandrie**

*De la plantation*  
169-170 : 288  
*Des songes*  
II, 120 : 255  
*Légation à Caius*  
XXII, 1-5 : 255  
XXII, 108 : 255

**Photius**

*Lexique*  
α 3354 : 249, 256  
δ 742 : 129  
ε 1838 : 277  
η 136 : 265  
λ 348 : 148  
ο 353 : 242  
π 378 : 266  
π 433 : 219  
π 434 : 219

**Phrynichos**

*Eglogue*  
45-47 : 213  
197 : 213  
231 : 213  
265 : 214  
318 : 215  
411 : 214

**Pindare**

*Olympiques*  
I, 16 : 33  
XIII, 86 : 33

*Pythiques*

V, 23 : 25

*Fragments*

fr. 177d Snell : 301

**Platon***Banquet*

191d : 148

193a : 148

*Lois*

635b : 20, 28

644d-645a : 30

644e : 26

653a : 79

653d-e : 44

654a-b : 79

673a : 57

673d : 55

739a : 254

757e-758a : 130

803c-d : 131

830e : 55

968e : 219

*Phédon*

110a : 310

110b : 53

*Phèdre*

235b-c : 88

241b : 246

274-275 : 144

274c-d : 222

*Protagoras*

317b : 140

*République*

398c-d : 82

400a-c : 82

403a : 91

424b-c : 82

521c : 244

590a : 26

*Sophiste*

224a : 141

*Théétète*

146a : 235

151b : 140

**Platon le Comique***Fragments*

fr. 168 K.-A. : 245

fr. 246 K.-A. : 215

**Plaute***Bacchides*

127 : 136

**Pline l'Ancien***Histoire naturelle*

VII, 202 : 125

VII, 205 : 128

XXIX, 33 : 331

**Plutarque***Apophtegmes laconiens*

234C : 281

*Apophtegmes des rois et des généraux*

182a : 55

*Comment écouter*

42a : 119

43f : 119

*Consolation à Apollonios*

115b-e : 232

*Consolation à sa femme*

608d : 27

*Contre Colotès*

1116e : 255

*Le Banquet des sept sages*

150e-f : 305

154b-c : 305

*Proverbes des Alexandrins*I, 67 (*Corpus Paroemiographorum gr.*) :

248, 256

*Propos de table*

629d : 223

700e : 12

*Si la politique est affaire des vieillards*

783b : 254

793b : 271



- Sur la disparition des oracles*  
427f : 278
- Sur l'intelligence des animaux*  
965a : 279  
975a : 254  
984e : 279  
989e : 27
- Vie d'Alcibiade*  
XXII, 2 : 276
- Vie d'Alexandre*  
XXIV, 8-9 : 418
- Vie d'Aratos*  
III, 2 : 271
- Vie d'Artaxerxès*  
XXVI, 6 : 279
- Vie de César*  
XVII, 11 : 375  
XXXII, 8 : 361
- Vie de Pompée*,  
LX, 2 : 361, 363  
LX, 4
- [Plutarque]**
- De la musique*  
1140c : 57
- Vies des dix orateurs*  
839c : 39  
845F : 281
- Vie d'Homère*  
4 : 304
- Polémon**  
fr. 32 Preller : 140
- Pollux**  
*Onomasticon*  
I, 1 : 224  
I, 139 : 222  
II, 108-109 : 215  
III, 73 : 215  
III, 126 : 215
- III, 153 : 216  
III, 154 : 214  
III, 155 : 271  
IV, 54-55 : 223  
VI, 123 : 216  
VII, 206 : 249  
VIII, 25 : 211  
IX, 1 : 209  
IX, 43 : 211  
IX, 74 : 222  
IX, 79 : 228, 236  
IX, 83 : 126, 223  
IX, 94-129 : 240  
IX, 95 : 265  
IX, 98 : 239, 249  
IX, 100 : 257  
IX, 101 : 266  
IX, 104 : 274  
IX, 104-107 : 273  
IX, 105 : 273  
IX, 110 : 224, 225, 244  
IX, 112 : 245  
IX, 113 : 129, 223  
IX, 114 : 228  
IX, 118-119 : 277  
IX, 119 : 338  
IX, 120 : 265  
IX, 122 : 338  
IX, 125 : 222, 331  
IX, 202 : 259  
X, 38 : 222  
X, 95 : 237  
X, 100 : 236
- Pratinas**  
fr. 3 TrGF : 43
- Properce**  
*Élégies*  
I, 1, 4 : 97, 99  
I, 1, 4-6 : 104  
I, 1, 17 : 112  
I, 1, 33 : 99

I, 1, 35 : 100  
 I, 1, 33-35 : 97  
 I, 1, 35-38 : 97, 115  
 I, 5, 25-26 : 112  
 I, 6, 1-9 : 97  
 I, 9, 4 : 99  
 I, 9, 16 : 100  
 I, 9, 18 : 97, 98, 102, 115  
 I, 9, 19-22 : 104  
 I, 9, 26-29 : 99  
 I, 10, 9 : 111  
 I, 10, 15-18 : 111  
 I, 15, 41-42 : 112, 115  
 II, 4 : 101  
 II, 12, 3-4 : 112  
 II, 29, 1-12 : 102  
 II, 34, 5-6 : 97  
 II, 34, 19-20 : 98

### **Psellos**

#### *Devinettes*

4 : 308  
 4-6 : 307  
 11 : 308  
 14 : 308  
 15 : 308  
 18 : 308

### **Quintilien**

#### *Institution oratoire*

I, 6, 34 : 121  
 III, 5, 2 : 370

### **Roman d'Alexandre (rec. A)**

I, 35, 7-8 : 280

### **Sappho**

fr. 44 Lobel-Page : 24  
 fr. 58c, 6 (Cologne) : 36  
 fr. 63, 8 Lobel-Page : 24  
 fr. 94 Lobel-Page : 37  
 fr. 96 Voigt : 334  
 fr. 130 Voigt : 84, 88

P. Köln col. i.12-14 (= fr. 58, 11-12  
 Voigt) : 37

P. Köln col. i.12-15

### **Scholies à Aristophane**

#### *Grenouilles*

970 Dübner : 259  
 969 Koster : 260

#### *Ploutos*

287a Chantry : 229  
 287f Chantry : 230  
 924 Chantry : 119

### **Scholies à Euripide**

#### *Oreste*

432 Dindorf : 139

### **Scholies à Homère**

#### *Illiade*

XV, 363a (schol. vet.) (= D scholia) : 26

### **Scholies à Lucien**

65.1 Rabe : 246

### **Scholies à Platon**

#### *Lois*

739a Greene : 248, 256  
 820c Greene : 248, 256  
 968e Greene : 265

#### *Lysis*

206e Greene : 257  
 296e Greene : 266

#### *Phèdre*

59, 18-60, 6 Couvreur : 245  
 241b Greene : 243

#### *République*

408b : 230

### **Servius**

#### *Commentaire à l'Énéide de Virgile*

II, 81 Thilo : 139

**Sophocle***Ajax*

1-133 : 131

*Antigone*

795-800 : 131

1126-1136 : 46

1146-1154 : 46

*Les Limiers*

124-135 : 44

221-223 : 44

*Oedipe roi*

19-24 : 302

36 : 301

130 : 301

391-394 : 301

1080 : 35

1105-1109 : 35, 46

1109 : 33

1263 : 62

*Fragments*

fr. 429 TrGF : 233

fr. 479 TrGF : 139, 360

fr. 895 TrGF : 15

fr. 975 TrGF : 314

**Souda**

α 767 : 26

α 2310 : 362

α 4613 : 247

β 544 : 246

η 259 : 265

θ 345 : 259

θ 543 : 271, 272

κ 1642 : 251, 253, 256

κ 2290 : 256

λ 604 : 148

ο 719 : 242

π 44 : 143

π 225 : 266

τ 758 : 249

τ 895 : 137

τ 1005 : 265

**Sozomène***Histoire ecclésiastique*

II, 17 : 296

**Strabon***Géographie*

V, 3, 8 : 272

XII, 8, 16 : 331

**Suétone***Grammairiens et rhéteurs*

4, 10 : 120

25 : 120

28, 1 : 120

*Vie de Térence*

7 : 360

*Auguste*

83 : 277

94, 8 : 418

*César*

32, 3 : 363

32 : 362

33 : 15

*Sur les jeux des Grecs (Peri paidiōn)*

Taillardat

I : 239

I, 2 : 143

I, 6 : 265

I, 7 : 264

I, 14 : 249, 255

II : 239, 273

II, 13 : 234

II, 21-29 : 235

VIII : 245

XIV : 239, 264

XVI : 239

XXIV : 258

LXXX, 178 : 255

**Térence***L'Andrienne*

739 : 137

**Tertullien***Sur les spectacles*

V, 2-4 : 137

V, 8 : 137

**Théocrite***Idylles*

VI, 19 : 249, 253

**Théodoret***Histoire ecclésiastique*

IV, 13, 5-7 : 295

**Théophraste***Caractères*

XVI, 6 : 271

**Thucydide**

I, 6, 5 : 216

III, 104, 4 : 58

**Tibulle***Élégies*

I, 4, 39-40 : 110

I, 4, 51-52 : 110

I, 4, 57-60 : 110

I, 4, 79-84 : 111

I, 5, 37-42 : 99

I, 6, 1-9 : 97

I, 6, 1-3 : 104

I, 6, 5-7 : 99

I, 6, 8-10 : 115

I, 6, 9-10 : 109, 110

I, 6, 9-15 : 109

I, 8, 71-78 : 109

I, 8, 77-78 : 109

II, 5, 105-112 : 111

**Tite-Live***Histoire romaine*

I, 1, 35 : 94

III, 32 : 133

IV, 25 : 133

IV, 52 : 133

V, 31 : 133

VI, 21 : 133

VII, 2, 1-11 : 95

VII, 2, 1-5 : 133, 134

**Tryphon***Sur les figures de style*

IV (= 3, 193 Spengel) : 306

**Valère Maxime***Faits et dits mémorables*

II, 4, 4 : 134

**Varron***Logistorici*

fr. 30 Riese : 122

**Virgile***Bucoliques*

VIII, 43 : 102

VIII, 43-45 : 102

VIII, 47-50 : 102, 104

X, 29 : 102

X, 69 : 102

*Géorgiques*

III, 306 : 331

**Xénophon***Anabase*

VI, 1, 8 : 56

*Constitution des Lacédémoniens*

IX, 5 : 55

*Cyropédie*

II, 3, 18 : 28

**[Xénophon]***Constitution des Athéniens*

III, 6 : 211

**Zénobius vulg.***Proverbes*

II, 44 : 264

II, 85 : 264

III, 60 : 264

IV, 23 : 219, 264

IV, 74 : 256

V, 63 : 249

V, 67 : 265

VI, 13 : 276

**[Zonaras]***Lexique*

s.v. διατριβή : 119

s.v. σχολεῖον : 118



# Table des matières

## INTRODUCTION

Véronique DASEN et Marco VESPA

*Ancient Play and Games: in Search of a Definition.* . . . . . 5

## I. DÉFINITION

Stephen E. KIDD

*Le jeu est-il une émotion ? Enquête sur la paidia grecque.* . . . . . 19

Anton BIERL

*Choral Dance as Play: Paizein in Greek Drama, or Body Movement as Sexual Attraction between Gender and Genre.* . . . . . 29

Mark GOLDEN

*Play, Sport, Dance, Ball Games: Categories in Motion* . . . . . 49

Victoria SABETAI

*Playing at the Festival: Aiora, a Swing Ritual* . . . . . 61

Claude CALAME

*Les jeux poétiques d'Éros : le désir amoureux en performances musicales* . . . . . 79

Giulia SISSA

*Sed puer est ! Le langage ludique de l'amour dans la poésie romaine* . . . . . 93

Christian LAES

*When School Means Play. Greek and Latin Lexicography and Socio-Cultural History* . . . . . 117

Marco VESPA

*Au commencement était la faim. Récits sur l'origine des jeux dans l'Antiquité grecque et romaine.* . . . . . 125

Charles DOYEN

*Lastragale comme symbole pondéral et monétaire* . . . . . 147

Chiara BIANCHI

*Les jetons historiés dits « alexandrins » : bilan et propositions.* . . . . . 179



**II. TRANSMISSION ET RÉCEPTION**

Renzo TOSI	
<i>Polluce nella tradizione lessicografica</i> .....	207
Andromache KARANIKA	
<i>The Midas Game: Performance, Intertextuality and the Poetics of Childhood</i> .....	221
Arnaud ZUCKER	
<i>Gloser n'est pas jouer. Les formules de jeux dans les recueils parémiographiques</i> .....	239
Julien DU BOUCHET	
<i>Jouer en rêve chez Artémidore</i> .....	267
Miguel HERRERO DE JÁUREGUI	
<i>Early Christian Attitudes towards Child Playing</i> .....	283
Simone BETA	
<i>From Homer to John Eugenicus: the Long Journey of Riddles through Greek and Byzantine Literatures</i> .....	301
Cleo GOUGOULIS	
<i>The Search for Cultural Continuities in Studies of Modern Greek Children's Play and Games: Some Theoretical and Methodological Questions</i> ..	315
Salvatore COSTANZA	
<i>Pollux témoin des jeux : continuité, survie et réception dans la culture ludique néogrecque</i> .....	329
Francesca BERTI	
<i>The Meaning of "Traditional" in Play Studies</i> .....	343
Katarzyna MARCINIAK	
<i>Du Rubicon à la chambre d'enfants : la réception de l'expression Alea iacta est dans la culture contemporaine des jeunes</i> .....	359
Michel MANSON	
<i>Faire du jouet et du jeu des enfants des objets d'Histoire. Un long cheminement du XVI<sup>e</sup> au XIX<sup>e</sup> siècle</i> .....	383
<b>LISTE DES CONTRIBUTEURS</b> .....	399
<b>RÉSUMÉS/ABSTRACTS</b> .....	407
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	425

**INDEX**

Index général.....	491
Index des sources antiques.....	499

Imprimé par Henroprint  
Octobre 2021