

Vendredi 13 octobre 2017 : Mémorial de Caen

- **Luc Bourgeois** (Univ. de Caen-Normandie/CRAHAM UMR 6273)
Du char de guerre à la tour, le destin d'une pièce du jeu d'échecs dans l'Occident médiéval

Né en Inde et transmis à l'Occident par l'intermédiaire du monde islamique, le jeu d'échecs constitue à partir du X^e siècle un bon observatoire des modalités des transferts culturels, à travers l'interprétation de la forme et du nom des pièces, de leurs couleurs puis des règles du jeu. Divertissement cantonné aux élites, jeu de guerre facile à adapter par l'imaginaire chevaleresque, il fascine l'Occident tout en posant de nombreuses difficultés de compréhension. La figure actuelle de la tour suit ainsi un cheminement complexe qui, partant du char de guerre primitif, aboutit à un château plus conforme au quotidien occidental, avec des variantes dans les marges de l'Europe, qui ne connaissent que tardivement ce type d'architecture. Cette communication propose de suivre ce parcours à travers les objets conservés, les images et les textes.

- **Pascal Briost** (Univ. de Tours/CESR UMR 7323)
« Les jeux des enfants ne sont pas jeux, et les faut juger en eux comme leurs plus sérieuses actions » : jouets futiles et sérieux de la Renaissance

Si les jeux à la Renaissance ont fait l'objet d'un beau colloque du Centre de la Renaissance en 1982, sous la direction de Philippe Ariès et André Stegman, et si les jeux de hasard, massivement condamnés au XVI^e siècle à la hauteur de la faveur qu'ils rencontraient dans le public, ont également fait l'objet de plusieurs publications, les jouets de la Renaissance n'ont été que peu étudiés, malgré les nombreuses découvertes des archéologues, et n'ont fait l'objet que de livres généralistes ou de pages internet. Reprendre la typologie des jouets de la Renaissance en se demandant s'il y a une spécificité des XV^e et XVI^e siècles peut permettre de poser toutes une série de questions par exemple sur le rôle du jouet dans les apprentissages corporels ou dans la socialisation aux genres ou encore sur l'importance de leur diffusion dans un monde proto-industriel : les jouets étaient-ils, par exemple, réservés aux élites ?

- **Christophe Prime** (Mémorial de Caen, Responsable des Collections)
Conditionner les jeunes esprits par le jeu pendant la Seconde Guerre mondiale

En temps de guerre, les enfants deviennent des enjeux politiques et pédagogiques à part entière. Avant et pendant la Première Guerre mondiale, la production de jouets et de jeux patriotiques et guerriers a été particulièrement prolifique, tout particulièrement en France. Elle va l'être tout autant lors du second conflit mondial. Une partie des jeux de société et des jouets produits en temps de guerre s'inspirent des événements militaires et transmettent des messages à la jeunesse. Les fabricants, et à travers eux les États en guerre, conditionnent subtilement les esprits des générations en devenir et les préparent à la guerre. Nous nous appuyons sur des exemples concrets d'artefacts datant de cette période.

- **Jean-Pierre Le Goff** (LASLAR EA 4256)
Jouer avec son corps et celui des autres : autour de quelques culs-de-lampe historiés des enluminures du Livre d'heures de la famille Ango

Peut-on jouer sans jouet ? Les culs-de-lampe d'un manuscrit latin de la BnF (ms. lat. Nouv. acq. 392, 1516-V), dit "de la famille Ango" et probablement rédigé à Rouen vers 1514, constituent l'un des témoignages les plus riches de ce que 1°) la réponse est incontestablement oui, et 2°) il existe une très grande variété de jeux enfantins qui ont pour seul instrument le corps des joueurs engagés. Car au-delà de la nudité quasi-systématique des enfants représentés, qui porte en soi une *senefiance* bien connue et n'étonnera pas le médiéviste, une typologie des jeux pratiqués au fil des vignettes qui ornent la partie basse des enluminures des *Heures Ango* permet de distinguer l'essentiel – ce qui se joue autour des corps ludiques et relève de la découverte du corps de l'autre autant que de l'exercice



du sien propre –, de l'accessoire – qui relèverait plutôt de l'histoire du jouet. C'est à ce *distinguo ergo me video* que tentera d'introduire notre propos, images à l'appui de ce que point n'est besoin d'autre miroir qu'un regard croisé.

- **Clotilde Lemarchant** (Univ. de Caen-Normandie / Responsable PUDC Plate-forme universitaire de données de Caen/CMH UMR 8097)

Les jouets attrapent-ils un sexe ?

La dimension socialisatrice des jouets est bien connue : par les usages répétés du jeu, les jouets favorisent l'apprentissage de normes et la reproduction de rôles, entre autres sexués (Vincent, 2001). Ils sont une façon d'apprendre et d'intérioriser une dichotomie sexuelle. On se propose dans cette communication d'interroger ce qu'ils nous révèlent d'un système de genre, c'est-à-dire d'une façon qu'a une société de définir, à un moment donné, la place des garçons et des filles, des hommes et des femmes. Il s'agit de tenter de comprendre comment se construisent et se transforment ces normes : comme pour les techniques (Gardey, 2008) ou les métiers (Marry, 2004), les jouets attrapent parfois un sexe ; ils peuvent aussi en changer. On cherche aussi à voir aussi s'il n'y a pas du jeu dans les rouages de ce système, une marge de manœuvre des acteurs et actrices. En effet, la performativité des discours sur les jouets dans la socialisation de genre n'empêche pas qu'il y ait « du jeu dans les catégories de genre » (Zegai, 2014).

- **Jean-Pierre Rossie** (Chercheur associé / Centre for Philosophical and Humanistic Studies, Faculty of Philosophy, Braga, Portugal)

Culture ludique des enfants de l'Anti-Atlas marocain : recherches transdisciplinaires sur les jouets et les pratiques du jeu

A l'aide d'un PowerPoint qui visualisera quelques aspects matériels, culturels et sociaux de la culture ludique des enfants de l'Anti-Atlas, un regard transdisciplinaire sur les jouets et les pratiques de jeu sera proposé. Dans cette région du Maroc il s'agit surtout d'enfants amazighs (berbères). Cependant, la culture ludique des enfants arabophones du Maroc rural est similaire à celle des enfants amazighs. Après une introduction sur les jeux et jouets de ces enfants, il sera surtout question de l'analyse comparative des données ethnographiques et archéologiques en ce qui concerne la création ancienne et contemporaine de figurines et jouets : les matériaux et techniques de création de jouets, les figurines de l'Anti-Atlas (et au néolithique) entre **jeu** et apprentissage de tâches, ainsi que du cas particulier des animaux-jouets à 3 pattes du Sahara et des rives du fleuve Niger de 100 AD à 1980.

Samedi 14 octobre 2017 : Musée de Vieux-la-Romaine

- **Véronique Dasen** (Univ. de Fribourg / ANHIMA UMR 8210 / projet ERC Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity)

Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain

Comment retrouver la trace des jeux et jouets dans l'antiquité grecque et romaine ? La culture ludique occupe une place centrale dans la vie de tous les membres de la société, petits et grands, femmes et hommes, individus libres ou de statut servile, citoyens et étrangers. Ses règles reflètent et construisent à la fois les normes et les valeurs de la société qui les produit. De manière comparatiste, nous nous interrogerons aussi sur les formes de sociabilité genrées et multiculturelles que construisaient les jeux antiques.

- **Amandine Marshall** (Chercheuse associée à la Mission Archéologique Française de Thèbes-Ouest / membre invité HALMA-IPEL/UMR 8164)

Jouer au pays des pharaons

Hochets pour amuser les plus jeunes, poupées, personnages articulés, billes abandonnées dans la cour de récréation, jeux d'adresse, d'équilibre ou de force, les divertissements ne manquaient pas en Égypte ancienne. L'univers ludique des enfants demeure toutefois plus difficile à appréhender que dans d'autres sociétés antiques, car l'association d'un artefact à un jouet ou un **jeu** est rarement

certifiée – les éléments qui paraissent être des jouets ou jeux, de prime abord, pouvant souvent revêtir une autre fonction – et les Égyptiens, peu préoccupés d'évoquer leurs jeux d'enfants dans les écrits ou les scènes. Les divertissements auxquels s'adonnaient les plus jeunes se dévoilent essentiellement grâce aux témoignages archéologiques et aux survivances culturelles.

- **Maia Pomadère** (Univ. de Paris I/ARSCAN UMR 7041)

Jeux et jouets à l'âge du Bronze Récent dans le monde égéen

Les civilisations minoennes et mycéniennes ont développé à l'âge du Bronze récent (env. 1600-1100 av. n. è.) un intérêt pour la représentation des enfants, mais ces images les montrent rarement dans leurs jeux. Il faut donc se tourner vers les tombes pour identifier des objets qui ont pu avoir un usage ludique avant leur dépôt auprès d'un(e) jeune mort(e). L'enquête doit cependant affronter plusieurs écueils : d'une part, la fonction des modèles réduits ou des figurines en terre cuite est le plus souvent ambiguë, la part du symbolique, du rituel et celle de la sphère ludique étant difficiles à distinguer en l'absence de textes. D'autre part, des indices matériels suggèrent que la pratique de certains jeux n'était pas spécifique aux enfants et concernait également les adultes. Malgré les zones d'ombres, ces jeux et jouets renseignent ainsi sur les pratiques sociales dans le monde égéen du Bronze récent.

- **Irini Papaikonomou** (Univ. de Fribourg / Chercheuse associée ARSCAN UMR 7041 / membre extérieure HALMA-IPEL UMR 8164)

Astragale et jeunesse en Grèce ancienne : jeux et enjeux

L'astragale, osselet du tarse des pattes arrière qui fonctionne comme une poulie entre les os, offre aux ruminants qui en possèdent la liberté de sauter et de grimper. Aristote qui décrit sa fonction met l'accent sur la perfection esthétique de sa forme en employant le terme *plassein*, modeler, comme s'il s'agissait de la fabrication manuelle d'une statuette. Objet agréable à tenir dans la paume de la main grâce à la bonne répartition de la densité osseuse par rapport à son volume, il fascine les Grecs par sa forme et sa matière qu'ils rapprochent mentalement des métaux précieux et du verre et ils en font même des bijoux. Le nombre de facettes sur lesquelles il se tient quand on le lance explique qu'il ait été utilisé comme dé. De nombreux usages en ont été faits : objet à valeur pré-monnaire, ex-voto offert aux divinités, jouet individuel ou collectif pour des jeux d'adresse ou agonistiques, instrument divinatoire, enfin « offrande » funéraire. La pluralité de ses qualités explique la multiplicité d'interprétations de l'astragale suivant le contexte archéologique de découverte et en fonction de l'animal dont il est issu, ainsi que du traitement qu'il a pu subir. Caractéristique de la petite enfance – petit trésor d'un jeune garçon (comme on peut le voir sur les stèles funéraires ou dans le contexte de la palestra) ou support des pratiques divinatoires des jeunes filles amoureuses –, que signifie-t-il comme don à une divinité ? Seule une étude pluridisciplinaire permet de proposer quelques réponses au cas par cas après comparaison dans le temps et dans l'espace.

- **Ulrich Schädler** (Directeur du Musée Suisse du Jeu [La Tour-de-Peilz] / Univ. de Fribourg / projet ERC Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity)

La marelle ronde – le jeu le plus populaire des Romains ou une invention des archéologues ?

Quiconque aujourd'hui visite des villes antiques peut découvrir une multitude de dessins gravés dans le sol de marbre des rues, des temples et des bâtiments et places publics. Un grand nombre de ces dessins sont des plateaux pour des jeux de pions tels que l'« Alea » ou le jeu des cinq lignes ou bien des pistes de billes. Mais le motif le plus fréquent est certainement celle d'une roue à rayons : un cercle traversé de quatre lignes qui se coupent au centre.

Pendant longtemps on ne savait pas comment interpréter ce dessin. En 1918, Carl Blümlein lançait la théorie qu'il s'agit d'une variante ronde de la petite marelle (jeu décrit par Ovide). Aujourd'hui cette théorie, acceptée loin à la ronde, est mise en question. Ce n'étaient pas les Romains, mais l'archéologue qui a inventé ce jeu.

- **Alex de Voogt** (Assistant Curator of African Ethnology, Division of Anthropology / RRGSGraduate School, American Museum of Natural History / New York)

How dice throw light on Eurasian history: an exploratory study in the Netherlands

Cubic dice were brought by the Romans to the Low Countries, and are found in small numbers at many archaeological sites dating to the last two millennia. A systematic analysis of 110 well-dated dice from the Netherlands shows that shape, pip configuration, and pip style changed significantly for bone and antler dice from the Roman to the recent historical period. Dice pre-dating 650 CE are highly variable in all attributes, those dating between 1100 and 1450 are highly standardized, and those post-dating 1450 CE are standardized for some attributes, such as symmetry and configuration, but variable for others, such as material type. There is also a major shift from “sevens” to “primes” and back to “sevens” pip configuration across these temporal windows, and pip style was simplified over time from a dot-ring-ring pattern to simple dots.

These findings can be used in future studies in the Netherlands to help date sites and/or isolated finds, and more broadly, can be augmented with similar analyses of dice elsewhere in Eurasia to generalize these results across the continent as well as to study ancient interaction networks and the cultural transmission of games involving dice play.