



Jouer avec des lettres et des mots

Dr. Nouria AKLI

Institut d'archéologie, université d'Alger2

Résumé

Cet article consiste à présenter sur une des activités ludiques commune au monde antique. Celle des jeux dont les traces sont bien visibles sur les pavements des cités antiques de la Numidie. Des tables sous forme de lignes gravées sur les blocs qui composent les monuments publics connus sous le nom de *duodecim scripta*, ces derniers s'inscrivent dans un groupe bien identifiable celui des *tabulae lusoriae*.

Mots clés: *tabula lusoria*; *duodecim scripta*; jeu; Numidie; *forum*; basilique.

Abstract

This article focuses on one of the well known and spread games in the ancient world. These games are in the form of geographic lines evident on the pavements of the ancient cities of Numidians well as tables engraved on the ground of public Numidian buildings known as "duodecim script". The latter is part of a series of ancient games known as "tabulae lusoriae".

Keywords: *tabula lusoria*; *duodecim scripta*; game; Numidia; *forum*; basilica

ملخص

نحاول من خلال هذه المقالة الإطلاع على واحدة من الأنشطة الترفيهية المعروفة والمنتشرة في العالم القديم. من بين هذه الأنشطة نجد ألعاب على شكل خطوط هندسية واضحة على أرصفة المدن النوميديّة، ونجد أيضا ألعاب على شكل طاولات منقوشة على أرضيات المباني العمومية النوميديّة والمعروفة باسم دودسيم سكريبتا. هذه الأخيرة تدخل ضمن مجموعة الألعاب القديمة المعروفة بـ"تابولا لوسوريا".

الكلمات الدالة: طاولة اللعب؛ الاثني عشر حرف؛ لعبة؛ نوميديا؛ الساحات العمومية؛ بازيليكا.

Introduction

Durant l'Antiquité, de très nombreuses activités assimilées à des jeux ont été considérées comme faisant partie intégrante de la vie urbaine de la ville. Ainsi, les divertissements organisés comme les représentations théâtrales, les concours littéraires et musicaux et le sport étaient gérés par l'État et inscrits dans la politique romaine (Carcopino, 1939). L'acteur ou le joueur étant soumis directement à l'autorité, il n'était pas libre, par conséquent, du choix de son rôle ni de celui du texte ni du jeu.

Cela dit, rien ne saurait nous faire parvenir à comprendre et percer plus avant le caractère propre d'un individu ou d'une société, que d'étudier l'activité ludique créée pour des hommes libres (Aristote). Les activités libres qui débutent dans la mesure où l'exercice de la pensée doit être libre, à savoir là où s'achève le travail. Le moment de liberté et de délivrance où l'homme pense à vaquer à des activités ludiques autonomes, non imposées et sans aucune contrainte (Marquardt, 1893).

L'homme retrouvait cela en flânant dans les ruelles de la cité antique. Des tables de jeu qu'ils élaboraient avec quelques lignes tracées et incisées sur les pavements des ruelles, de la basilique et du *forum*.

Le *duodecim scripta*, le trictrac romain, est un jeu de combinaison et de calcul amené par le lancer des dés et la manœuvre de leurs pions qui dépendait de l'habileté du joueur. Champions et professeurs s'adonnaient à ce jeu en risquant, au hasard sur la table de jeu, pas seulement leur bourse, mais encore plus leur coffre-fort (Carcopini, 1939). On retrouve un écrit du poète Juvénal qui se demande non sans regret: «Est-ce seulement de la folie que de perdre 100.000 sesterces et de refuser une tunique à l'esclave qui frissonne». Car avec le temps, ces divertissements avaient perdu de leur innocence.

1. Présentation de Jeu des douze caractères

La table de jeu des douze caractères semble avoir été fort populaire à l'époque antique, entre le Ier siècle et le IV siècle, étant donné le nombre de figurations attestées sur les pavements des villes de Rome (Barresi, 2001), ainsi que dans les provinces romaines. Elle était en forme de table rectangulaire en pierre et sur sa surface apparaissent des mots gravés et rangés sur trois lignes juxtaposées sur trois niveaux. Les trois lignes comprenaient, chacune, deux mots de six lettres formant, dans leur ensemble, un total de trente-six lettres ou trente-six cases, chaque lettre marquant une case. L'intervalle entre les deux colonnes est délimité par des motifs géométriques, végétaux et animaliers.

La plupart du temps, les trois lignes forment une ou plusieurs phrases qui ont, souvent, un rapport avec le jeu lui-même. Certaines de ces inscriptions faisaient référence à des événements historiques, d'autres renvoyaient simplement à la vie quotidienne dans un langage populaire (May, 1995). Le *duodecim scripta* était également un jeu à caractère littéraire qui offre à l'épigraphiste des séries de dédicaces souvent reprises en formules usuelles. (Goncalves, 2015)

L'étude d'une typologie de jeu inscrit est à considérer sérieusement. En voici quelques spécimens découverts en Numidie: *duodecim scripta* à Madaure, Timgad et Ain kebira.

a. Jeu de douze caractères de Timgad (Fig.1)

Au bord du portique du *forum de Timgad* (l'Antique *Thamugadi*), on y avait incisé sur le pavé une table, centrée entre les deux piliers, de forme rectangulaire de 68 cm de longueur, 53 cm de largeur et 19 cm d'épaisseur. On distingue trois lignes juxtaposées et équitablement séparées comprenant chacune, deux mots de six lettres. Elle est divisée par une section de décor.



Fig.1 : Table de jeu au bord du portique du *forum* de Timgad



<i>VENARI</i>	<i>LAVARI</i>
<i>LUDERE</i>	<i>RIDERE</i>
<i>OCCEST</i>	<i>VIVERE</i>

L'inscription est intéressante. Car, par un simple jeu de mots, elle résume une philosophie de vie fondée sur les plaisirs de la chasse, du bain et des jeux: *venari lavari/ ludere ridere/ occest vivere*.

On observe aussi des motifs de décoration qui délimitent les deux colonnes de l'inscription:

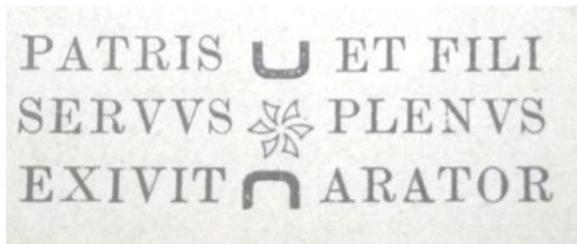
- La représentation d'un oiseau comme motif pour séparer les deux mots «*VENARI LAVARI*» donne un sens à l'inscription.
- La représentation d'une tête d'un âne entre les deux mots «*LUDERE RIDERE*»
- La représentation d'un motif végétal, difficile à identifier, une palme(?) entre les deux mots «*OCCEST VIVERE*».*

b. Jeu de douze caractères de Ain-Kebira (Fig.2)

Cette table de jeu à inscription a été trouvée à Ain-Kebira, l'antique *Satafis*. Elle est de forme rectangulaire de 50cm de longueur, 54cm de largeur et 15cm d'épaisseur.

On observe trois lignes de douze lettres chacune, séparées par des motifs, la moitié d'un carré et une rosace au milieu, de sorte que chaque moitié de ligne figure six lettres.

* La symbolique des ornements des tables de jeu se trouve à la page ci-après.



Estampage de Delattre R.P.A.-I.1910, p.14



Ain-Kebira, C.I.L., VIII ,8407

Fig.2 : Table de jeu d'Ain-Kebira (antique Satafis)

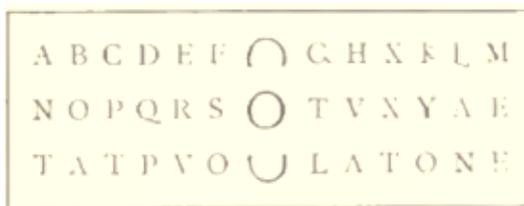
L'inscription a été traduite par R.P.A.-L.Delattre ainsi: «Esclave de deux maîtres, le père et le fils, il arriva à la fortune et devint possesseur de grands biens».

On relève aussi des motifs qui séparent les deux colonnes :

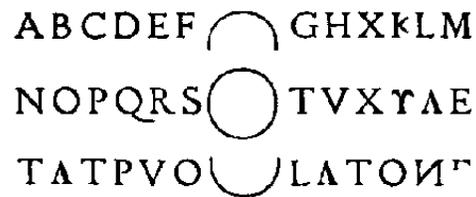
- Le motif d'un demi-carré qui sépare les deux mots «PATRIS» «ETFILI»
- Le motif d'une rosace à six pétales qui sépare les deux mots «SERVUS» «PLENUS»
- Le motif d'un demi-carré qui sépare les deux mots «EXIVIT» «ARATOR»

c. Jeu de douze caractères de Madaure (Fig.3)

On remarque la diversité des tables de jeu à douze caractères avec cet exemple de table ILA 2189 de Madaure (l'antique Madauros) qui peut être considéré comme celui d'une table classique et connue sous le nom d'«*abecedarium*». Elle a été découverte dans le haut des ruines sur une des dalles du pavement d'une longue rue, elle est de forme rectangulaire et mesure 60 cm de long sur 36 cm de large.



Madauros, I.L.A, 2189



Estampage de St.Gsell, 1915, p.197

Fig.3 : Table de jeu de Madaure

C'est une table de jeu avec la disposition usuelle des 36 lettres. Ce sont d'abord les lettres de l'alphabet «I» est remplacé par «X», puis des lettres qui manquent comme le «J», l'«U» et le «W». Les lettres de la troisième ligne ont peut-être été choisies au hasard, mais on ne peut l'affirmer. Car, elles peuvent cacher un mot qui désigne un mystère et représenter peut-être une forme d'écriture codifiée. Si l'on essaye de déplacer les lettres du mot «LATONE», que peut-on trouver comme mot mystère (?) Mais, cela ne reste qu'une hypothèse.

Les motifs qui séparent les deux colonnes se composent d'un cercle centré et d'un demi-cercle dans une des parties inférieure et supérieure de la table.



d. Jeu de douze lignes de Madaure (Fig.4)

D'autres tables ne comprenaient que des dessins géométriques de petites lignes, ou de cercles et demi-cercles à la place des lettres, suivant une disposition analogue. Ils remplissaient certainement la même fonction dans le jeu.



Fig.4 : Table de jeu de Madaure

C'est ce type de plateau qui a été trouvé à Madaure (l'antique Madauros) dans une des maisons «hors de son contexte ». Les jeux de lettres et de mots sont remplacés par 36 petites lignes qui invitent plutôt à l'usage de la réflexion et de la tactique. Les trois rangées de lignes sont divisées en deux colonnes à leurs milieux par des motifs géométriques : un cercle centré et un seul demi-cercle dans la partie inférieure.

2. La symbolique des motifs des tables de Jeu de douze caractères

Dans ces quatre tables, on relève des représentations artistiques de forme géométrique, animalière et végétale. On ignore la signification de ces formes. Il pourrait s'agir d'emblèmes désignant des Cités ou de signes rituels ou magiques, ou bien des signes associés à l'écriture et au jeu.

- la représentation de la tête d'âne est inséparable du paysage rural nord-africain. A-t-elle un caractère symbolique lié à la patience proverbiale de cet animal ou bien à la monture ou marque-t-elle, tout simplement, le jeu lié à l'inscription?
- La rosette est reliée au jeu de *duodecim Scripta* (Cobette, 2008, p.231). D'après R.P.A.-L.Delattre, la table renvoie à une signification chrétienne par la figuration de la rosace à six pétales symbolisant Jésus-Christ (I et X). Dans ce cas, il s'agirait d'une table de jeu à caractère religieux lié à la religion chrétienne (?)*.
- La palme, un motif végétal, qui est associé au jeu et symbolise la victoire qui y attend l'adroit joueur. Elle désigne également la case du pion vainqueur (Marrou, 1941; Leglay 1964).
- Les cercles, les demi-cercles et les demi-carrés peuvent représenter de symboles de raisonnement mathématique (Garcea, 2008)

* La traduction dans un sens chrétien de R.P.A.L. Delattre : «Serviteur du Père et du Fils, il est sorti plein de mérites, semblable au laboureur heureux qui voit ses travaux et ses peines récompensés par une abondante moisson ».

3. La règle de jeu

Dans les tables, chaque lettre représentait une case spéciale dans ce jeu populaire dont les règles ne nous sont pas totalement connues. Ovide dans « l'art d'aimer livre III » mentionne ce jeu et dit à son sujet : « Il est un autre jeu, divisé en autant de cases qu'il y a de mois dans l'année; la table contient trois pièces de chaque côté: pour gagner, il faut les ranger toutes les trois sur la même ligne... » Que peut-on déduire de ce passage? Cela nous pousse, plutôt, à nous interroger sur la nature des trois pièces. S'agit-il de dés ou de pions ? Et sur leur nombre ?

Bien que les recherches récentes nous renseignent sur la règle de ce jeu de table de douze caractères qui se joue avec deux dés à 6 faces et 15 pions de la même couleur ou de deux couleurs différentes. Les joueurs plaçaient successivement des pions et les déplaçaient au hasard des points comptés à chaque lancement de dés, suivant quelles règles? Dans ce jeu de hasard, l'habileté du joueur dans le maniement des dés était, sans doute, décisive.

Conclusion

Au terme de cette étude, qui ne se prétend pas exhaustive, on peut reconnaître qu'à l'examen des données des tables de jeux inscrits en pierre, les indications épigraphiques et figurées restent rares. Néanmoins, on jouait dans les cités numides à des tables de jeu inscrit. Cela nous informe sur le degré d'alphabétisation à Timgad, Madaure et Ain-Kebira. Et aussi, elles nous révèlent certaines tendances d'idées. On peut ajouter que la romanisation des provinces africaines est replacée dans le cadre de l'universalisme impérial. Elle touchait les plus petits détails de la vie quotidienne de la population.

D'après le matériel étudié, on constate que les dimensions des tables sont presque semblables à quelques centimètres de différences. Des tables de jeu qui ont été gravées et spécialement préparées à l'usage du public. Jouer avec des lettres et des mots qui sont considérés comme des slogans et des pensées inscrites qui nous renseignent sur la mentalité des joueurs et l'environnement du jeu. Nous pouvons parler d'un choix du type de jeu. Toutefois, la présence d'un seul type de jeu dans un site et l'absence de production répétitive me laisse pensive.

Dans ces conditions, on ne peut tirer de conclusion précise sur l'organisation du jeu des tables dans la culture et la société urbaines de l'Algérie romaine. Cela donne un aperçu du chemin qui reste à parcourir pour une connaissance approfondie des jeux de parterre, notamment dans la Numidie ancienne.

Bibliographie

1. Ballu A., Cagnat C., Bosewilwad, 1905. Timgad une cité africaine sous l'Empire Romain, Paris.
2. Barresi P. 2001. su una tabula lusoria da Gortyna, in: Annuario della scuola archeologica di Atene e delle missioni italiane in oriente, Vol LXXVI-LXXVIII, p.250-271.
3. Boissier G. 1894. l'Afrique romaine - promenades archéologiques en Algérie et en Tunisie in : Revue des deux mondes, 4e période, tome 124, pp. 827-852.



4. Carcopino J., 1939. la vie quotidienne à Rome, à l'apogée de l'empire, Paris.
5. Cobette R.E. 2008. a dice tower from richborough, in: *britannia* xxxix, vol.39, pp. 219-235
6. Delattre R.P.A.-I., 1910. une table de jeu à l'usage chrétien, in : *Quelques notes d'archéologie chrétienne*, Lyon. pp.1-15.
7. Goncalves V. 2015. le tablier de Gruterus: jeu de faussaire ou jeu chrétien? Réflexions autour d'une *tabula lusoria* tardo-antique (*CIG*, IV 8983): <http://mefra.revues.org/2643>.
8. Garcea A., 2008. Varron et la constitution des paradigmes flexionnels du latin varron et la constitution des paradigmes flexionnels du latin, in: *Histoire Épistémologie Langage*, tome 30, fascicule 1, 2008. pp. 75-89.
9. Gsell St., 1915. lecture d'une note sur un certain nombre d'inscriptions latines découvertes en Algérie, in : *Bulletin archéologique du comité des travaux historiques et scientifiques*, Paris, juin 1915, p.197.
10. Gsell St. 1922. *Inscriptions latines de l'Algérie*, T.I, Paris.
11. Lafaye G., 1877. *Lusoria tabula*, in : *dictionnaire des antiquités grecque et romaine*, T.III (L.M), p.1403-1405.
12. Leglay M., 1964. le symbolisme de l'échelle sur les stèles africaines dédiées à saturne, *Latomus*, T. 23, fasc. 2 (avril-juin), pp. 213-246.
13. Marquardt J.1893. *la vie privée chez les Romains*, Paris.
14. Marrou H.-I. 1941. «Palma et Laurus». In: *Mélanges d'archéologie et d'histoire*, T.58, pp. 109-131.
15. May R.1995. Les jeux de table en Grèce et à Rome. In: *Bulletin de l'Association Guillaume Budé*, vol.1, pp. 51-61.
16. Ovide 1838, *œuvres complètes*, trad. Nisard, Paris, n.33.
17. Wilmanna G., 1881. *Inscriptiones Afrecae Latinae*, Berolini, VIII.