Esclaves en jeux dans l'Antiquité romaine. Les pratiques ludiques du monde servile entre normes et transgression

Marianne Béraud

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/kentron/4659>

DOI : 10.4000/kentron.4659

ISSN : 2264-1459

Éditeur

Presses universitaires de Caen

Édition imprimée

Date de publication : 17 décembre 2021

Pagination : 93-120

ISBN : 978-2-38185-159-4

ISSN : 0765-0590

Référence électronique

Marianne Béraud, « Esclaves en jeux dans l'Antiquité romaine.

Les pratiques ludiques du monde servile entre normes et transgression », *Kentron* [En ligne], 36 | 2021, mis en ligne le 17 décembre 2021, consulté le 08 janvier 2023. URL : <http://journals.openedition.org/kentron/4659> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/kentron.4659>

Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

ESCLAVES EN JEUX DANS L'ANTIQUITÉ ROMAINE. LES PRATIQUES LUDIQUES DU MONDE SERVILE ENTRE NORMES ET TRANSGRESSION

La curiosité de Tacite, anthropologue des coutumes des Germains, le conduit à s'interroger sur les pratiques ludiques des habitants des contrées rhénanes. Il relate un cas de réduction en esclavage par le jeu qui transforme le perdant en esclave : le *ludum* fait la *condicio seruilis* :

Les dés, chose étonnante, sont pour eux affaire sérieuse où ils s'appliquent à jeun, à ce point égarés par le gain ou la perte que, lorsqu'ils n'ont plus rien, ils mettent en jeu pour un dernier et suprême coup, leur liberté et leur personne. Le vaincu accepte une servitude volontaire : plus jeune peut-être ou plus robuste, il se laisse lier et vendre. Telle est dans une folie leur obstination ; ils appellent cela garder sa foi. De ces sortes d'esclaves, ils se défont par le commerce, pour se libérer eux aussi de la honte de la victoire¹.

Avec son regard d'entomologiste, Tacite examine ici à la loupe une coutume ludique des Germains. Les jeux, écrit-il, sont chez eux une pratique sérieuse (*inter seria*). Or, dans la littérature, et en particulier chez Cicéron, il y a une opposition entre les *seria* et les *ioca* : les pratiques sérieuses et les pratiques plaisantes². L'inversion des valeurs induit ici la stéréotypisation du barbare. En outre, les barbares pratiquent le jeu de l'*alea* à jeun, au contraire de ce qui se fait à Rome où le jeu de dés est une pratique structurante du banquet³. Comble de la barbarie, le jeu est chez les Germains l'antichambre de la *condicio seruilis*. Est décrite la ritualisation du jeu autour de ce qui s'apparente pour un Romain à une *deductio in seruitutem*, une

1. Tacite, *Germanies*, 24 (traduction J. Perret, CUF) : *Aleam, quod mirere, sobrii inter seria exercent, tanta lucrandi perdendiue temeritate ut, cum omnia defecerunt, extremo ac nouissimo jactu de libertate ac de corpore contendunt. Victus uoluntariam seruitutem adit : quamuis iuuenior, quamuis robustior, adligari se ac uenire patitur. Ea est in re praua pericacia ; ipsi fidem uocant. Seruos condicionis huius per commercia tradunt, ut se quoque pudore uictoriae exsoluant.*

2. Cicéron, *Des vrais biens et des vrais maux*, II, 84.

3. Cf. *infra* la littérature normative du Digeste.

réduction en esclavage. Figure inversée du modèle romain, le jeu de dés pratiqué par les Germains est donc pour Tacite, en miroir, le creuset de l'ethnisation du barbare. En contrepoint, se dessine la façon dont les Romains jouent à l'*alea* et ainsi une norme et son contraire. Enfin, et surtout, c'est le lien entre la sphère servile et le jeu que l'on voit poindre dans le discours de Tacite.

Dans l'historiographie de la seconde moitié du XX^e siècle, le jeu servile dans le monde romain constitue un impensé⁴. Pour les historiens du siècle dernier, associer les jeux aux esclaves, c'est relier les *ludi circenses* aux esclaves captifs. Bâtie par l'historiographie marxiste des années 1970, tributaire du droit romain, la légende noire de l'esclavage antique – l'esclave comme *instrumentum*, outil de travail sans volonté, acheté pour le labeur et non pour le jeu – ne souffle mot des pratiques ludiques serviles. Reconnaître ces pratiques eût été admettre d'une part des bulles d'exutoire dans une quotidienneté d'oppression et d'autre part admettre, pire encore, la mansuétude du *dominus* qui aurait consenti à ces jeux.

À rebours de cette légende noire de l'esclavage romain, il faut se déprendre de cette construction sociale qui relève du mythe de l'esclave outil. La formule *ludi serviles* n'existe pas en latin. Régulé par le juriste, le jeu servile, entre détente oisive et esclaves professionnels d'un *ludum*, oscille entre normativité, interdit de la transgression et « transgression normée » – permission du jeu d'ordinaire interdit dans certains contextes – des pratiques ludiques.

La permission du jeu servile : les pratiques ludiques autorisées pour les esclaves

Des jouets de la petite enfance servile

Peu disertes sur les amusements de la petite enfance servile, les sources littéraires, complétées par des sources archéologiques parfois délicates à interpréter, invitent à penser que les jeunes esclaves en bas âge jouent comme tous les autres enfants. Dès la naissance, le tout-petit esclave reçoit des jouets sensoriels. À lire Martial, il est en effet certain que les bébés de statut ancillaire jouent : « Si un jeune esclave se suspend à ton cou en pleurant, qu'il agite ce sistre bavard (*garrulus sistrum*) de sa petite main »⁵. À l'instar des enfants ingénus, les enfants esclaves jouent avec des hochets, bien attestés dans la culture matérielle enfantine⁶. Moins coûteux que leurs

4. Par exemple, chez Biezuńska Małowist 1977, Boulvert 1974, Bradley 1987 ou Dumont 1987, il n'est jamais question des jeux serviles ou de la possibilité d'un esclave de jouer avec son maître.

5. Martial, *Épigrammes* XIV, 54 : *Si quis plorator collo tibi uernula pendet, haec quatit tenera garrula sistra manu.*

6. Dasen & Pfäeffli 2013. Les hochets romains résonnent grâce à de petites pierres ou billes d'argiles introduites dans le jouet avant la cuisson qui font du bruit quand on le secoue. Voir les trois hochets

homologues en métal, les hochets en terre cuite – anthropomorphes ou zoomorphes (le coq est l'emblème du courage et de la maîtrise de soi) – témoignent du souci du bien-être des nourrissons serviles qui, ainsi distraits, sont apaisés et protégés par le pouvoir apotropaïque du jouet⁷.

Découverte à Brescello, en Émilie-Romagne, la dinette de Iulia Graphis constitue un témoignage unique sur les pratiques ludiques d'une jeune esclave. Provenant de la tombe de la jeune fille, datée vers 150 apr. J.-C., elle a appartenu à Graphis⁸. Sa mère, Hermione, était une esclave⁹. Toutes deux appartenaient à la domesticité de Quintus Iulius Alexander, un citoyen romain et magistrat local de *Truscello* chargé du culte impérial (sévir augustal), marié à Vaccia Iustina¹⁰. Petite fille, encore esclave, Graphis «joua»¹¹ avec cette dinette qui se compose d'un mobilier miniature en apparence hétéroclite¹². La dinette de la tombe de Iulia Graphis pose la question des jeux mimétiques proposés à l'enfance servile. Interpréter ce service de table miniature à l'aune du statut, du sexe ou du genre parce que les objets qui le composent ont trait à la maison, à des tâches domestiques, est réducteur parce que dépendant d'une vision sexuée occidentale ou occidentalisée du milieu du XX^e siècle¹³.

de la *domus* d'*Augusta Raurica* (Suisse, canton de Bâle-Campagne). Ovoïdes ou sphériques, ils prennent parfois la forme d'animaux familiers.

7. Dasen 2019c, 32; Kastner 1995, 87.
8. Degani 1951-1952 (« Les jouets de Iulia Graphis, jeune fille de Truscello ») et la contribution de Ludovica Darani dans ce volume. La dinette a été découverte au milieu d'un tas de cendre et d'os brûlés dans une tombe intacte.
9. *CIL*, XI, 1028, *Brixellum* (regio VIII): *D(is) M(anibus) | Q(uinti) Iuli | Callini | ci, (se)vir(i), et | Hermione, | ancillae. | Q(uintus) Iulius | Alexan | der et Graphis, | matri | piissimae | b(ene) m(erenti)*. Aux dieux Mânes de Quintus Iulius Callinicus, sévir, et de Hermione, esclave. Quintus Iulius Alexander et Graphis à sa mère très affectueuse qui l'a bien mérité. *CIL*, XI, 1029 (AE, 1955, 76), *Brixellum* (regio VIII): *D(is) M(anibus) | Iuliae Gra | phidis uixit | ann(is) XV, m(ensibus) II, d(iebus) XI. | Q(uintus) Iulius Alexan | der, (se)uir Aug(ustalis), | mag(ister) Aug(ustalis) bis, et | Vaccia Iustina, | alumnae | karissimae*. Aux dieux Mânes de Iulia Graphis (qui) a vécu 15 ans, 2 mois, 11 jours. Quintus Iulius Alexander, sévir augustal, maître augustal deux fois, et Vaccia Iustina à leur (?) très chère *alumna*.
10. Voir photo dans Mathieu 2019a, fig. 1 (vaisselle), fig. 2 (fauteuil ou lairair miniature), fig. 3 (cippe funéraire). Au décès de sa mère Hermione, Graphis, âgée de 10 ans, était esclave, ainsi que le signale son nom unique Graphis. Devenue orpheline, elle continua à grandir dans la *familia* de Quintus Iulius Alexander qui l'avait élevée comme si elle était sa fille et l'affranchit en lui donnant son propre *nomen*, comme c'était la règle : Iulia. Quasi adoptée, Graphis est devenue Iulia Graphis, qualifiée d'*alumna*, terme désignant la parenté que crée le partage de nourriture.
11. Voir dans ce volume la contribution de Ludovica Darani sur la possible (ou vraisemblable) dimension d'apprentissage religieux de cette dinette.
12. Conservé à Reggio Emilia, au Musei Civici, Inv. 17093-17101, 17155, 17156, 17158-17159.
13. Sans être interdites, ces interprétations n'ont aucune raison d'être *a priori*, sauf à faire un contresens et à déterminer des faux-sens ou à verser dans l'anachronisme. Ce lot d'objets est asexué ; il n'est

Jouer entre esclaves

Le jeu entre esclaves d'une même domesticité est autorisé. Parmi les jeux de balle, le « jeu de la balle donnée » (*datatim ludere*) est un exemple de jeu populaire parmi les esclaves. Plaute, dans le *Curculio*, décrit les rues populeuses de Rome, dans lesquelles on peine à avancer, freiné qu'on est par les esclaves qui encombrant le passage en s'y adonnant. Pressé et ralenti dans sa progression urbaine, le Charançon bougon s'en offusque :

Et les esclaves de nos beaux messieurs qui jouent dans la rue à se renvoyer la balle, et donneurs et renvoyeurs, je les aplatis tous sous mes semelles¹⁴.

Jeu de passes qui se joue à mains nues, avec la paume, *datatim ludere* est privilégié par les esclaves comme jeu de rue car presque totalement dépourvu de besoins d'aménagements de lieu. Dans ce passage, on voit que le donneur (*dator*) est celui qui envoie la balle au renvoyeur (*factor*), son adversaire qui repousse la balle. Il s'agit d'un jeu de balles au rabais, qui ne nécessite ni périmètre de jeu, ni contraintes matérielles. Plus simple que le trigon (triangle de six mètres et trois joueurs seulement) ou le harpaste (préfiguration du rugby où il faut parvenir à plaquer la balle dans le camp de l'adversaire), il demande peu de moyens. Jeu de rue par excellence, il y a fort à parier que sa simplicité de mise en œuvre en fit le jeu de balle le plus répandu parmi les esclaves. Ce témoignage de Plaute sur le « jeu de la balle donnée » permet – quoiqu'il soit difficile d'en esquisser les règles – de le situer au nombre des *realia* de la quotidienneté ludique des esclaves.

Poser la question des jeux serviles invite nécessairement à questionner la spécificité des jeux d'esclaves, c'est-à-dire s'il existe des jeux qui auraient été exclusivement l'apanage des esclaves. Cela revient à se demander si l'on peut parler de *ludi serviles*. Quoiqu'absente des textes latins, la formule pourrait néanmoins s'appliquer à un cas rapporté par Ulpien. Alors qu'il commente la licéité de la pratique des jeux de dés entre des esclaves, le préfet du Prétoire de Septime Sévère, citant le juriste Paul, affirme : « Les esclaves d'une maison peuvent jouer entre eux à qui aura le repas

pas marqué par un genre. À deux exceptions près, les objets qui composent ce lot ne sont *a priori* pas déterminés par un usage exclusif, masculin ou féminin. Les deux exceptions ne sont même pas absolues : ce sont le siège à haut dossier qui est le plus souvent représenté en contexte de scène de toilette des femmes dans les monuments à relief connus dans le monde romain, notamment dans les contrées gallo-germaniques (mais Ludovica Darani propose dans ce volume d'identifier l'objet à un laraire miniature), et le verre ou bol à libation qui est plutôt associé au contexte dionysiaque ou bacchique, donc masculin. Au bout du compte, nous pouvons faire deux constats : 1) seuls deux objets sur douze sont éventuellement déterminés par un genre, ce qui est une minorité ; 2) ces deux objets se décomposent en un objet « masculin » et en un objet « féminin », ce qui aboutit à une égalité.

14. Plaute, *Le Charançon*, II, 3, v. 297-299 (trad. A. Ernout, Belles Lettres, 1935) : *Tum isti qui ludant datatim serui scurrarum in uia, et datores et factores omnis subdam sub solum*.

qu'on leur a donné pour se nourrir »¹⁵. Ulpien fait ici référence à un jeu de dés entre esclaves d'une *familia*. Au cours du jeu, la mise correspond à la somme des portions quotidiennes de nourriture – obligation dominicale d'*alere sufficienter*¹⁶ – attribuées par le maître à chacun de ses serviteurs. Le jeu du « Qui gagnera le repas délivré par le maître ? » apparaît alors comme une pratique ludique qui s'inscrit spécifiquement dans la sociabilité servile.

Des esclaves attitrés au monde ludique : des professionnels du jeu

Des partenaires de jeux

Jouer avec son maître constitue pour l'esclave un horizon normatif c'est-à-dire une obligation : il doit s'y plier si le maître en formule la demande. Adversaires du maître dans les jeux de plateaux, les esclaves sont des compagnons de divertissement à la disposition des envies ludiques du *dominus*. Sur une urne en marbre conservée à Paris au Cabinet des Médailles, provenant de Rome, une scène de jeu fait intervenir une esclave¹⁷. Il s'agit du monument funéraire de la servante Margaris qui vécut dans le dernier tiers du I^{er} siècle apr. J.-C. Dans un cartouche mouluré, l'épithaphe énonce : « Aux dieux Mânes. À Margaris, esclave, Marcus Allius Herma, à qui l'a bien mérité »¹⁸. Le nom Margaris – littéralement « perle » –, affectueux et propitiatoire, se rencontre dans les milieux serviles¹⁹. On ignore la relation entretenue par Margaris et Marcus Allius Herma, même s'il y a tout lieu de croire qu'Herma est son maître. En décor figure une femme, très probablement l'esclave défunte, la tête couverte par un pan de sa *stola*, formule typique de représentation de la *pudicitia* des matrones. L'homme, vêtu d'un manteau court à capuche, pousse un pion. Margaris joue avec l'homme, vraisemblablement son maître, au *ludus latrunculorum* ou « jeux des petits soldats », comme on peut le déduire de la surface quadrillée du plateau à six cases sur six. C'est un jeu de capture qui se pratique sans dé²⁰. Le vainqueur est proclamé *imperator*²¹. Le but est de réduire l'adversaire à un pion. C'est un jeu de stratégie.

15. Dig. 11. 6. 4. Paul au liv. 19 sur l'Édit du Préteur : *Quod in conuiuiuio uescendi causa ponitur, in eam rem familiae ludere permittitur.*

16. Sur l'obligation du maître de nourrir ses esclaves, voir Dig. 7. 1. 2., Paul au liv. 5 sur Sabin : *Sufficienter autem alere, et uestire debet, secundum ordinem, et dignitatem Mancipiorum.* « Il (le maître) doit nourrir et vêtir raisonnablement ses esclaves en fonction de leur rang et de leur dignité ».

17. Dasen & Mathieu 2021.

18. Épithaphe de Margaris, *CIL*, VI, 22168 : *D(is) M(anibus) | Margaridi ser(uae) | M(arcus) Allius Herma | b(ene) m(erenti) fec(it).*

19. Mathieu 2019b, 101.

20. Rowan 2019.

21. Schädler 2019b, 128.

Pour Ovide, une femme doit savoir jouer : le jeu est un terreau fertile pour faire naître l'amour²². Lieu de séduction, il est l'antichambre des plaisirs partagés de l'amour au double sens de *iocari* et *ludere*. Dans l'imagerie romaine, ce jeu de stratégie renvoie à la confiance réciproque dans l'intimité du couple²³. Cette analyse pourrait plaider en faveur d'un *contubernium* entre Margaritis et Herma. Cette scène familière, évocatrice de *realia* ludiques, prouve que la servante sait jouer et joue. L'épithète de Margaritis emprunte aussi au motif du jeu dans le discours et l'imagerie *post mortem*. Un parallèle peut être dressé avec l'épithète de la petite Geminia Agathè, dont l'expression « tant que j'ai vécu, j'ai joué » (*dum uixi lusi*) renvoie à l'apprentissage enfantin d'une vie sociale dont le jeu constitue un des accomplissements²⁴.

Dans la littérature, il n'est pas rare de voir les empereurs s'adonner aux plaisirs du jeu avec, en guise d'adversaires, leurs esclaves. Dans le répertoire des valeurs de l'homme libre, il n'est pas avilissant de jouer avec un esclave. Le jeu est une pratique qui favorise la perméabilité dans les relations entre individus ayant des statuts juridiques inégaux. Le contrat ludique ne déplace pas dans l'arène ludique les clivages statutaires. Il favorise la sociabilité par-delà l'appartenance ou non à la citoyenneté romaine. Jouer avec un esclave n'appartient pas à la sphère de l'indécent. Au sujet d'Auguste, Suétone relate ainsi son appétence, entre autres, pour les osselets, jeu auquel il s'adonne avec de jeunes esclaves :

Immédiatement après les guerres civiles, il renonça aux exercices du cheval et des armes. Il les remplaça d'abord par le jeu de paume (*pilam*) et le ballon (*folliculum*). Mais bientôt il se borna à des promenades en litière ou à pied, qu'il terminait en courant ou en sautant, enveloppé d'une toile ou d'une couverture. Pour se délasser l'esprit, tantôt il pêchait à l'hameçon, tantôt il jouait aux osselets et aux noix (*ocellatis nucibusque ludebat*) avec de petits enfants agréables par leur figure et par leur babil, qu'il faisait chercher de tous côtés, surtout des Maures et des Syriens²⁵.

Les osselets sont joués dans un jeu de devinette (*artiasmos*) et en jeux d'adresse (*omilla*)²⁶. Les astragales – petit os de la patte de l'animal – se prêtent aussi aux jeux de dés²⁷. Il est impossible de dire auquel de ces jeux se livre ici Auguste avec

22. Ovide, *Art d'aimer*, 3, 367-366 (trad. H. Bornecque, CUF) : « Pratique mille jeux : il est honteux qu'une femme ne sache pas jouer ; à la faveur du jeu souvent naît l'amour. Mais c'est la moindre des choses que de savoir bien lancer les dés : il est important d'être maître de soi ». Voir Sissa 2021.

23. Dasen & Mathieu 2021.

24. Dasen & Mathieu 2020, 135.

25. Suétone, *Vie d'Auguste*, 83 (traduction H. Ailloud, CUF).

26. Schädler 2013a, 63.

27. Schädler 2013c, 46. Voir en dernier lieu Vespa 2021. L'astragale de bovins, ovins et caprins se prête aussi aux jeux de dés car ce petit os retombe toujours sur l'une de ses quatre faces : le côté large

ses esclaves. Mais une troisième option – le jeu de dé avec osselets – pourrait être plus convaincante. Dans une lettre à Tibère, son beau-fils, Auguste rapporte jouer aux dés et réaliser le coup de Vénus²⁸. Il s'agit de la combinaison la plus chanceuse de lancer de quatre osselets où chacun d'entre eux tombe sur une face différente, correspondant à la totalité des valeurs.

Dans tous les cas, les jeunes esclaves maures ou syriens sont des *pueri delicati* – ou des *pueri delicii* – choisis pour leur visage ou leur aspect poupin. Le délassément qui découle du jeu est propice à la séduction²⁹.

Joueur de balle : une profession, un officium servile

L'existence d'une profession servile liée au jeu de balle est attestée par l'épigraphie. Découvert à *Antium*, à proximité des thermes de la villa impériale de Tibère, le calendrier d'Anzio (*CIL*, X, 6638, fig. 1), daté de 49 apr. J.-C.³⁰, dresse la liste des noms d'une série d'esclaves et d'affranchis avec le métier ou le service (*officium servile*) qui leur incombe (*pictor, atriensis, medicus, topiarius*). À la ligne 15, Saturninus, un esclave, est dit *sphaer(ista)*, spécialisé dans le jeu de balle qui se joue dans un *sphaeristerium*³¹. Les *Fasti Antiates* ne laissent ainsi guère de doute quant à l'existence d'un *officium servile* qui consiste dans le service de joueur de balle.

Dans la basilique de Pompéi, des graffites sont signés des noms Epaphra, Tertius et Citus³², trois esclaves qui indiquent le rôle qu'ils occupent lors d'une partie de jeu de balle, vraisemblablement le triton : *ludere, numerare, petere* (jouer, compter, tenter de gagner)³³. Rebecca Benefiel a montré qu'il s'agit sans doute des mêmes hommes qui, mentionnés comme *ministri Augusti* dans une autre inscription (*CIL*, X, 910), sont des affranchis de la *gens* Istacidia, puissante famille pompéienne à l'époque

convexe (appelé « ventre »), le côté large opposé concave (appelé « dos »), le côté étroit relativement plat (appelé « Chio » ou « chien ») et le côté étroit tortueux (appelé « Cos »). Les Grecs associaient aux différentes faces de l'osselet des valeurs numériques selon le principe de l'équilibre des opposés qui s'additionnent pour obtenir le chiffre 7 : les faces étroites valent 1 et 6, les faces larges 3 et 4.

28. Suétone, *Auguste*, 71. Dans une lettre à son beau-fils et successeur Tibère, Auguste écrit : « Durant le repas, nous avons joué comme des vieillards ; soit hier soit aujourd'hui ; on jetait les dés et, chaque fois que l'un d'entre nous amenait le coup du chien ou le six, il ajoutait aux enjeux un denier par dé, et celui qui faisait le coup de Vénus ramassait tout ».

29. Dasen 2019b, 19.

30. Date consulaire : Q. Veranius et C. Pompeius Longinus Gallus, *co(n)s(ulibus)*.

31. Voir dans ce volume la contribution de Nicolas Mathieu.

32. *CIL*, IV, 1905 : *Amianteum pilicrepum* Con[-----]; *CIL*, IV, 1926 : *Epaphra pilicrepus non est.*; *CIL*, IV, 1936 (*AE*, 2008, 318) : *Amianthus Epaphra Tertius ludant cum Hedysto | lucundus Nolanus petat numeret Citus et Stacus Amiantho*.

33. Pietrobelli 2020, 158.

Fig. 1 – Calendrier d'Antium, Liste de professions serviles.
Epigraphik-Datenbank, Manfred Clauss / Wolfgang A. Slaby,
<https://db.edcs.eu> (EDCS-37700257, Anzio; *CIL*, X, 6638)

julio-claudienne³⁴. Epaphra et Amianthus se désignent explicitement comme des *pilecripi*, des arbitres qui comptent les points. Animé par une soif de reconnaissance, Amianthus n'hésite pas à inscrire son nom à de multiples reprises dans la basilique³⁵.

L'esclave *pilecripus* se retrouve dans le *Satiricon*, où Pétrone, familier de Néron, campe des esclaves assistant Trimalcion qui, dans la palestre des bains, joue à la balle, au trigon :

Nous faisons un petit tour avant de nous déshabiller, plutôt histoire de blaguer en nous mêlant aux groupes, quand nous vîmes tout d'un coup un vieux chauve, entouré de petits mignons frisés (*pueros capillatos*) qui faisaient une partie de balles, revêtu d'une tunique rouge. Ce n'était pas tant le spectacle des mignons (*deliciae*), bien qu'il valût le dérangement, qui nous attira l'œil, que celui de leur maître. Il jouait en sandales de villes avec des balles vert poireau (*pila prasina*). Quand une balle

34. Benefiel 2008, 193. On connaît aussi un duumvir : N. Istacidius N. f. (*CIL*, X, 857a) et une prêtresse publique : Istacidia N. f. Rufilla (*CIL*, X, 999).

35. Benefiel 2008.

tombait par terre, on ne la ramassait pas. Un esclave en avait un plein sac (*follem*) qui suffisait à fournir les joueurs. Autres innovations remarquables, deux eunuques se tenaient aux deux bouts de la piste, l'un porteur d'un pot de chambre en argent, l'autre annonçant les points, mais pas ceux des renvois de balle correctement joués de main en main (*quæ inter manus lusu expellente uibrabant*), seulement ceux des balles tombées par terre. Comme nous admirions ces belles manières, survint Ménélas qui nous dit : « Voilà celui chez qui vous dînez, et ce que vous voyez n'est encore qu'un début ». Il n'avait pas sitôt fini que Trimalcion claqua des doigts, et qu'au signal l'eunuque vint lui tenir le pot de chambre. S'étant vidé la vessie sans cesser de jouer, il demanda de l'eau pour ses mains, y trempa le bout des doigts et les essuya dans les frisettes d'un mignon (*in capite pueri*)³⁶.

Au bord de la piste, un esclave porte un panier qui est rempli de balles afin d'en fournir de nouvelles aux joueurs. Un eunuque comptabilise les points, un autre porte l'urinoir de Trimalcion. L'esclave arbitre qui décompte le score est un *pile-cripus*³⁷. La balle verte est échangée ici dans une scène pastiche du jeu de trigon³⁸. Les compagnons de jeu de Trimalcion sont dits *pueros capillatos* – esclaves aux longs cheveux – et accoutrés de la coiffure des élégants et des débauchés³⁹. Relève aussi du pastiche l'esclave *pilecripus* qui n'a pas compté le nombre de fois où les joueurs ont passé avec succès la balle, mais le nombre de balles abandonnées sur le sol. Pétrone moque ainsi Trimalcion et la *familia Trimalcionis* qui ne sacrifient pas aux règles du trigon. Les esclaves participent donc aux jeux de balles du maître en les ramassant ou en comptant les points. Ils sont à son service, ont une spécialité professionnelle, nommée qui le distingue d'autres esclaves de la *familia*.

Au sud de Rome, le long de l'actuelle Via Portuense, une famille, dont le nom nous est inconnu, fit construire vers 150 apr. J.-C. une tombe collective de type *colombarium*. Ce monument a été étudié par Sandro De Maria⁴⁰. Le colombaire, d'abord destiné à recevoir les cendres des enfants chéris morts en bas âge⁴¹, accueillit

36. Pétrone, *Satiricon*, 27 (trad. A. Ernout et O. Sers, CUF, 2006, légèrement modifiée).

37. Sur ce passage, voir Pietrobelli 2020, 158. Sur le *follis*, cf. épigramme votive de Martial, XIV, 47.

38. Wolff 2007. La balle est verte, en parfaite contradiction avec ce que l'on sait du jeu du trigon qui se joue avec une *pila trigonalis*, une petite balle lourde en cuir brun cousu.

39. Juvénal, *Satires*, II, v. 95 sq. (*pueros capillatos*).

40. De Maria 1998.

41. Fuchs 2013. Le père (médaillon) a les yeux rivés sur la scène du milieu de la paroi et plus particulièrement sur le bambin dans son linge, aux trop grandes proportions, qui s'agrippe à son youpala (trotteur). Il apprend à marcher en direction de filles et de garçons s'adonnant tranquillement à des jeux sous de grandes guirlandes : un premier groupe en demi-cercle écoute un conte ou joue à la bague d'or, un deuxième s'amuse à cache-cache et un troisième se lance une balle. Sur les trotteurs, voir Ammar 2019, 36. Le chariot de la fresque est proche de celui du *chous* attique à figures rouges, découvert à Capoue (Campanie, du Musée du Louvre, inv. CA 2961), sur lequel figure un enfant

aussi les *cinerarii* du personnel servile de la *familia*. Sont ainsi connus les noms de quatre esclaves (Timius et sa sœur Horina ; Pardula et Asclepia) et d'au moins six affranchis (Alexander, Philetus, Aphrodisia, Eutychia, Felicissima et Zozimus). Dans ce colombaire, une fresque illustre des jeux d'éternités dans les Champs Élysées⁴². À l'extrémité droite de la fresque, un groupe de joueurs échange une balle : deux hommes en tunique courte, de couleur brune, une femme portant des nattes tire-bouchonnées, vêtue d'une *palla* et d'une *stola* brune. À droite, figure une femme vêtue d'une *stola* surmontée d'une *palla* jaune. Tous lèvent la main droite autour d'une petite balle rembourrée cousue dans du cuir. Leur disposition en triangle a conduit Sandro De Maria à identifier le jeu du trigon et la balle comme une *pila trigonalis*. Il existe cependant une difficulté pour identifier ici une représentation du trigon. D'après Martial (*Épigrammes*, XIV, 46), celui qui envoie la balle et celui qui la reçoit ne doivent pas utiliser la même main. Or tous lèvent la main droite, envoyeur comme receveurs. Il pourrait donc s'agir du jeu du *datatim ludere* dont on a vu chez Plaute que les esclaves s'y adonnent à loisir. La femme vêtue en jaune, dont la tenue est malcommode pour jouer, compte les points, indiquant le score avec les doigts de la main droite (deux doigts pour deux points). Il s'agit peut-on penser d'une *pilecripa* (arbitre)⁴³. Contrairement au citoyen plébéien du groupe central (jeu de cache-cache ou de colin-maillard) vêtu d'une *tunica* blanche à bandes de pourpre verticales, les protagonistes du groupe de droite portent une tenue qui pourrait les identifier comme des esclaves. Quant à la couleur jaune de l'arbitre, elle est un *coloris* bon marché de la palette chromatique⁴⁴, ce qui semble renforcer cette hypothèse.

Si les joueurs de balles sont bien des esclaves, il faut alors aussi identifier comme tel le personnage de la scène centrale qui se cache les yeux. Loin de figer une étanchéité sociale, le jeu assure dans chaque groupe la porosité des statuts, la fédération de la *familia*, au sens large de cellule nucléaire avec la domesticité. Le jeu repose sur une perméabilité statutaire : les esclaves jouent avec leur maître. En croisant les indices que sont les vêtements des joueurs de balle de la fresque avec les inscriptions du colombaire, on observe un faisceau de présomptions qui plaide, dans cette fresque, en faveur du statut servile pour les joueurs de balles représentés à droite.

poussant un chariot à roulettes (400-380 av. J.-C.), cat. 81. Le jouet différencie le bambin du jeune enfant sur la céramique : les plus jeunes, qui ne savent pas encore marcher, sont représentés aux côtés de leur bâton à roulettes sans jamais le faire rouler.

42. Photo dans Fuchs 2013, 67 et De Maria 1998, 127.

43. Le mot n'est pas encore attesté au féminin à notre connaissance dans les inscriptions.

44. Pastoureau 2009, 1^{re} partie : le jaune est la couleur la plus répandue sur les *stolae* des Romaines. Le prix de la teinture diminue selon qu'elle est réalisée à base de safran (crocus), de gaude (résédacée) ou de genêt, les trois matières colorantes « grand teint ».

Plus difficile d'interprétation est l'inscription d'Urbisaglia, *Urbs Salvia* (Macerata), dans le *Picenum* (région V), qui mentionne un esclave joueur, *lusor folliculator*⁴⁵. Le monument dans lequel elle a été gravée est une stèle en pierre (73 x 72,5 x 20 cm) à sommet plat, pourvue d'un tympan triangulaire orné d'une rosette et de palmettes dans les écoinçons. Le dédicant de l'inscription, datée de la période julio-claudienne, est Publius Petronius Primus⁴⁶. Affranchi d'une femme, il se présente comme *lusor folliculator*, c'est-à-dire un joueur de ballon (*follis*). Cette expression est un hapax dans l'épigraphie du monde romain. Il est difficile de dire si c'est à un loisir ou à un *officium servile* qu'elle fait ici référence.

L'épigraphie du monde romain offre deux cas de professionnels de la balle (*pila*). Découverte à Rome, gravée dans une plaque en marbre⁴⁷, l'épithaphe de P. Aelius Secundus porte la trace d'un métier en lien avec la *pila*. Le défunt y est dit *pilarius*:

Pour Publius Aelius Secundus, affranchi de l'Auguste, *pilarius* éminent entre tous; Aelia Europe a fait (ce monument) pour son homme irréprochable qui a vécu 46 ans, et pour elle-même et pour Secundus et Magna, leurs enfants, et pour leurs affranchis hommes et femmes et la postérité de ceux-ci⁴⁸.

Affranchi impérial, Publius Aelius Secundus, le dédicataire, fut d'abord Secundus, esclave d'Hadrien ou d'Antonin le Pieux, ainsi que l'indique le gentilice Aelius pris au moment de l'affranchissement. Sa compagne, Aelia Europe, provient, elle aussi, de la *familia Caesaris*. Le mot *pilarius* est gravé immédiatement après la nomenclature du défunt, à l'endroit où intervient d'ordinaire l'indication de l'*officium servile*. Cette profession servile renvoie à l'art d'escamoter, c'est-à-dire de faire des tours en faisant apparaître et disparaître des balles⁴⁹. C'est aussi un joueur de bonneteau qui perd la *pila* sous des gobelets. Pour Véronique Dasen, le *pilarius* est jongleur, un saltimbanque qui appartient à la famille des baladins qui peuvent faire d'autres tours encore, avec un cerceau, une échelle, des animaux, et s'exhibent en différents lieux, en privé ou public, sur des tréteaux, *scaenae*, à l'extérieur⁵⁰. Tout affranchi

45. AE, 1986, 346, conservée dans l'abbaye de Fiastra à Macerata (Tolentino): *[[P(ublius) Petronius]] | [[(mulieris) l(ibertus) Primus]] | [[lusor folliculator]] | [[hic iacet]] | [[Venustae et sibi]]*. Publius Petronius Primus, affranchi d'une femme, joueur de balle. Ici il repose. Pour Venusta et pour lui-même.

46. Cristofori 2004, 530-534.

47. 27 x 59 x 2,5 cm.

48. Toutes les traductions des textes épigraphiques sont de Marianne Béraud. CIL, VI, 8997 (= ILS, 5174): *P(ublio) Aelio Aug(usti) lib(erto) Secundo | pilario omnium eminentis | simo fecit Aelia Europe | uiro sanctissimo et sibi | et Secundo et Magnae fili(i)s | et lib(ertis) libertabusq(ue) poster(is)q(ue) eorum | qui uix(it) ann(os) XLVI*. La plaque est conservée à Urbino, au Palazzo Ducale, Museo Archeologico Lapidario, Pianterreno, inv. 41037. Sur cette inscription, voir Luni & Gori 1986, 174-175, n° 1 (photo).

49. Dictionnaire Gaffiot, traduction de *pilarius*: Escamoteur, faiseurs de tours, prestidigitateurs.

50. Dasen 2019a, en particulier 132-134, fig. 3 et 10.

étant un ancien esclave, il n'est pas exclu que l'apprentissage de cet art lui ait été inculqué lorsqu'il était esclave et lui ait valu d'être affranchi.

La seconde attestation provient de Narbonne, où Publius Gallonius Capito est connu par l'inscription (fig. 2) qu'il a fait graver en bandeau sur un ensemble de blocs jointifs constituant le mur en calcaire d'un enclos funéraire collectif. Y sont en effet mentionnés les noms de plusieurs personnes, vivantes ou mortes au moment de la gravure du texte⁵¹ :

Vivant : À Publius Gallonius Capito, affranchi de Publius, *pilarius*, vivant ; vivante : pour Chryteris, affranchie ; vivante : à Gallonia.

Défunte : Gallonia Clienta, affranchie de Publius, a posé (ce monument) ; vivant : Publius Gallonius Cliens, affranchi de Capito. Ce monument ne suit pas l'héritier⁵².

P. Gallonius Capito appartient à la *familia priuata* des *Galonii* de Narbonne⁵³. Inconnu ailleurs dans la ville, ce nom, attesté une soixantaine d'autres fois, est surtout présent dans les provinces d'Afrique⁵⁴ et à Rome. Au I^{er} siècle apr. J.-C. d'après la datation par le style du monument et le formulaire, P. Gallonius Capito a fait sculpter l'instrument de ce qui devait être son *ars* et l'était assurément de son identité sociale : des balles, dans la partie supérieure du mur au-dessus de l'épithaphe de l'enclos funéraire familial⁵⁵. En effet, dans ce mur dont la construction alterne, de gauche à droite quand on lit l'inscription, cippes parallélépipédiques verticaux et blocs à chapon, des sphères détournées ont été sculptées en creux, par paires, dans le champ au-dessus de l'inscription en haut de la première et de la troisième des pierres. Elles représentent les balles de jonglage. On peut supposer qu'il y en avait deux autres, à l'extrémité droite, symétrique et manquante. Par le dispositif conçu et construit, la qualité de la gravure, ce monument manifeste une volonté de faire connaître une position sociale et témoigne certainement d'une bonne aisance. Plus qu'un passe-temps à usage domestique et strictement privé, le jeu de la *pila* était la profession de P. Gallonius Capito. C'était une habitude courante de tisser des relations complémentaires entre texte et relief figuré pour afficher la totalité d'une vie. À en juger par son enclos funéraire et par l'affranchi (Gallonius Cliens) qu'il possède, P. Gallonius Capito était un homme riche qui avait bien gagné sa vie.

51. Musée lapidaire de Narbonne (inv. 878.1.5, 880.1.2.1, 880.1.2.2 et 880.1.2.3).

52. CIL, XII, 4501 ; CAG 11 / 1 (Narbonne), 241, n° 135 : V(ivit) P(ublio) [G]allonio P(ubli) l(iberto) Capitonis pilario [---] u(iuit) et Chyterini l(ibertae) et Gallonia[e] (obita) Gallo[n]ia P(ubli) l(iberta) Clienta u(iua). P. Gallonius Capitonis l(ibertus) Cliens. [H(oc) m(onumentum) h(eredem) n(on)] s(equetur).

53. Le gentilice n'est pas connu ailleurs en Narbonnaise, mais dans la même province, à Bédoin, est attesté sur une borne d'enclos funéraire, un Aulus Cornelius, *Gallonis f(ilius)* : AE, 2001, 1323 (CIL, XII, 5833). Le satiriste Lucilius étrille un Publius Gallonius pour sa goinfrerie (Lucilius) *Satires*, Frg. inc. 30.

54. Vingt-huit occurrences, soit près de la moitié des attestations.

55. Sur ce monument, voir Papin 2015.

Fig. 2 – Enclos du jongleur Publius Gallonius Capito. Musée lapidaire de Narbonne.
Epigraphik-Datenbank, Manfred Clauss / Wolfgang A. Slaby,
<https://db.edcs.eu> (EDCS-09301665, Narbonne; *CIL*, XII, 4501)

Quintilien, dans son *Institution oratoire*, différencie l'escamoteur (*pilarius*) du simple baladin (*uentilator*) :

C'est à cette faculté qu'il faut rapporter ces tours (*miracula*) que nous voyons faire sur scène (*in scaenis*) aux escamoteurs (*pilarius*) et aux jongleurs (*uentilatores*), et dont le prestige est tel, qu'on croirait que les objets qu'ils jettent en l'air vont et viennent à leur commandement. Mais cette faculté ne deviendra utile qu'autant que l'art, dont nous avons parlé, en aura précédé l'exercice, de manière que ce qui de soi est purement instinctif repose cependant sur l'art⁵⁶.

Le *uentilator* est celui qui est un jongleur, c'est-à-dire celui qui agite l'air – *uentilare*, littéralement « agiter dans l'air » – par les mouvements de ses bras pour envoyer et réceptionner les balles.

Sur un diptyque du musée de Vérone, un *pilarius* jongle avec sept balles. Il s'agit d'un *puer*, nu, qui déploie son corps pour faire virevolter les balles⁵⁷. Les deux plus

56. Quintilien, *Institution oratoire* (10, 7, 1) : *Quo constant miracula illa in scaenis pilariorum ac uentilatorum, ut ea quae emiserint ultro uenire in manus credas et qua iubentur decurrere. Sed hic usus ita proderit si ea de qua locuti sumus ars antecesserit, ut ipsum illud quod in se rationem non habet in ratione uersetur. Nam mihi ne dicere quidem uidetur nisi qui disposite ornate copiose dicit, sed tumultuari* (traduction M. Béraud).

57. Deux figures dans la même attitude, également pourvues de sept balles, sont représentées sur un marbre funéraire dans la collection de Mantoue (Labus, *Museo di Mantova*, t. II, p. 163) : il s'agit de jeunes *pueri* vêtus de pagens. Bibliographie sur le sujet dans Dasen 2019a.

basses sont actionnées par sa jambe droite et son pied gauche. Talentueux dans les tours d'adresse avec plusieurs balles, le *pilarius* est capable de les rattraper en les faisant rebondir avec l'articulation du coude, le front, le cou-de-pied, sans jamais les faire tomber à terre⁵⁸.

La fierté du joueur :

l'affranchi C. Afranius Graphicus à Auch (I^{er} siècle apr. J.-C.)

Certains affranchis affichent publiquement, sur leur épitaphe, leur maîtrise de l'art et des règles du jeu, au même titre que l'exercice de fonction civique. Provenant de la nécropole du Hallai, à Auch (Gers), une plaque en marbre porte l'épitaphe d'un curateur des citoyens romains. Elle est datée entre 41 et 70 apr. J.-C. Le défunt est un affranchi qui s'est illustré chez les Ausques par ses talents de joueur de latroncules :

Pour Caius Afranius Graphicus, affranchi de Clarus, professeur de calligraphie (ou maître copiste), joueur de latroncules, curateur des citoyens romains, et pour Tertulla son épouse, en vertu de son propre testament⁵⁹.

Le *cognomen* Graphicus fait écho à sa qualité de *doctor librarius*⁶⁰, professeur de calligraphie, capable de pratiquer et d'enseigner l'art de la copie⁶¹. L'importance des revenus – sans doute tenait-il boutique⁶² – qu'il tirait de sa position de spécialiste du livre s'entrevoit dans la taille de son *monumentum*. Il s'agit de la plus grande plaque funéraire trouvée dans l'Aquitaine méridionale, après celle de Nymfius découverte chez les Convènes⁶³. Sa profession le situe dans la sphère lettrée et

58. Manilius, *Astronomiques*, V, 169-171.

59. *ILA, Auscii*, 12 (= *CIL*, XIII, 444 = *ILS*, 7752) : *C(aio) Afranio Clari lib(erto) Graphi'co', | doctori librario, lusori | latrunculorum, cur(ator) c(iuium) r(omanorum), et Tertullae, | coniugi, ex testamento ipsius*.

60. Si l'expression *doctor librarius* est connue à Rome (*CIL*, VI 3413 et 4442), elle n'est pas attestée dans les Gaules, où l'on connaît cependant deux *doctores artis calculaturae* et *artis grammaticae* (*CIL*, XIII, 6247 et 1393), ainsi que de simples *librarii* (*CIL*, XII, 1592 et XIII, 2672). Sur le maître copiste qui enseigne sa discipline : *Dig.* 50.6.7 : *librarii...qui docere possunt* (voir aussi Th.I.I., 7.2, III, col. 1347-1348). Un passage du Digeste, 38.1.7.5, se référant à Ulpien, fait allusion au *ministerium* des impubères, en particulier celui des *librarii*.

61. Ce surnom qui fait allusion à ses talents de jeune prodige ne lui a sans doute pas été attribué, dès sa naissance, par son maître. Il dut lui être attribué plus tard lorsque ce dernier jugea qu'il dominait sa discipline.

62. Une inscription de Rome mentionne un *librarius de Sacra Via* (*CIL*, VI, 3413) et un texte de Pline le Jeune signale la présence à Lugdunum d'une échoppe où ses livres étaient vendus (*Correspondance*, 9.11.2). Il s'agit de la seule mention épigraphique d'une activité professorale dans l'Aquitaine méridionale.

63. *CIL*, XIII, 128 ; Sablayrolles & Beyrie 2006, 471-472.

intellectuelle passeuse de livres et impliquée dans leur diffusion. Couronnement de la notoriété de notre personnage, acquise grâce à ses compétences et à sa culture, sa responsabilité de curateur des citoyens illustre son ancrage dans l'élite affranchie locale. Ordinairement assumé par des notables, son rôle consiste à présider un *conuentus* de citoyens. Il implique des responsabilités publiques (défense des citoyens minoritaires dans un milieu local majoritairement pérégrin, interlocuteur entre les citoyens romains non autochtones et les autorités municipales) et religieuses (célébration civique du culte impérial).

Autre particularité de ce texte, notre personnage pratiquait un jeu de stratégie très répandu qui s'effectue avec des pions sur un plateau, sans dé. À l'instar de nos jeux de dames, il oppose deux joueurs et requiert un espace quadrillé sur lequel s'affrontent en deux camps les pions, d'une couleur différente pour chaque joueur⁶⁴. Les pions, dits *calculi*, sont aussi appelés *latrones* ou *latrunculi*⁶⁵. Le vainqueur est le joueur qui capture tous les pions de l'adversaire, sauf un, ou le plus grand nombre de ses pions s'il n'est plus possible de continuer à jouer. Le vainqueur est proclamé *imperator*⁶⁶. La formule *latrunculis ludere*, attestée chez Sénèque⁶⁷, se retrouve tardivement au VI^e siècle sous le stylet de Cassiodore qui cite une lettre de son contemporain, le roi Athalaric. Ce dernier mentionne cette activité à la croisée de la pratique de la culture libérale et des joies procurées par les bains⁶⁸. Signalée sur une affiche électorale de Pompéi⁶⁹, la pratique du jeu des latroncules est renseignée par de nombreuses découvertes archéologiques, notamment au sud de la Garonne chez les *Aquenses*, les *Convènes* et les *Iluronenses*⁷⁰.

64. Gaillard-Seux 2020, 215.

65. Sur les latroncules, Schädler 1994 et Schädler 2019b.

66. Schädler 2019b, 128.

67. Sénèque, *De la Tranquillité de l'âme*, 14, 7. Iulius Canus, à l'issue d'une altercation avec Caligula, est condamné à mort par le prince. Au moment où le centurion qui va le condamner au supplice arrive, Iulius Canus joue aux latroncules : *Ludebat latrunculis. Cum centurio, agmen periturorum trahens, illum quoque iuberet, uocatus numeravit calculos et sodali suo* : « *Vide, inquit, ne post mortem meam mentiaris te uicisse.* » *Tum annuens centurioni* : « *testis, inquit, eris uno me antecedere.* » *Lusisse tu Canum illa tabula putas ? Illusit.* Traduction : Il jouait aux dames. Quand le centurion, passant avec une troupe de condamnés, l'invita à se lever et à le suivre, il compta ses points, et dit à son adversaire : « Attention ! Après ma mort ne raconte pas que tu as gagné ! » Puis faisant signe au centurion : « Tu seras témoin, lui dit-il, que j'ai l'avantage d'un point ». Crois-tu que Canus tenait tant à son jeu ? Il se jouait de son bourreau (*Entretiens & Lettres à Lucilius*, P. Veyne (dir.), Paris, Robert Laffont (Bouquins), 1993, traduction de R. Waltz (éd. Budé 1927), revue par P. Veyne).

68. Cassiodore, *Corpus de grammaire latine*, VII, 159.

69. *CIL*, IV, 7851, Pompéi, reg. IX, 7-10, via dell'Abbondanza. Inscription peinte en rouge.

70. Voir, par exemple, Sablayrolles & Beyrie 2006, 448, fig. 571. Sur l'identification des jeux de pion, Schädler 2019b ; Manniez 2019.

La taille de la stèle, la profession du testateur, son rôle de curateur situent le défunt dans une ambiance d'aisance économique et de fierté d'une trajectoire servile couronnée de succès : l'acquisition d'une *peritia* (savoir-faire dans l'écriture libraise) au cours de sa servilité qu'il sut mettre à profit une fois affranchi. C. Afranius Graphicus est un exemple de cette « appétence d'honorabilité » constatée à propos de personnages de naissance obscure et caractérisée par « le souci de ne rien omettre et de tout valoriser »⁷¹. Au même titre que son implication dans la vie municipale auscitaine le valorise en l'associant au prestige des couches dirigeantes, la pratique du jeu des latroncules l'associe, lui qui ne possédait pas la *ciuitas* à sa naissance, à un art de vivre romanisé et de loisir généralisé⁷². Au cœur de l'Aquitaine méridionale, ce jeu de stratégie manifeste sa culture romaine car il valorise la *uirtus*. Être capable de dominer, de diriger, telles sont en effet les qualités du *uir*.

Des jeux serviles aux limites de la transgression

Une volonté d'encadrer les pratiques ludiques des esclaves

À l'époque impériale, les juristes mettent en place une réglementation pour encadrer la participation des esclaves aux jeux d'argent. Cette littérature normative insiste sur l'interdiction des jeux d'argent aux esclaves. Aussi les actes de la pratique statuent-ils justement sur cet écart à la norme : un esclave n'a, théoriquement, pas le droit de jouer aux dés parce qu'il engage son pécule et donc, indirectement, les biens de son maître. Patricia Gaillard-Seux a montré que les *alea* – les jeux de hasard – ont à ce point mauvaise réputation qu'ils sont considérés comme des « mauvais jeux » dans l'*Histoire Auguste*⁷³. D'ailleurs, devant l'engouement pour les jeux d'argent, des lois sont promulguées dès la fin de la République pour tenter de limiter les jeux de paris et d'argent qui restent autorisés pendant la période de fête des Saturnales (17-24 décembre)⁷⁴. Juvénal ne se livre-t-il d'ailleurs pas à une diatribe contre ces *domini* imprudents qui jouent toute leur fortune au point de ne plus pouvoir vêtir leurs esclaves :

71. Christol 2002, 132.

72. On jouait aux latroncules partout et beaucoup dans les camps militaires, à la fois pour combattre l'ennui et s'exercer à un jeu de stratégie. Attestée par les découvertes archéologiques à *Vindolanda* ou à *Coria* (Corbridge), la pratique de ce jeu par des auxiliaires de la légion romaine, qui sont des pérégrins, issus des provinces et de peuples indigènes, illustre ce processus culturel. Sur les traces archéologiques de latroncules en contexte militaire, voir par exemple Pace 2020 ; Courts & Penn 2019.

73. Gaillard-Seux 2020, 208. Par exemple, *Histoire Auguste*, *Didius Julianus*, IX, 1 : « Voici ce qu'on reprochait à Julianus : il aurait été goinfre, joueur (*aleator*), se serait exercé aux armes des gladiateurs, et tout cela pendant sa vieillesse, alors qu'auparavant quand il était jeune, on ne lui reprochait aucun de ces vices » (trad. P. Gaillard-Seux).

74. Flutsch 2019.

La manie du jeu ne fut-elle jamais plus dominatrice ? Ce n'est qu'avec quelques bourses que l'on s'en va aux hasards de la table de jeu : on y apporte, on y risque son coffre-fort. Quelles batailles devant le croupier dispensateur de munitions ! est-ce seulement de la folie que de perdre cent mille sesterces et de refuser une tunique à l'esclave qui frissonne⁷⁵ ?

Les maîtres ne sont pas les seuls à jouer, loin s'en faut : ils sont parfois les victimes des paris nocturnes endiablés de leurs esclaves dans les *tabernae*. L'esclave qui joue aux *alea* est le fléau redouté du maître : les jeux de dés sont, en effet, associés à la tromperie. Ils sont à ce point des sources de conflits qu'ils auraient été interdits, selon Isidore de Séville, à cause de leurs effets nocifs⁷⁶.

Aussi l'appétence pour le jeu de dés est-elle un critère discriminant dans le régime de la vente édilicienne. Dès le III^e siècle av. J.-C., en effet, l'Édit des édiles curules⁷⁷, magistrats chargés de la police des marchés, a vocation à régir les ventes d'esclaves qui ont lieu sur les marchés. Au titre de contrôle de la vente sur les marchés, ces magistrats se prononcent pour prémunir les acheteurs contre l'appétit, souvent dissimulé par le vendeur, de l'esclave vendu pour le jeu. Les édiles curules ont ainsi statué sur le goût des esclaves pour les *alea* : en vertu de leur pouvoir juridictionnel (*iurisdictio*), ils interviennent pour protéger les acheteurs contre la fourberie des maquignons qui sévissent sur les marchés en dissimulant l'attrance de leur marchandise pour les *alea*. D'après la réglementation édilicienne sur les vices cachés, les vendeurs d'esclaves sont obligés de divulguer le « défaut » de l'esclave à vendre (maladie, caractère dépressif, amputation quelconque, cécité, bégaiement ou épilepsie) à l'acheteur⁷⁸.

Cet édit s'est enrichi de différentes strates de commentaires formulés par des juristes entre le II^e et le III^e siècle apr. J.-C. Alors qu'il siège au *consilium Principis*, le conseil du Prince, Ulpien, Préfet du Prétoire de Septime Sévère, commente Ulpien :

Il faut cependant observer qu'il y a des choses que le vendeur n'est pas obligé de fournir, quoiqu'il ait déclaré à l'acheteur qu'il les trouverait dans l'esclave : ce qui doit s'entendre des choses que le vendeur a dit simplement pour exalter sa marchandise

75. Juvénal, *Satires*, 88-93 (trad. P. de Labriolle et F. Villeneuve). *Alea quando / Hos animos ? Neque enim oculis comitantibus itur / Ad casum tabulae, posita sed luditur arca. / Proelia quanta illic dispensatore uidebis / Armigero ! Simplexne furor sestercia centum / Perdere, et horrenti tunicam non reddere seruo ?*

76. Isidore de Séville (*Étymologies*, XVIII, 68). Sur la mauvaise réputation des jeux de dés, voir Schädler 2013c, 46.

77. Chevreau 2012, 223-233.

78. C'est le sens de la pratique de la vente à la cataste, machine d'exhibition des corps serviles sur le marché aux esclaves qui doit permettre l'examen de l'esclave sous toutes les coutures. Sur ce sujet, Béraud 2019.

et faire l'éloge de l'esclave. Par exemple, s'il a dit que l'esclave était frugal, honnête homme, docile aux ordres de son maître. Car, comme l'a écrit Pedius, il faut bien distinguer si le vendeur a dit quelque chose à la louange de l'esclave qu'il vendait, ou s'il a promis garantir à l'acheteur ce qu'il lui déclarait. Mais s'il avait déclaré que l'esclave n'était ni joueur (*aleatorem non esse*) ni voleur, qu'il ne s'était jamais enfui de chez son maître pour aller chercher un asile à la statue du prince, il serait obligé de garantir ces choses à l'acheteur (*oportet eum id praestare*)⁷⁹.

Dans ce passage (*responsum*), Ulpien demande si un *mango* est obligé de certifier à l'acheteur, dans le contrat de vente d'un esclave, que l'esclave manifeste un goût prononcé pour le jeu de hasard (*aleator*). La réponse est non : le vendeur n'est pas obligé de déclarer ce défaut de l'esclave qu'il vend. En ce sens, si l'acheteur s'aperçoit plus tard que l'esclave dilapide de l'argent aux jeux de hasard, cet acheteur ne pourra pas se retourner contre le vendeur pour vice caché.

Ce qui est au centre de ce *responsum*, c'est la *declaratio*. Ulpien cite Pedius, juriste de Trajan, qui commente l'Édit des édiles curules. Si le vendeur déclare sciemment sur sa *bona fides* (de bonne foi), dans le contrat de vente, que l'esclave n'est pas joueur alors qu'il joue, il donne une information fausse à l'acheteur qui ne l'achète alors pas en connaissance de cause. S'il l'avait demandé à l'acheteur et qu'il avait su qu'il jouait, il ne l'aurait peut-être pas acheté. Ainsi donc, si le vendeur dit que l'esclave qu'il vend ne joue pas, il est obligé de le garantir dans le contrat de vente (*oportet eum id praestare*). L'édit édilicien garantit donc seulement l'acheteur contre une fausse déclaration du vendeur (l'esclave que je vends ne joue pas alors qu'en fait il joue), non contre un esclave qui aurait une tendance à jouer s'il n'en n'a pas été question au moment de la vente.

Dans le premier cas, celui de la fausse déclaration, Pedius précise que l'esclave est garanti auprès du *mango*. Cela signifie que l'édit prévoit la possibilité d'intenter les actions édiliciennes (*redhibitoria* ou *aestimatoria*). Ce régime de la vente édilicienne met donc, en cas de déclaration orale viciée du vendeur (« l'esclave que je vends ne joue pas »), à la charge de ce dernier une obligation de garantie contre vice de jeu et une obligation conventionnelle garantissant l'absence de goût pour le jeu. Pour un vendeur, déclarer « mon esclave ne joue pas », c'est donc s'astreindre dans le contrat de vente à un cadre contraignant : l'acheteur mécontent car dupé peut alors menacer d'intenter l'une des deux actions édiliciennes.

Si la vente est conclue au mépris des règles des édiles curules, l'acheteur pourra intenter l'*actio redhibitoria* dans un délai de six mois utiles et l'*actio aestimatoria* dans un délai d'une année utile. Par l'action estimatoire en réduction du prix, il pourrait demander au *mango* une réduction du prix de la vente proportionnelle à

79. D. 21.1. Ulpien. Édit des édiles curules sur l'esclave joueur (trad. Hulot et Berthelot).

la moins-value subie. Mais il pourrait aussi se retourner contre lui via l'action en rédition qui consiste dans la résolution de la vente (en cas de vice caché, je te rends l'esclave, tu me rends le prix). On peut donc en déduire que, dans le cadre de l'achat d'un esclave déclaré non joueur, l'Édit des édiles produit des effets juridiques qui sont reconnus et inscrits dans les contrats de vente.

À l'époque de Trajan, Pedius insiste sur la nécessité pour le *uenditor* de garantir expressément dans le contrat de vente son esclave si, par une « déclaration expresse », il précise que l'esclave qu'il vend n'est pas joueur afin que l'acquéreur puisse faire valoir la garantie contre lui. Le mensonge est donc, dans le cas de l'esclave joueur, une cause de *redhibitio* : le vendeur escroqué rend l'esclave et récupère son argent.

Deux cas particuliers : les Saturnales et le banquet domestique

Dans la quotidienneté ludique des esclaves, il est cependant deux moments – deux soupapes – où les jeux de dés sont tolérés : les Saturnales et les banquets.

La fête des *Saturnalia*, premier « hors temps » ludique, est un moment de tolérance exceptionnel si l'on suit Martial :

Tandis que le chevalier et le sénateur, seigneur de Rome, se réjouissent de porter les vêtements de fêtes, tandis qu'il convient à notre Jupiter (Domitien) de prendre le bonnet d'affranchi, et que, tout en agitant son cornet à dés, l'esclave né dans la maison ne craint pas de regarder en face l'édile, voyant si proche la glace des fontaines, reçois, toi, ses lots⁸⁰.

En affirmant que l'esclave peut agiter son cornet de dés sans crainte d'être vu par l'édile, Martial affirme que, lors de ces festivités, il est permis de jouer. L'esclave joue, habillé d'un vêtement de fête, la *synthesis* portée aux repas mais non en public, sauf aux *Saturnalia*. Il est aussi coiffé du bonnet d'affranchi, symbole de la licence habituelle aux Saturnales. La glace des fontaines campe la scène du jeu en hiver, allusion aux autorisations accordées aux joueurs pendant les Saturnales (17-23 décembre). L'émancipation du regard inquisiteur de l'édile signifie donc qu'en dehors des Saturnales, le jeu de dés n'était pas toléré pour les esclaves. Dans le cas des Saturnales, la pratique servile du jeu de hasard est hautement subversive. Elle ressortit à la transgression, au point d'être le biais d'une stratégie ponctuelle de contournement de l'autorité du maître.

Le banquet constitue un « hors temps » au cours duquel tous les jeux sont autorisés pour les esclaves, même les jeux de paris d'argent, pourvu que ces jeux

80. Martial, *Épigrammes*, 14, 1 Apophoreta (Belles Lettres, trad. H.J. Izaac, 1933) : *Synthesibus dum gaudet eques dominusque senator dumque decent nostrum pillea sumpta louem; nec timet aedilem moto spectare fritillo, cum uideat gelidos tam prope uerna lacus accipe sortes.*

de hasard soient réglementés. Au début du III^e siècle, le juriste Paul qui commente l'Édit des édiles curules spécifie que les jeux de dés sont interdits aux esclaves parce qu'ils sont susceptibles d'y perdre de l'argent appartenant à leur maître. Sauf, dit-il, dans le cas des banquets. Paul examine alors ce que dit l'Édit edilicien sur la pratique des jeux de dés par les esclaves lors de ces banquets :

(Lors d'un banquet) Si un esclave ou un fils de famille a perdu de l'argent au jeu, le maître ou le père a droit de le redemander. De même, si un esclave a reçu de l'argent qu'il a gagné à des jeux de hasards, on a contre le maître une action relative au pécule de l'esclave, mais non pas l'action noxale parce qu'il s'agit d'une affaire que l'esclave a faite au profit de son maître. Mais le maître, en ce cas, ne peut être forcé à rendre que l'argent du jeu qui est parvenu dans le pécule. En conséquence de cet édit, on doit avoir une action utile pour reprendre, sur les pères ou les maîtres, l'argent qu'on a perdu contre les fils de famille ou les esclaves⁸¹.

Premier cas évoqué, l'esclave du *dominus* qui est l'hôte organisateur du banquet joue contre un invité et perd. L'invité doit rendre son gain au maître. Dans le cadre du banquet, le maître est donc remboursé quand son esclave perd de l'argent aux jeux de dés.

Deuxième cas évoqué, un convive invité à un banquet joue aux dés et perd contre l'esclave de l'hôte organisateur du banquet. Paul dit que le convive, pour récupérer ses pertes, a le droit d'intenter contre le maître une *actio de peculio*, c'est-à-dire à hauteur de ce qu'il y a dans le pécule de l'esclave⁸². Ce dispositif limite doublement l'engagement de la responsabilité du maître : 1) le *dominus* ne peut rendre plus que ce que l'esclave a gagné (le bénéfice à la fin de la partie) et 2) si, entre temps, l'esclave a dilapidé ses gains (et n'a plus de sesterces dans son pécule), le *dominus* n'est pas engagé à réparer le préjudice subi par le joueur. Il y a donc un droit à la restitution pour les pertes et une obligation de restituer les gains nets, à savoir ce qui est resté dans le pécule de l'esclave en raison du jeu à la fin de celui-ci⁸³. En cas de perte d'argent à un jeu de dés avec refus de l'esclave de rendre les gains, les risques encourus sont plus grands pour le convive invité qui joue contre le *seruus* du maître que l'inverse. Au cours d'un banquet, les jeux d'argent impliquant des esclaves sont

81. Dig. 11. 6. 4. 1 et 2. *Si servus, uel filius familiae uictus fuerit, patri uel domino competit repetitio. Item si servus acceperit pecuniam, dabitur in dominum de peculio actio, non noxalis: quia ex negotio gesto agitur: sed no amplius cogendus est praestare, quam id quod ex ea re in peculio sit. Aduersus parentes et patronos repetitio eius quod in alea lusum est, utilis ex hoc edicto danda est.*

82. Paul précise que cette action n'est pas une action noxale, type d'action qui intervient quand on est sur le terrain délictuel (par exemple, si un esclave cause un dommage corporel: le maître doit céder en réparation l'esclave qui a causé la faute).

83. Pichonnaz 2018, 12.

donc autorisés, mais c'est la règle des gains nuls en fin de partie qui prévaut, sans quoi s'applique la juridiction évoquée par Paul.

En creux se dessine une législation où dans l'espace public, contrairement au temps du banquet, aucune clause de restitution n'est prévue pour qui joue avec un esclave ou pour le maître qui perdrait de grosses sommes d'argent par le truchement de son esclave. Pour un esclave, hors du banquet, les dés sont donc un jeu illicite transgressif qui se déroule en quelque sorte sous le manteau.

Conclusion

Le monde servile duplique, calque et participe aux jeux des libres. Entre des *ludi* spécifiquement serviles et des *officia serviles* ludiques, le jeu est tout à la fois le réceptacle de clivages statutaires et le lieu de « métiers serviles ». La pratique servile du jeu est en définitive articulée autour d'une tentative de régulation par le législateur. Ce sont les effets juridiques produits par l'écart à la règle que le droit romain essaie d'encadrer. La frontière entre la transgression des normes (jouer à un jeu interdit lorsqu'on est esclave) et la transgression normée (autoriser temporairement la transgression en permettant à un esclave de jouer à un jeu qui lui est ordinairement interdit) est mince.

Les liens entre les jeux et le monde servile ne se cantonnent d'ailleurs pas aux pratiques ludiques effectives. La convocation des *ludi* intervient dans l'interprétation des rêves d'esclaves et comme décor allégorique dans les épitaphes chrétiennes. Dans un article fondateur, Jacques Annequin décrypte en effet l'onirocritique d'Artémidore au sujet des rêves serviles sur les pratiques ludiques⁸⁴. L'onirocritique est, dans *La clé des songes*, toute entière tournée vers l'*apobasis*, l'issue, ce qui se produira dans l'avenir. Pour Artémidore, la vision du songe n'est jamais gratuite. Le rêve met en éveil l'âme qui se trouve dotée de la possibilité de comprendre ce qui va arriver donc de le permettre ou de l'éviter. Se pose la question de l'interprétation du rêve d'un esclave qui rêverait qu'il joue comme le montre le passage suivant :

Un esclave rêva qu'il jouait à la balle avec Zeus. Il se querella avec son maître et parce qu'il s'était adressé à lui trop librement celui-ci se mit à le haïr. En effet, Zeus signifiait le maître, le jeu de balle le fait de lui parler d'égal à égal et la querelle, car ceux qui jouent à la balle sont en compétition les uns contre les autres, et chaque fois que l'un d'eux reçoit la balle les autres tentent de le bloquer⁸⁵.

84. Annequin 1987, 110.

85. Artémidore, *La clé des songes*, IV 69, P 291, 7-13 (trad. Groupe Artémidore, Montpellier) : Δοῦλος ἔδοξε μετὰ τοῦ Διὸς σφαιρίζειν. Ἐφιλονείκησε τῷ δεσπότῃ καὶ ἐλευθερώτερον προσδιαλεγόμενος ἐμυσήθη· ὁ μὲν γὰρ Ζεὺς τὸν δεσπότην ἐσήμαινεν, ὁ δὲ σφαιρισμὸς τὴν ἐξ ἴσου ῥῆσιν καὶ φιλονεικίαν· φιλονεικῶς γὰρ οἱ σφαιρίζοντες παίζουσιν, ὅσάκις δ' ἂν λάβωσι τὴν σφαῖραν, τοσαυτάκις νικροῦνται.

Jacques Annequin affirme : « Combien de fois l'image vue dit le contraire de ce qu'elle paraît avouer de prime abord »⁸⁶. C'est particulièrement vrai pour ce qui concerne les esclaves. Ainsi, l'historien montre combien la perte de dents, désastreuse pour le maître, est bonne pour l'esclave, combien la décapitation pour l'esclave est un songe positif ; combien la foudre, le naufrage, la mort, et plus encore s'il s'agit d'un égorgement, d'un corps brûlé vif ou jeté *ad bestias* ou le supplice léthal du *crux servile supplicium* sont tous, pour des esclaves, des songes bénéfiques. En revanche, un rêve aussi plaisant que de se voir jouer au ballon avec Zeus (*i. e.* son maître) est annonciateur d'une brouille ou d'une mésentente préjudiciable au serviteur. Dans ce passage, la symbolique du partage du jeu avec le maître (ici incarné par Zeus⁸⁷) est annonciatrice d'un passage funeste.

À Rome, une plaque en marbre⁸⁸, datée du IV^e siècle apr. J.-C., inscrite en forme de table de jeu (*tabula lusoria*), fut trouvée dans le cimetière Maggiore à Rome⁸⁹. Cette plaque de *loculus* (fig. 3), gravée pour représenter un plateau de jeu *XII scripta / Alea*, servait à fermer la tombe d'Hesychius. Elle porte son épitaphe : « Puisses-tu toujours gagner, Hesychius, le meilleur joueur de tous »⁹⁰. La consonance grecque du nom unique du défunt invite à lui attribuer un statut servile. Trois cercles concentriques permettent d'identifier le jeu d'*Alea*. Il s'agit de la version tardive du « *ludus XII scriptorum* ». Ce « jeu des douze points » qui suppose deux joueurs, avec 2 x 15 pions de couleurs différentes, est un jeu de la famille du backgammon ou du trictrac. Répertoire par Antonio Ferrua⁹¹, la plupart de ces plaques proviennent des catacombes chrétiennes de la ville de Rome où elles servaient de dalles funéraires. Ulrich Schädler a montré que ce type de dalle ne semble pas être un remploi⁹², mais avoir été conçu avec une image de jeu pour servir en contexte funéraire⁹³. Il semble hasardeux de penser que ces plaques auraient servi comme supports de jeux. Certaines inscriptions, disposées comme un plateau, ne sont en fait pas réellement des *tabula lusoria* : il leur manque des trous pour être complètes. Elles sont davantage des épitaphes disposées comme un plateau de jeu, non des tables de jeu jouables. Pour Ulrich Schädler, dans les catacombes chrétiennes, ces plateaux de jeu en marbre pourraient être investis de la signification allégorique décrite par

86. Annequin 1987, 96.

87. Artemidore dit explicitement qu'il est, dans le rêve, le symbole du maître.

88. 51 x 25 x 1,5 cm.

89. Ferrua 2001, 135, n° 105 (avec photographie).

90. AE, 1965, 151b : *Semper [uincas] | Esuchi [omnium] | luser <u=O>(m) o[ptime]*.

91. Ferrua 2001.

92. C'est l'hypothèse généralement formulée par les archéologues.

93. Schädler 2013b.

Fig. 3 – Épitaphe d'Hesychus en forme de *tabula lusoria*.
Epigraphik-Datenbank, Manfred Clauss / Wolfgang A. Slaby,
<https://db.edcs.eu> (EDCS-11800660, Rome; AE, 1965, 151b)

Isidore de Séville (VI^e siècle apr. J.-C.) : sur le plateau des jeux d'*Alea*, la répartition des cases en six groupes symbolise les âges de la vie humaine⁹⁴. On peut donc parler de « jeux avec la mort ».

Marianne BÉRAUD
Archimède (UMR 7040)
Université de Strasbourg

94. Isidore de Séville, *Étymologies* (XVIII, 64) : « Le sens figuré d'*Alea*. Certains joueurs d'*Alea* croient qu'ils pratiquent cette activité de façon savante, en recourant à des allégories, et imaginent qu'ils le font en se fondant sur une forme de similitude avec les phénomènes de la nature. Ils affirment en effet jouer avec trois dés à cause des trois moments du temps, le présent, le passé et l'avenir, parce que ces moments ne restent pas immobiles mais roulent rapidement. Ils avancent aussi comme argument le fait que les pistes soient réparties en six cases à cause des (six) âges de la vie humaine, et en trois lignes à cause des (trois) moments du temps. C'est pour cette raison également, disent-ils, que la table de jeu est divisée en trois bandes » (trad. de P. Moreau dans Schädler 2019a, 22).

Références bibliographiques

- AMMAR H. (2019), « Enfants et chariots à roulettes », in *Ludique! Jouer dans l'Antiquité* (catalogue de l'exposition, Lugdunum-musée et théâtres romains, 20 juin-1^{er} décembre 2019), V. Dasen (dir.), Gand – Lyon, Snoeck – Lugdunum-musée et théâtres romains, p. 36-37.
- ANNEQUIN J. (1987), « Les esclaves rêvent aussi. Remarques sur *La clé des songes* d'Artémidore », *DHA*, t. XIII, p. 71-113.
- BENEFIEL R.R. (2008), « Amianth, a Ball-Game, and Making one's Mark *CIL* IV 1936 and 1936A », *ZPE*, 167, p. 193-198.
- BÉRAUD M. (2019), « Cataste », in *Dictionnaire du corps dans l'Antiquité*, V. Mehl, L. Bodiou (dir.), Rennes, Presses universitaires de Rennes (Histoire), p. 125-127.
- BIEŻUŃSKA MAŁOWIST I. (1977), *L'esclavage dans l'Égypte gréco-romaine*, vol. II : *Période romaine*, Wrocław, Zakład narodowy imienia Ossolinskich.
- BOULVERT G. (1974), *Domestique et fonctionnaire sous le Haut-Empire romain : la condition de l'affranchi et de l'esclave du prince*, Paris, Les Belles Lettres.
- BRADLEY K.R. (1987), *Slaves and Masters in the Roman Empire. A Study in Social Control*, Oxford, Oxford University Press.
- CHEVREAU E. (2012), « L'édit des édiles curules : un droit des marchés avant la lettre ? », in *Agoranomes et édiles. Institutions des marchés antiques*, L. Capdetrey, C. Hasenohr (dir.), Bordeaux, Ausonius, p. 223-233.
- CRISTOFORI A. (2004), *Non arma virumque. Le occupazioni nell'epigrafia del Piceno* [2000], Bologne, Lo scarabeo (Tarsie. Studi di antichistica).
- CHRISTOL M. (2002), « Élités, épigraphie et mémoire en Gaule méridionale », in *La mort des notables en Gaule romaine* (catalogue d'exposition au Musée archéologique Henri Prades, 10 octobre 2001-4 février 2002), C. Landes (dir.), Lattes, Association Imago.
- COURTS S.L., PENN T.M. (2019), « A Corpus of Gaming Board from Roman Britain », *Lucerna*, t. LVII, p. 4-12.
- DASEN V. (2019a), « Saltimbanques et circulation de jeux », *Archimède. Archéologie et histoire ancienne*, 6, Dossier : *Jouer dans l'Antiquité. Identité et multiculturalité – Games and Play in Antiquity. Identity and Multiculturality*, V. Dasen, U. Schädler (dir.), p. 127-143.
- DASEN V. (2019b), « Jeux et jouets dans le cycle de la vie », in *Ludique! Jouer dans l'Antiquité* (catalogue de l'exposition, Lugdunum-musée et théâtres romains, 20 juin-1^{er} décembre 2019), V. Dasen (dir.), Gand – Lyon, Snoeck – Lugdunum-musée et théâtres romains, p. 14-19.
- DASEN V. (2019c), « Hochets et jouets sonores », *ibid.*, p. 32-33.

- DASEN V., MATHIEU N. (2020), « Geminia Agathè. *Dum uixi lusi* », *Pallas*, 114, *Dossier: Bons ou mauvais jeux? Pratiques ludiques et sociabilité*, V. Dasen, M. Vespa (dir.), p. 127-147.
- DASEN V., MATHIEU N. (2021), « Margaris ou l'amour en jeu », *Mètis. Anthropologie des mondes grecs anciens*, 19, *Dossier: Éros en jeux*, V. Dasen, F. Lissarague (dir.), p. 123-146.
- DASEN V., PFÄEFFLI B. (2013), « Des hochets pour les plus petits », *Archéothéma*, 31, *Dossier: Jeux et jouets gréco-romains*, V. Dasen, U. Schädler (dir.), p. 36.
- DEGANI M. (1951-1952), « I giocattoli di Giulia Grafide, fanciulla brescellese », *Bullettino della Commissione archeologica comunale di Roma*, t. LXXIV, p. 15-19.
- DE MARIA S. (1998), « Le tombeau de la via Portuense », in *Au royaume des ombres. La peinture funéraire antique. IV^e s. avant J.-C. – IV^e s. après J.-C.* (catalogue de l'exposition, Musée et sites archéologiques de Saint-Romain-en-Gal, Vienne, 8 octobre 1998-15 janvier 1999), N. Blanc (dir.), Paris, Réunion des Musées Nationaux, p. 126-130.
- DUMONT J.-C. (1987), *Servus: Rome et l'esclavage sous la République*, Rome, École française de Rome (Collection de l'EFR; 103).
- FERRUA A. (2001), *Tavole lusorie epigrafiche. Catalogo delle schede manoscritte*, Vatican, ed. Città del Vaticano.
- FLUTSCH L. (2019), « Jeux de dés. La cache d'un joueur », in *Ludique! Jouer dans l'Antiquité* (catalogue de l'exposition, Lugdunum-musée et théâtres romains, 20 juin-1^{er} décembre 2019), V. Dasen (dir.), Gand – Lyon, Snoeck – Lugdunum-musée et théâtres romains, p. 78-79.
- FUCHS M.E. (2013), « Un youpala pour l'éternité », *Archéothéma*, 31, *Dossier: Jeux et jouets gréco-romains*, V. Dasen, U. Schädler (dir.), p. 67.
- GAILLARD-SEUX P. (2020), « Jeux d'adultes et jeux d'enfants dans l'*Histoire Auguste* », *Pallas*, 114, *Dossier: Bons ou mauvais jeux? Pratiques ludiques et sociabilité*, V. Dasen, M. Vespa (dir.), p. 207-230.
- KASTNER M.-O. (1995), « L'enfant et les jeux dans les documents d'époque romaine », *BAGB*, 1, p. 85-100.
- LUNI M., GORI G. (1986), 1756-1986. *Il Museo Archeologico di Urbino I*, Urbino, Quattroventi (Quaderni: Palazzo ducale di Urbino / pubblicati a cura della soprintendenza per i beni artistici e storici delle marche e dell'accademia Raffaello).
- MANNIEZ Y. (2019), « Jouer dans l'au-delà? Le mobilier ludique des sépultures de Gaule méridionale et de Corse (V^e siècle av. J.-C. – V^e siècle apr. J.-C.) », *Archimède. Archéologie et histoire ancienne*, 6, *Dossier: Jouer dans l'Antiquité. Identité et multiculturalité – Games and Play in Antiquity. Identity and Multiculturality*, V. Dasen, U. Schädler (dir.), p. 186-198.

- MATHIEU N. (2019a), « Dînette de Iulia Graphis », in *Ludique! Jouer dans l'Antiquité* (catalogue de l'exposition, Lugdunum-musée et théâtres romains, 20 juin-1^{er} décembre 2019), V. Dasen (dir.), Gand – Lyon, Snoeck – Lugdunum-musée et théâtres romains, p. 50-51.
- MATHIEU N. (2019b), « Épitaphe de Margaris », *ibid.*, p. 100-101.
- PACE A. (2020), « Playing with Batavians. Games as an educational tool for a *Romano more vivere* », *Archimède. Archéologie et histoire ancienne*, 7, p. 317-326.
- PAPIN C. (2015), « L'extraordinaire voyage dans le temps de la collection lapidaire de Narbonne », *Patrimoines du Sud*, 2 : <http://journals.openedition.org/pds/932>; DOI : <https://doi.org/10.4000/pds.932>.
- PASTOUREAU M. (2019), *Jaune. Histoire d'une couleur*, Paris, Seuil.
- PICHONNAZ P. (2018), « La liberté contractuelle et l'interdiction de certains jeux d'argent », *RIDA*, t. LXV, p. 7-31.
- PIETROBELLI A. (2020), « Cerceau et petite balle : les bienfaits des jeux pour la santé », *Pallas*, 114, *Dossier : Bons ou mauvais jeux ? Pratiques ludiques et sociabilité*, V. Dasen, M. Vespa (dir.), p. 149-169.
- ROWAN C. (2019), « Jeu de latroncules », in *Ludique! Jouer dans l'Antiquité* (catalogue de l'exposition, Lugdunum-musée et théâtres romains, 20 juin-1^{er} décembre 2019), V. Dasen (dir.), Gand – Lyon, Snoeck – Lugdunum-musée et théâtres romains, p. 84.
- SABLAYROLLES R., BEYRIE A. (2006), *Le Comminges (Hautes Garonne) : 31/2*, Paris, Académie des Inscriptions et Belles-Lettres (Carte archéologique de la Gaule ; 31,2).
- SCHÄDLER U. (1994), « Latrunculi-ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer », in *Homo Ludens. Der spielende Mensch. IV. Internationale Beiträge des Institutes für Spielforschung und Spielpädagogik*, G. Bauer (éd.), Munich – Salzbourg, Verlag Emil Katzbichler, p. 47-67.
- SCHÄDLER U. (2013a), « À quoi joue-t-on ? Les osselets », *Archéothéma*, 31, *Dossier : Jeux et jouets gréco-romains*, V. Dasen, U. Schädler (dir.), p. 62-63.
- SCHÄDLER U. (2013b), « Jouer avec la mort : jeux en réemploi ou inscriptions en forme de jeux ? », *ibid.*, p. 68.
- SCHÄDLER U. (2013c), « L'art de jouer aux dés », *ibid.*, p. 46.
- SCHÄDLER U. (2019a), « Reconstituer les jeux antiques : méthodes et limites », in *Ludique! Jouer dans l'Antiquité* (catalogue de l'exposition, Lugdunum-musée et théâtres romains, 20 juin-1^{er} décembre 2019), V. Dasen (dir.), Gand – Lyon, Snoeck – Lugdunum-musée et théâtres romains, p. 20-22.

- SCHÄDLER U. (2019b), «*Ludus latrunculorum* ou “jeu des petits soldats” », *ibid.*, p. 128-129.
- SISSA G. (2021), « *Mille facesse iocos!* The Paradigm of Play in Ovid’s *Art of Love* », *Mètis. Anthropologie des mondes grecs anciens*, 19, Dossier: *Éros en jeux*, V. Dasen, F. Lissarague (dir.), p. 147-167.
- VESPA M. (2021), « Knucklebone Faces and Throws: Play, Rules, and Rhetorical Discourse in Julius Pollux », *Mnemosyne* [en ligne], p. 1-18, <https://brill.com/view/journals/mnem/aop/article-10.1163-1568525X-BJA10034/article-10.1163-1568525X-BJA10034.xml>.
- WOLFF É. (2007), « Les couleurs dans le *Satyricon* de Pétrone et les *Épigrammes* de Martial », in *La couleur, les couleurs: XI^{es} entretiens de La Garenne-Lemot*, J. Pigeaud (dir.), Rennes, Presses universitaires de Rennes (Interférences), p. 91-102.