

Les Indo-Européens jouaient-ils aux dés? /

Thierry Depaulis

Dans son livre *Les Indo-Européens: Histoire, langues, mythes* (Paris, 1995), Bernard Sergent consacre un chapitre aux jeux (p. 254-262) et démontre, par la linguistique historique et l'archéologie, l'existence de deux jeux cérébraux communs aux peuples indo-européens: les "dés et osselets" (p. 254-258) et les "échecs" (p. 258-260). J.P. Mallory (*In search of the Indo-Europeans: Language, archaeology and myth*, Londres, 1989 ; traduction française: *À la recherche des Indo-Européens: langue, archéologie, mythe*, Paris, 1997) évoque lui aussi ce patrimoine commun, indiquant qu'on trouve de nombreux astragales de moutons dans les tombes de la culture de Yamnaya (considérée par lui et Sergent comme le foyer originel des Proto-Indo-Européens) et soulignant l'association dés/osselets "dans divers parlers indo-européens" (p. 240).

Dés et osselets

Dés et osselets sont, dit Sergent, "le jeu de loin le mieux attesté dans les cultures indo-européennes". Et d'énumérer les divers peuples chez qui ce jeu est mentionné avec insistance par des sources anciennes: Grecs, Indiens, Iraniens, Germains, Lydiens, Romains... Le vocabulaire est lui même porteur de mots communs: ainsi le grec use pour désigner l'as aux dés d'un terme oinh (indo-européen *oi-no- "un"), alors qu'il emploie pour la numération ordinaire un autre terme. Ce mot est aussi observé dans une langue indienne, le bangani, qui réserve *ain'* à l'as des dés (et... à Dieu), alors que le chiffre 1 est généralement issu du sanskrit *êka*. Ces deux occurrences permettent d'imaginer un mot commun en proto-indo-européen conservé dans la langue des dés. De même, Sergent rapproche le latin *canis* et le grec κύων ("chien", mais aussi coup aux dés) du sanskrit *svaghnin* "tueur de chien", qui désigne le joueur de dés professionnel.

Mais tout se gâte avec les osselets. Sergent, qui n'a pas tort de considérer les osselets comme des sortes de dés, invoque ici le témoignage de l'Inde ancienne et confond vibhâtaka et osselets! Il en déduit un peu vite que "le jeu d'osselets appartient au fonds culturel indo-européen le plus ancien" (p. 257). Or, non seulement le jeu de *vibhâtaka* n'a rien d'un jeu de dés – c'est plutôt une sorte de fantan où l'on utilise les noix pentagonales d'un arbuste – mais en plus l'Inde ignore les osselets. On pourrait ajouter que l'archéologie ne permet pas non plus d'en trouver la trace chez les Celtes et les Germains (sauf dans quelques sites proches du *limes* romain). Ces derniers, comme les Indiens, connaissent en revanche le "dé oblong", parallélépipédique, à quatre faces.

Y aurait-il alors communauté de ce côté-là? Il est curieux que Sergent n'y ait pas pensé, car nombre d'auteurs, parfois avertis, ont affirmé que des prismes à quatre faces se substituaient volontiers, chez les Grecs et les Romains, aux osselets⁽¹⁾. On comprend, en effet, qu'il soit tentant de faire du "dé oblong" un pendant régularisé, stylisé à l'extrême de l'osselet.

Pourtant, une enquête rapide effectuée dans quelques collections publiques (musée du Louvre, Bibliothèque nationale de France, Petrie Museum⁽²⁾) révèle que les dés oblongs qui y sont conservés et qui sont réputés "d'époque romaine" (ou "gréco-romaine") pré-

sentent un arrangement des faces 1-2-5-6, qui est conforme au modèle... indien et non à ce que l'on attendrait des faces d'un talus romain (1-3-4-6). Quand la provenance est connue (Louvre, Petrie Museum), ces curieux dés viennent d'Égypte et leur style paraît copte. Quant au monde gréco-romain proprement dit, on n'y connaît guère de dés oblongs. Les grandes encyclopédies du monde classique (Daremberg et Saglio, Pauly-Wissowa) ne soufflent mot de tels dés parallélépipédiques. Plus significatif encore, les fouilles du camp romain de Vindonissa, en Suisse, qui ont livré de très nombreux objets de jeu, et parmi eux, nombre de dés, n'offrent que des dés cubiques (Schmid 1980).

D'un côté, donc, des peuples usant d'osselets naturels en guise de dés (Grecs et Romains, auxquels il faut ajouter les Hittites et probablement les Scythes), mais ignorant (ou presque) l'usage de dés parallélépipédiques, de l'autre, des peuples (Celts, Germains, Indiens) qui n'usent guère d'osselets mais connaissent le dé "oblong". Seul point commun: les quatre faces.

En effet, les dés à quatre faces – naturelles (osselets) ou artificielles (dés "oblongs") – ne se rencontrent pas partout et paraissent bien caractéristiques du monde méditerranéen ancien tout autant que de l'ensemble indo-européen. Des osselets, qui paraissent avoir servi à jouer (mais à quel jeu?), se rencontrent déjà en Anatolie à Çatalhöyük⁽³⁾ et à Hacilar⁽⁴⁾, deux sites du Néolithique, ainsi qu'au Chalcolithique à Alishar Höyük (Amandry 1984, citant *OIP* [= Oriental Institute Publications], XXVIII, 1937). Il est important de rappeler que les Égyptiens, les Phéniciens, les Cananéens et les Assyriens utilisaient aussi les osselets pour jouer (en Égypte, clairement comme dés), mais que cet emploi ne dépasse guère l'aire méditerranéenne et ses abords proches (Moyen-Orient). Si les Proto-Indo-Européens ont connu le jeu d'osselets, ils n'étaient donc ni les seuls, ni les premiers.

Pourtant, s'il doit rester quelque-chose des observations de Sergent, malgré les nombreuses erreurs qui l'entachent⁽⁵⁾, on peut admettre le schéma suivant. L'emploi d'osselets à des fins ludiques est connu dès le Néolithique en Anatolie; de là, le jeu aurait gagné le Proche-Orient, d'une part, et la steppe pontico-caspienne, d'autre part. Jeu de "dés", d'adresse ou de lancer, trois formes aujourd'hui encore vivantes, on ne sait. On peut alors admettre que les Proto-Indo-Européens ont pratiqué ce "dé" à quatre faces. En s'installant dans les Balkans, ils y auraient implanté cet usage, hérité ensuite des Grecs par les Romains. Vers l'est, en revanche, une raison inconnue (moindre abondance des ovicapridés?) aurait conduit les proto-Indiens à se doter d'un "ersatz", inventant alors le dé "oblong", seul attesté dans l'Inde ancienne (par l'archéologie et les textes védiques) et fait d'os, de céramique ou de pierre. Un processus semblable pourrait avoir été à l'œuvre chez les Celtes et les Germains. (Il paraît plus logique de faire dériver le dé "oblong" de l'osselet que le contraire, mais j'observe que les valeurs attribuées par les Grecs et les Romains aux "faces" de l'osselet, c'est-à-dire 1/6-3/4, sont empruntées... au dé cubique!)

Il ne serait resté alors que ce rythme quaternaire qui est le véritable fonds commun indo-européen. Sans doute, et comme l'observe Sergent, c'est à cet héritage que renvoie le vocabulaire commun (le nom de l'as, le "coup du chien", etc.). On notera, dans cette perspective, que le but du jeu de *vibhītaka* est d'obtenir un nombre de noix divisible par quatre. On rappellera aussi – ce que Sergent n'a pas cru bon de noter – que le nom latin

du dé cubique, *tessera*, vient en droite ligne du grec τέσσαρες “quatre” ou plutôt de son radical τέσσαρα-⁽⁶⁾!

Les réflexions qui suivent sur le “jeu de dés” (i.e. les dés cubiques), que “les peuples des steppes [les Proto-Indo-Européens] découvrent” et “adoptent en leur faisant jouer, initialement, le rôle d’osselets”, sont évidemment spéculatives.

Les “échecs”

Bernard Sergent s’aventure là sur un terrain que la chronologie ne permet pas de confirmer (et que Mallory n’aborde pas). Rappelant qu’il ne s’agit pas ici du véritable jeu d’échecs (“lointainement originaire de Chine”...!), Sergent montre que “plusieurs peuples indo-européens anciens ont connu des jeux à damier et à “échiquier”” (p. 258). Mais il se trompe quand il prétend que ces jeux sont “attestés en Inde dès l’époque védique”: rien de la sorte n’y est connu, et il faut attendre les derniers siècles avant notre ère pour voir émerger des jeux de pions (voir Bock-Raming in *BGS* 2). La réflexion se nourrit d’autres erreurs: le *gwyddbwyll* n’est pas “à l’origine du backgammon”; le *pachisi* et le *chaupur* indiens (jeux de parcours en croix) sont typologiquement différents du backgammon; etc.

Cependant, par-delà la confusion des propos de Sergent, qui est ici particulièrement mal informé, il est séduisant de souligner la présence de jeux de pions à tabliers ortho-normés en Inde (*ashtapada*, *chaturanga*), en Grèce (πόλις) et à Rome (*latrunculi*), sans oublier, en effet, les traditions celtique (gallois *tawlbwrdd* et *gwyddbwyll*, irlandais *fidchell*, *buansfach* et *brandubh*, breton *guidpoill*) et scandinave (*hnefatafl*). Or ce modèle de tablier, que l’échiquier et le damier modernes perpétuent, ne se rencontre pas ailleurs aussi nettement: les jeux de pions chinois antiques (*liubo*, *sai*, *weiqi*) et les jeux égyptiens et mésopotamiens offrent des tabliers très différents.

Y aurait-il donc un jeu de pions à tablier ortho-normé commun aux Proto-Indo-Européens?

C’est chose peu probable, car la chronologie des jeux s’accorde mal avec celle de l’expansion indo-européenne. Si les Proto-Indo-Européens sont bien identifiables avec l’horizon chalcolithique de Yamnaya et des Kourganes, il est peu vraisemblable que l’état de leur culture agro-pastorale et nomade leur ait permis d’inventer un jeu de pions, même simple. Ceux-ci, en effet, ne sont attestés à haute époque que dans des civilisations urbaines, dotées d’une écriture, et la corrélation urbanisation/jeux de pions paraît assez forte. En outre, on constate l’absence de ces jeux dans l’Inde védique, et les jeux romain et grec sont tardifs (au mieux VIe-Ve s. av. J.-C.); la tradition celtique, invoquée avec insistance par Sergent, n’est attestée qu’au Moyen Age (et guère dans l’Antiquité). Si, comme le pense Sterkx (1972), le *gwyddbwyll* (ou *fidchell*), le *buansfach* (ou *brandubh*) et le *tawlbwrdd* ne sont qu’un seul et même jeu, il n’est pas impossible que le tablier de ces jeux ait été emprunté aux Romains (gal. *tawlbwrdd* = lat. *tabula* + germ. *bord*). De fait, un fragment de tablier nordique, trouvé à Vimose (Danemark), est daté de “l’âge du Fer romain” (0-400 ap.).

Voilà qui ruine les efforts de Sergent. Mais la question méritait d’être posée.

Références

- Amandry, Pierre 1984. Os et coquilles. In: *L'Antre corycien*, II (Bull. de Correspondance Hellénique Suppl. IX): 347-380 (§I: "Astragales").
- Schmid, Elisabeth 1980. Beinerne Spielwürfel von Vindonissa. In: *Gesellschaft Pro Vindonissa. Jahresbericht 1978*: 54-81.
- Sterckx, Claude 1972. Les jeux de damier celtiques. In: *Études Celtiques*, XIII: 733-749.
- Petrie, W.M. Flinders 1927. *Objects of daily use*, Londres.

Notes

1. Ainsi Petrie 1927: 57, qui présente trois dés oblongs trouvés en Égypte et, les rangeant parmi les "Graeco-Roman game pieces", les qualifie de "talus, or long die of bone".
2. Il s'agit respectivement des départements des Antiquités Égyptiennes et des Antiquités Orientales ainsi que de la section d'Art islamique du Louvre, du Cabinet des Médailles de la BnF (coll. Froehner). Pour le Petrie Museum of Archaeology, University College London, à Londres, je me fie à l'album de Flinders Petrie (Petrie 1927: 57 et pl. xlix, n° 230-232).
3. Cité, sans référence, par O.W. Muscarella, "The Iron Age at Dinkha Tepe, Iran", *Metropolitan Museum Journal*, 9, 1974, p. 80-81, à propos des osselets trouvés à Hansalu et Dinkha. L'inventeur du site, James Mellaart, reste très discret sur les osselets trouvés à Çatalhöyük. Seul un article destiné au grand public (J. Mellaart, "A 7th-6th millenium township of southern Anatolia, larger than pre-pottery Jericho: first excavations at Çatal Hüyük - Part 1", *The Illustrated London News*, 9/06/1962, p. 934-6) les mentionne: "Knucle-bones and clay "marbles" are even more common than at Hacilar." (p. 936).
4. J. Mellaart, "Excavations at Hacilar: Fourth preliminary report", *Anatolian Studies*, XI, 1961, p. 39-75 signale, parmi les "Small finds" du niveau VI (Néolithique récent, ±5500-5400 av. J.-C. selon les datations C¹⁴ – non calibrées) des billes en argile et des osselets d'ovi-capridés "for a game called as,ık, still played in Anatolia" ainsi que des "game counters" (p. 46). Mellaart est moins prolixe dans son livre *Excavations at Hacilar*, Edimbourg, 1970, où les osselets sont mentionnés, sans date, parmi les "Small finds and local industries": "knuckle bones of the some [*sic* pour same] animals [i.e. ovins et caprins] were used for the game of *asık*." (vol. 1, p. 162). Il n'y a pas d'illustrations.
5. Non l'osselet de Varna (Bulgarie), site chalcolithique (Karanovo VI = c. 4000 av. J-C), n'est sans doute qu'un ornement ou une amulette (porte-bonheur?). Les "dés" d'Altyn Tepe sont des baguettes à la fonction mystérieuse, que les archéologues (P. Khol, V.M. Masson) présentent, avec bien des réserves, comme "bone counters and gaming pieces"...
6. A. Ernout, A. Meillet, J. André, *Dictionnaire étymologique de la langue latine. Histoire des mots*. 5e éd., Paris, 1994 font venir le mot d'un adjectif grec τεσσαράγωνος "carré", abrégé par apocope.