

Les représentations des jeux de pions dans le Proche-Orient ancien et leur signification /

Pascal Romain

Différentes approches ont toujours coexisté dans l'étude des jeux, aussi bien modernes qu'anciens, mobilisant les analyses par type de règles ou aires géographique, par les ressources de la psychologie ou des mathématiques, par les relevés des ethnographes ou par le travail patient des archéologues, découvreurs de l'ancienneté d'une pratique riche d'histoire. Les recherches qui se sont menées depuis l'ouvrage fondateur de Thomas Hyde (Hyde 1694) ne cessent d'affiner notre connaissance de ces objets qui échappent aux modes et aux temps, tout en révélant certains des aspects les plus intimes de chaque civilisation les employant ou les ayant côtoyés.

Devant la prégnance de leur existence sur tous les continents et au sein des divers stades d'évolution que l'humanité ait connus, la question des origines n'a pu manquer de se poser; le récit des mythes et des légendes, des traversées improbables et des implantations mystérieuses, contribue à donner vie aux traditions anciennes que l'histoire nous transmet seulement partiellement. Bien souvent même, l'essentiel nous manque, transformant ces délicates reliques en d'interminables casse-tête au silence entêtant.

Pour les jeux de pions du Proche-Orient ancien dont il sera plus précisément question ici, la situation est presque exemplaire, tant nous possédons de pièces archéologiques ouvragées ou réduites à leur plus simple et mystérieuse expression. Ils peuvent se ranger par civilisations ou par époques, datés par le lieu de leur précautionneuse conservation, dans les chambres mortuaires ou dans les décombres de simples demeures, dans des temples ou à leurs abords, là où se rencontrent le monde des joueurs et celui des devins. Cette diversité témoigne de leur intemporalité et de leur capacité de circulation, à la fois à l'intérieur des couches sociales, mais également au sein de référents symboliques différents. Des quatre grandes "familles" dont nous parlerons ici, le jeu du serpent ou *Mehen*, le jeu des vingt cases, le jeu des trente cases ou *Senet* et le jeu des cinquante-huit trous, nous ne connaissons avec certitude aucune des règles. Nous les rassemblons sous la catégorie générale de "jeux de parcours à information parfaite et à somme nulle" incluant la présence de pions, différenciés ou non, et de générateur "d'aléatoire", dés à deux, quatre ou six faces et astragales, organiques ou fabriqués. Ils ont la particularité de mélanger les aspects de stratégie, de hasard et de psychologie dont nous pourrions apprécier la féconde combinaison. La part respective de chacun reste grandement conjecturale et rend délicat tout effort de catégorisation absolue. Cependant, grâce à leur longévité et aux évolutions dont résulte leur pratique actuelle, nous pouvons nous faire une idée assez précise du type d'affrontement qu'ils permettaient et de l'esprit qui les animait.

Si j'ai choisi de m'attacher plus précisément aux représentations qui les accompagnent, c'est qu'il est important de souligner la place singulière que ces objets entretiennent avec la spiritualité de leur époque; comme le mettait déjà en lumière Roger Cailliois dans ses travaux fondateurs sur les structures du jeu, les jeux de hasard sont l'expression d'un pari qui est "l'expérience même de la relation antithétique de la foi et de l'incerti-

tude, de la confiance et de la défiance” (Caillois 1946). L’auteur nous met, cependant, en garde contre une comparaison structurelle des sphères du jeu et du sacré, remarquant justement la distance qui caractérise l’action du joueur du réel qu’il construit dans un espace symétriquement opposé à celui de la religion (Caillois 1946). En conséquence, il m’a semblé intéressant d’étudier plus précisément les constructions complexes des signes et symboles qui décorent les différents tabliers de jeu du Proche-Orient ancien, dans le but de parvenir à une meilleure appréhension de la place de ces objets au sein de sociétés que nous présentons trop souvent comme radicalement différentes de la notre.

Pour mener à bien cette réflexion, j’étudierai tout d’abord les symboles et les représentations figurées des jeux anciens, en tentant d’analyser chacun dans les différents contextes iconographiques au sein desquels ils se sont déployés, pour ensuite réfléchir sur la signification de telles illustrations dans le cadre chronologique des trois millénaires avant notre ère. Plusieurs limites restreignent la portée d’une telle analyse, et, en premier lieu, la dispersion des tabliers de jeu, aussi bien sur un plan chronologique que géographique. Toutefois, c’est en vertu même de cette dispersion que je tenterai de comparer les comportements qui transparaissent de l’attention artistique apportée à ces objets avec des comportements plus actuels dont les études ethnologiques se font l’écho.

Pour expliciter plus clairement la perspective dans laquelle je me place, je cite ici, *in extenso*, un passage de l’ouvrage de Jean-Daniel Forest (Forest 1996) consacré à l’apparition de l’État:

“Nous évoluons en permanence dans un univers de conventions, d’apparences en quelque sorte, qui intègre très largement notre environnement matériel. Cet univers nous est évidemment propre, et il n’est pas besoin d’aller très loin pour rencontrer des codes (tant matériels que linguistiques) qui ne nous sont plus familiers, et que nous ne pouvons percevoir sans un apprentissage plus ou moins poussé. Toute société élabore en effet son propre réseau de conventions, et c’est très précisément cet arbitraire culturel qui s’exprime à travers les vestiges mobiliers ou immobiliers que nous dégageons en fouilles. La démarche scientifique est un processus d’objectivation qui consiste d’abord à aller au-delà de ces apparences pour accéder à ce que l’on peut appeler la structure. Cependant, il faut bien comprendre que l’objectivité dont il est question ne fait nulle allusion à quelque réalité transcendante; c’est simplement un moyen que nous nous donnons de comparer d’abord les choses, de les maîtriser ensuite. L’univers parallèle auquel nous conduit la démarche scientifique n’est ni plus ni moins réel que le nôtre. De ce point de vue, et contrairement à l’idée courante, l’archéologie ne vise pas à restituer un passé révolu, mais à le reconstruire de toutes pièces, à partir des données qui sont les siennes; elle crée un univers conceptuel qui n’a jamais été ni conçu ni encore moins perçu par quiconque, et qui n’est réel (de la même façon que le nôtre) que dans la mesure où il est pratique”.

La seconde limite qui se pose à notre étude est contenue dans la relation artistique aux objets qui caractérise les sociétés anciennes; nous nous appuyons, en effet, sur l’hypothèse que les tabliers décorés d’illustrations servent de codes pour représenter des idées

culturelles dont les artisans étaient pleinement conscients. Cependant, la plupart des motifs que nous évoquerons en attributs du matériel ludique ne doivent être interprétés comme formant un domaine exclusif. Ils témoignent, bien au contraire, de l'immersion totale de ce matériel à l'intérieur des sociétés qui le pratiquent et forment autant de preuves de l'imbrication des sphères du sacré et du profane, par le travail sur la mise en relation de l'iconographie et de ses multiples significations. Ainsi, les tabliers les plus frustes, dépourvus de références idéologiques particulières continuent à véhiculer, pour nous, le témoignage des différents niveaux d'interprétation au sein desquels se mouvaient aussi bien les artistes, les prêtres et les joueurs.

Pour poursuivre sur le thème de la relation de la culture matérielle avec la culture spirituelle, nous interrogerons les tabliers de jeu, définis comme des jeux où, à tout moment, les joueurs disposent des mêmes informations pour effectuer leurs coups, et à somme nulle, c'est-à-dire ceux où le gain d'un participant entraîne automatiquement une perte d'un montant équivalent chez son adversaire, sans création de biens mais uniquement en effectuant un déplacement de ceux-ci et fonctions de générateurs "d'aléatoire". Cette catégorie définie, nous tenterons de percevoir l'histoire de son développement au gré des évolutions de la culture spirituelle des sociétés anciennes.

Représentations iconographiques

Les jeux de pions se différencient des jeux de hasard et d'habileté physique par les limites d'espace qu'ils introduisent comme préliminaire à l'action: un espace fini, simulant celui visible alentours et nécessaire à la représentation des joueurs, permet d'établir naturellement la distance entre les joueurs, le monde qui les entoure et sa reproduction sur une surface clairement élaborée. A l'intérieur de cette surface, si les joueurs acceptent la loi des dés, ils n'en conservent pas moins l'impression de décider "librement" d'une stratégie à plus ou moins long terme. Elle révèle déjà, selon nous, des modes de déplacement et des références extérieures riches d'enseignements. Pour préciser, ensuite, les allégories auxquelles nous pensons que ces jeux font référence explicite, nous nous attacherons à tenter d'expliquer les significations des décors et des motifs qui confèrent aux tabliers une place de choix dans l'artisanat de l'antiquité. Nous verrons, enfin, que la conjugaison des formes et des symboles contribue à créer ce qui s'apparente à un discours du jeu, de type initiatique ou abstrait, qui exprime la diversité des modes de pensée concernant la portée de l'action de jouer (et, a fortiori, de jouer avec le hasard) dans les sociétés que nous étudions. Les ethnographes ont pu remarquer, au cours de leurs études de terrain, que la pratique de certains jeux répondait parfois à des niveaux de hiérarchisation sociale plus ou moins complexes ou à des relations privilégiées avec la sphère du surnaturel (Roberts, Arth, & Busch 1959). Dans les voies de circulation des différents jeux de pions que nous étudierons, nous pourrions nous apercevoir que l'adoption d'un jeu extérieur est possible, mais qu'elle s'accompagne souvent d'une modification des références iconographiques, voire d'une transformation de la forme du tablier, tandis que nous nous interrogerons sur le discours véhiculé par ces objets, en fonction de leurs époques d'apparition, de disparition ou d'évolution.

La forme du plateau: structure et détails

Parmi les formes les plus anciennes que l'archéologie nous ait transmis, le cercle et le rectangle semblent être d'ancienneté relativement comparable. Le cercle, présent en Égypte avec le jeu du serpent dès le III^e millénaire, est une évocation du cycle et par là du soleil dont il évoque la forme et le déplacement. Grâce aux illustrations datant des premières dynasties égyptiennes, avec notamment la tombe de Hésy-Rè (Quibell 1913), haut-fonctionnaire de la III^e dynastie, sous le règne de Djoser (2700-2620), nous savons que cette représentation faisait référence au dieu Mehen, gardien et protecteur de Ré dans sa course solaire du ciel au monde souterrain (Kendall 1989). La forme circulaire se double d'une spirale qui débute par la queue du serpent mythologique, lové sur lui-même, et se termine par sa tête qui constituait probablement le but à atteindre par les joueurs. Plus qu'une simple allégorie de la forme de l'animal symbole du dieu, il semble bien que nous soyons d'emblée en présence d'une évocation allégorique du jeu, comme en témoigne la découverte de tels objets dans les tombes prestigieuses des premiers rois égyptiens et la réalisation de diagrammes de petites dimensions destinés à servir d'amulettes (Petrie 1914; Rothöhler 1999). Parallèlement, l'existence de cases creusées ou en relief ne peut nous tromper sur la destination de ces objets. De plus, les représentations murales sont nombreuses, évoquant le jeu de Mehen dans un contexte de divertissement, voire de délassément.

Les archéologues ont longtemps pensé que cette forme était une exclusivité égyptienne. Les découvertes réalisées par Swiny à Chypre (Swiny 1980) et par Dunand (Dunand 1958) et Fugmann (Fugmann 1958), respectivement à Byblos et Hama, nous permettent d'envisager la perpétuation de cette forme en dehors de la référence iconographique au serpent; les exemples provenant d'Episkopoi gravés sur la pierre, s'étalant entre 2300 et 1800 en constituent un témoignage de première importance. L'origine semble pourtant devoir être attribuée à la vallée du Nil, en raison de la richesse symbolique qui entoure ce matériel ludique et de la découverte de pions datés des rois de l'époque thinite, faisant remonter la date d'apparition extrême de ce motif, à presque 5000 ans. De nombreux problèmes restent posés quant aux règles de fonctionnement de ce jeu, malgré les nombreuses représentations figurées des tombes égyptiennes et la présence dans le Soudan du début du siècle d'un "jeu de la hyène" reprenant les caractéristiques formelles de l'espace de déroulement de l'action. La présence de pions différenciés, en l'occurrence des billes et des figurines à tête de félins, rend délicat notre effort d'interprétation du déroulement exact de la partie, en raison notamment du décalage entre la taille des cases et celles des pions. Le nombre même des cases représentées à la surface du plateau semble également être soumis à variation, comme en témoignent aussi bien les exemples égyptiens que chypriotes ou levantins (fig. 1). On peut toutefois penser que le hasard tenait une place significative dans le déroulement et qu'un système de capture permettait d'entretenir l'aspect stratégique du jeu. Les modes de déplacement et de capture enregistrés pour le "jeu de la hyène" ne sont pas clairement attestés pour les versions anciennes (Pierini 1992), ni l'idée corollaire d'une valeur différenciée des figurines à tête de lions ou de lionnes, par rapport aux simples billes, qui permet d'envisager celle de déplacements à plusieurs vitesses.



Fig. 1b. Mehen jaune:
Égypte. Calcaire.
I-IIe dynastie.
Ø 37cm. British
Museum E 66216.
Symbolique solaire.
Cases creusées.
La tête du serpent et
sa queue sont
clairement
représentés.

Fig. 1a. Mehen vert:
Égypte. Schiste vert.
Début de la période
Thinite. Ø 27cm. New
York 58.125.1.
Marqué du nom du
roi Aha. Cases
dessinées et plates.

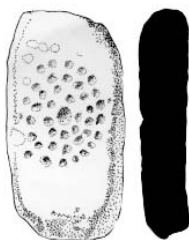
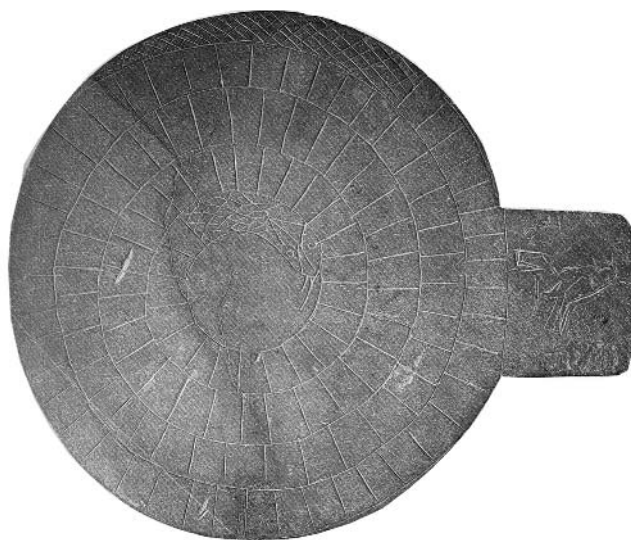


Fig. 1c. Chypre: Un des plus beaux exemples de pierre portant
sur chaque face un diagramme différent. Longueur 30 cm.
Calcaire. On note la cavité au centre du jeu de Serpent.
Âge du Bronze Tardif. Chypre. S 244.

Les multiples échanges de jeu entre la côte levantine et l'Égypte dont le jeu de Mehen nous fournit la preuve sont clairement attestés par la popularité du plateau de trente cases, plus ou moins bien alignées en trois rangées de dix, présenté habituellement comme une création de la civilisation égyptienne. Il jouit également d'une histoire très ancienne. Son ancêtre attesté, constitué par le modelage du limon du Nil, est un plateau comportant trois fois six cases délimitées par des traits à l'alignement approximatif, provenant d'une tombe d'El-Mahasna (tombe H 41), datée de 3300-3100 BC (Push 1979). (fig. 2). Sa fixation en plateau de trente cases alignées semble également remonter aux premières dynasties de l'Égypte. Certains exemplaires anciens proviennent d'El-Lahun (ville de Sesostris II), d'Abydos (trouvé à proximité du cénotaphe de Sesostris II) ou de Memphis, tandis que ceux datant du nouvel Empire proviennent de Der el-Bahri (tombeau de la reine Hatchepsout), de Thèbes ou de la vallée des Rois (tombeau de Toutankhamon: Tait 1982); plus de nombreux dont la provenance n'est pas clairement attestée (Push 1979).

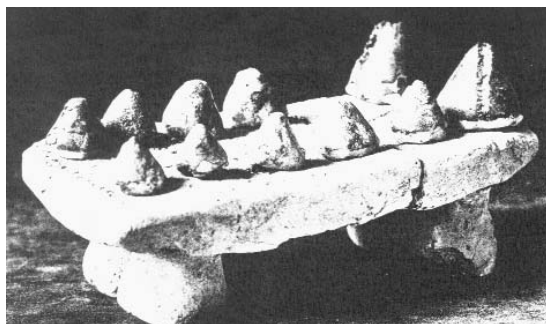


Fig. 2. Table de jeu et pions en argile provenant d'une tombe pré-dynastique à El-Mahasna, Égypte moyenne. Vers 3300-3100 av. J.-C. Musée de Bruxelles. Un des premiers exemples de plateau de type Senet avec ici 3x6 cases constituées à partir de limon du Nil.

Son succès et l'utilisation religieuse dont il fut l'objet à l'époque du Nouvel Empire en font le jeu le mieux documenté aujourd'hui (Kendall 1976; Needler 1953). Lorsqu'il provient d'un contexte égyptien, les cinq dernières cases de la troisième colonne sont spécifiées par des symboles ou des hiéroglyphes distinctifs, alors que l'archéologie a révélé plusieurs exemplaires de la côte levantine (Dunand 1958, Fugmann 1958) ou de Chypre (Swiny 1980; 1986) ne présentant pas de distinction entre les différentes cases du plateau. Sa forme renvoie aux tables de calcul et aux calendriers dont il n'est pas exempt de références, mais également aux architectures des temples et aux règles fixées pour s'y déplacer, en fonction des heures de la journée. L'archéologie témoigne de sa pratique populaire dans la zone palestinienne et également, par un exemplaire précieux, daté de 3200 à 3000 ans, de sa présence sur l'île de Chypre (Enkomi). En général, ces artefacts sont beaucoup plus épurés, ne conservant bien souvent que ce qui paraît avoir été nécessaire à la pratique, c'est-à-dire la différenciation des cinq dernières cases du pla-

teau. Leur diffusion semble pouvoir être datée de la période d'influence majeure de l'art et de la culture égyptienne dans les cités de Palestine, au cours du second millénaire avant notre ère. Il est, par ailleurs, remarquable de constater qu'une évolution similaire est visible dans l'adoption dans cette zone du plateau de vingt cases, dont l'origine semble se situer plutôt dans la vallée des Deux Fleuves, par l'intermédiaire de l'Égypte ou au cours des nombreuses relations commerciales qui mettaient en contact les marchands mésopotamiens et leurs homologues levantins.

On essaiera donc d'étudier plus précisément l'évolution du plateau du jeu de Vingt cases, de son origine présumée mésopotamienne jusqu'à sa standardisation au gré des voies de circulation. Plusieurs exemplaires anciens, découverts dans des sites éloignés, mais à des niveaux d'occupations quasiment contemporains, posent des problèmes d'interprétation. Ceux provenant des tombes d'Ur, généralement datés du début de la période de la Dynastie Archaique III (Nissen 1966), s'ils témoignent de l'adoption précoce du rectangle de trois fois quatre cases, comme terrain préliminaire à l'action des joueurs, diffèrent de leurs successeurs par la présence d'un pont de deux cases permettant d'accéder à un second rectangle composé de six cases, disposées en deux rangées de trois cases. L'autre exemplaire, découvert dans une tombe assez luxueuse de Shar-i-Sokhta (n° 731), utilise la forme d'un serpent pour dessiner à la surface d'un morceau de pierre les vingt cases nécessaires au déroulement du jeu (Piperno 1983). Le rapprochement des deux exemplaires conduirait à l'hypothèse d'un circuit déambulatoire, emprunté concurremment par les deux adversaires, d'autant plus que chacun a été retrouvé en compagnie de dés, de forme pyramidale ou oblongue (fig. 3). Cette hypothèse est corroborée par la découverte de nombreux tabliers d'époque plus récente, c'est-à-dire à par-



Fig. 3a. Irak. Tombe royale d'Ur. PG 800 n° U 10478. 2700-2500 av. J.-C. Boîte de 20 cases en bois décorée de trois rosettes incrustées de pierres rouges, blanches et bleues. Contenait des pions et trois tétraèdres à l'intérieur. Le motif de cinq points est à mettre en relation avec le nombre de pions. Restauré. 35x12 cm.



Fig. 3b. Iran. Shar-i-Sokhta. Tombe 731. 2650-2500 av. J.-C. Plaque en bois, décorée des circonvolutions d'un serpent en relief dessinant 20 cases (n° 12946-10). Trouvé dans une tombe luxueuse avec, à proximité, des pions et des dés en bois en forme de bâtons. Sa simultanéité avec les jeux d'Ur témoigne des contacts établis dès cette période entre les deux régions. Rectangulaire. 33,2x 12,7 cm.

tir du Bronze Moyen (Tell Bet Mirsim: Albright 1938) jusqu'au Fer II (strate VIII à Hazor) et particulièrement à l'époque du Bronze Tardif (à Bet-Schemesch; Megiddo: strate VIIa; Gézer ou Kamid el-Löz), présentant une ligne de douze cases de forme rectiligne. Elle se conjugue à la forme évoquée ci-dessus pour le jeu des Trente cases, en réduisant simplement la dimension des cases (fig. 4). On connaît, en conséquence, de nombreuses boîtes de jeux réversibles, témoignages de la capacité d'adaptation de ces

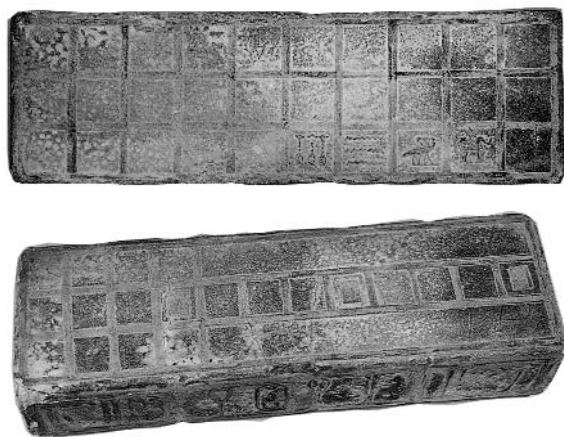


Fig. 4. Boîte de jeu réversible ayant appartenu à la reine Hatshepsout. Égypte XVIIIe dynastie (provenance inconnue). Faïence bleue. Musée du Louvre n° AF. 6797. 36,5x11,5x7,8 cm. Muni d'un tiroir aujourd'hui disparu. Décoré du cartouche de la reine et du symbole de vie.

jeux de pions et des processus d'assimilation, nécessaires à leur intégration au sein de nouvelles références culturelles. Ces boîtes pouvaient contenir, grâce à d'ingénieux systèmes de tiroirs, des pions (généralement au nombre de sept pour le Senet et cinq pour le jeu des vingt cases) et des dés. Pour ces "instruments du hasard", on a utilisé soit des bâtons offrant seulement deux faces, l'une concave et l'autre convexe pour représenter les valeurs 1 ou 0 (certains exemplaires égyptiens symbolisent la forme des doigts (vocalbe "djebao", "doigts") et se présentent sous la forme d'un rectangle très allongé se rétrécissant à un bout pour figurer un ongle ou une tête d'animal) soit des rectangles à quatre faces, des osselets ou de véritables dés cubiques semblables à ceux que nous connaissons aujourd'hui (fig. 5).

Fig. 5. Boîte en bois et faïence ayant appartenu au scribe Meryma'at, contemporain de Toutmosis III. Trouvée à Abydos. Vers 1500 av. J.-C. Contenait 14 pions et plusieurs bâtons-dés à tête de chacal. La case en bas à droite est décorée d'un symbole solaire. 40 cm de long.



On a retrouvé ces tabliers de jeu des vingt cases dans des contextes très divers, allant de tombes de prestiges (Ur; Shar-i-Sokhta) ou plus communes (Tell el-Far'a Sud, tombe 220; Tell el-Aggûl, tombe 363 ou encore à Hama GIX 201) (Hübner 1992), à des espaces de circulation dans le palais royal de Mari ou entre les pattes des génies ailés gardant l'entrée du palais de Khorsabad, et dans des maisons d'habitation comme par exemple à Assur; un exemple, gravé sur un mur, provient du temple d'Anu-Adad dans cette même cité. On peut s'interroger sur sa destination lorsque l'on sait que très peu de personnes étaient autorisées à pénétrer dans l'enceinte des temples, considérés par les assyriens comme la demeure d'habitation du dieu.

Un exemplaire intéressant, découvert sur le site de Tell Halaf par von Oppenheim (Oppenheim 1962: pl. IV, fig. 13) et publié par E. D. van Buren (van Buren 1937), est fait d'une pièce de marbre blanc d'une hauteur de 14,5 cm pour une largeur maximale de 7,7 cm et une épaisseur de 4 cm (fig. 6). Bien qu'il présente le rectangle initial des 3x4 cases, il se distingue des exemples cités précédemment par la courbure de la partie haute du plateau. Les décorations réalisées sur les faces latérales de l'objet laisseraient présumer une date appartenant à la période de l'Assyrien Récent, sans que l'on puisse être sûr qu'elles n'ont pas été rajoutées ultérieurement. En dehors de ces aspects stylistiques, le principal intérêt de ce plateau réside dans les aménagements réalisés pour en faciliter le transport et dans le lien qu'il permet de tracer avec ses ancêtres d'Ur.

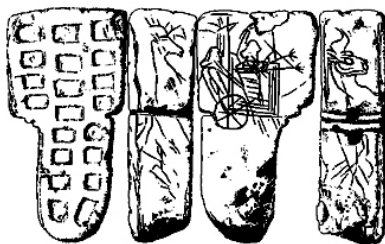


Fig. 6. Tell Halaf (Syrie). Jeu de 20 cases en marbre blanc dont les incrustations ont disparues. Muni d'un emplacement pour un tiroir et de deux trous permettant le transport. Décoré de scènes de chasse et de taureaux. Daté vers 900 av. J.-C (approximatif). 14,5x7,7x4 cm.

Toutefois, la présence de rosettes à intervalles réguliers sur les cases de certains tabliers, notamment ceux provenant des tombes royales d'Ur, permet d'évoquer une hypothèse différente, en relation avec la forme adoptée par la dernière des familles de tablier dont il sera question ici, le jeu des cinquante-huit trous. Le dernier jeu de notre étude, en effet, semble se démarquer des autres par l'importance qu'il accorde au hasard, hypothèse qui repose sur la forme d'implantation des divers compartiments des deux adversaires qui ne communiquent pas entre eux. Il s'agirait donc ici d'un jeu de course pur où l'intérêt majeur résiderait dans l'aléatoire généré par les dés. L'ancienneté des tabliers des tombes royales d'Ur et les études historiques sur les structures sociales dans cette cité, à la période Dynastique Archaïque, faisant notamment transparaître le prestige accordé au roi-prêtre, en charge du gouvernement de la cité, et l'importance de sa

relation privilégiée avec le sacré, pour se différencier de l'élite sociale qui tendait à restreindre ses prérogatives, permettent de voir en eux une forme primitive du plateau, privilégiant la place accordée au hasard en offrant un contact restreint entre les pions des deux adversaires. Pourtant, la popularité de ce jeu à une époque de plus grande démocratisation de la relation au sacré peut également témoigner dans le sens inverse en mettant en avant qu'une plus grande surface de contact entre les deux équipes de pions servait à la fois à entretenir la part de stratégie, mais favorisait également les renversements de situation aléatoires.

De cette manière, la dichotomie hypothétique entre les jeux de stratégie, apanages des sociétés à forte hiérarchisation sociale, et de hasard, caractéristiques des sociétés entretenant une relation forte avec le surnaturel ne semble pas être valide pour le Proche-Orient ancien. L'origine sacrée que l'on peut évoquer pour ce type de simulation, se dilue de toute façon, au cours du temps, dans une pratique entièrement profane. Il reste alors seulement l'esprit des règles qui nous renseigne sur les ressorts psychologiques susceptibles d'être mis en œuvre par leur exercice; sans utiliser les termes d'inconscient, individuel ou collectif, qui restreignent à notre avis, la part de libre arbitre, auxiliaire nécessaire du joueur, il est intéressant de constater que l'état physiologique particulier dans lequel le conduit sa pratique est révélateur des enjeux qu'il y place (Norbeck (ed.) 1974).

De plus, le jeu de cinquante-huit trous est attesté en Mésopotamie, en Égypte, en Élam comme en Palestine et, en règle générale, nos tabliers de jeu font preuve d'une remarquable capacité de déplacement qui n'a d'égal que leur adaptabilité. Ce type de plateau, en effet, est recouvert de cinquante-huit trous, généralement arrangés en deux séries identiques de vingt-neuf ne communiquant pas. Sa première attestation remonte à la IX^e dynastie égyptienne (vers 2100). Ici et en Palestine, il est fait de bois ou d'ivoire, ailleurs de pierre ou d'argile comme à Ras el-'Ain et Tell Ajlun en Syrie, à Ur et ailleurs en Mésopotamie et à Suse en Élam. Ainsi, il est possible d'évoquer pour ce jeu un affrontement entre les participants soumis entièrement au hasard des lancers de générateurs d'aléatoire, s'amusant au gré des revers de fortune. De manière similaire, le jeu des cinquante-huit trous, s'est déplacé à l'intérieur du Proche-Orient, trouvant une fortune particulière en Égypte, avant d'être adopté par les conquérants assyriens du VII^e siècle. Pour contredire encore une fois nos certitudes au sujet des règles du jeu et démontrer l'adaptabilité des formes basiques, un exemplaire provenant du Tepe Sialk en Iran, daté du début du premier millénaire, présente à la surface plusieurs jonctions permettant un passage entre les espaces des joueurs, d'ordinaire clairement distincts, offrant ainsi une surface d'affrontement dans le cours de la partie (fig. 7). En règle générale, un orifice central, placé à une des extrémités du plateau, entre les espaces dévolus à chaque joueur, est interprété comme le but final des déplacements de fiches, au nombre de cinq. Ces tabliers se différencient dans leur utilisation des cases spéciales, soit distantes de cinq soit de deux cases et communiquant ou non entre elles; elles sont le plus souvent représentées par des rosettes, en Mésopotamie (Ur, Sippar) ou en Palestine (Meggido), par des "signes de vie" en Égypte ou simplement par des cases de plus grandes dimensions et encadrées, pour les exemplaires provenant d'Élam, du Louristan ou de Palestine (Gézer), mais aussi

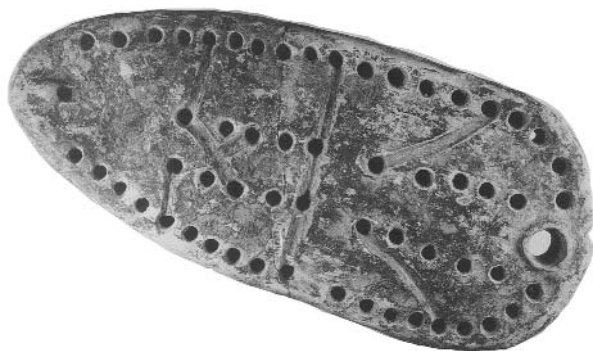


Fig. 7. Tepe Sialk: Iran. Nécropole B ; vers 1000-700 av. J.-C. Céramique de couleur verte avec un système de promotion original permettant aux pions de se croiser. 24,5x11 cm. Musée du Louvre AO 19438.

sur certains exemplaires découverts en Égypte. La disposition de passages entre certaines de celles-ci (par exemple la case 6 reliée à la case 20 ou la case 8 à la case 10) varie d'un exemplaire à l'autre, mais semble d'invention précoce (Ainsi, sur l'exemplaire provenant de Kahun, daté de 1800). Ce type de jeu s'est également prêté à la constitution de tabliers réversibles, présentant sur une face un diagramme de vingt cases et sur l'autre un circuit de cinquante-huit trous; nous en possédons au moins deux occurrences, une découverte à Meggido, datée entre le XVI^e et le XII^e siècle (Loud 1939), l'autre à Suse dans le dépôt du temple d'Inshushinak, datée du XII^e siècle (De Mecquenem 1905).

La chronologie du déplacement de ses utilisateurs est des plus complexes à reconstituer car après certains exemplaires anciens provenant d'Égypte, où il aurait été pratiqué pendant tout le II^e millénaire avant de disparaître brutalement, on le retrouve en Palestine dès le Bronze Moyen, puis en Mésopotamie et en Élam à partir de 1200, et enfin dans l'entourage de la cour des rois assyriens des VIII^e et VII^e siècles en raison, si l'on se fie à certaines inscriptions figurant au revers, à l'engouement suscité par Assarhadon (680-669), conquérant de l'Égypte vers 670. On le retrouve enfin, sur ses terres "d'origine", à l'époque copte dans une disposition quelque peu différente. Cette géographie semble nous mettre en garde, également, devant les trop rapides allégories reliant un type de jeu à un système social ou politique particulier.

Ainsi, on peut penser que l'évolution visible entre les jeux du dernier tiers du III^e millénaire et ceux du second millénaire, s'est accompagnée d'un renforcement de l'aspect stratégique de l'affrontement par le biais d'une plus grande surface de contact entre les pions déplacés par les joueurs, sans qu'il soit clairement possible de séparer ce qui tiendrait d'une sécularisation de la pratique, d'un approfondissement des connaissances mathématiques ou de modifications substantielles des organisations politiques et de leurs corollaires idéologiques.

La forme du plateau constitue, pour nous, au moins, un indice des modifications ayant affectées les règles de déplacement et la place accordée au hasard au cours de l'histoire d'un jeu. Toutefois, il est important de nuancer cette affirmation par l'exemple que nous offre le jeu de Backgammon et les sérieuses transformations qui se sont attachées à sa pratique. Alors que dans la Turquie, la Grèce et le Proche-Orient contemporain subsiste une règle nécessitant le déplacement des quinze pions au long des vingt-quatre cases

du plateau, soit un déplacement total de 360, la variante moderne pratiquée également chez ces populations mais également par des joueurs professionnels s'affrontant au sein d'un "championnat du monde", ne nécessite qu'un déplacement de 167, soumis toutefois aux éventuelles captures pouvant ramener des pions au point le plus éloigné de leur but. Nous voyons bien de cette façon la fragilité de notre raisonnement qui se heurtera sans cesse à notre ignorance définitive des véritables règles de ces jeux anciens.

Pour parvenir à une meilleure appréhension de ces objets et tenter de les replacer dans leur contexte socio-culturels nous nous attacherons donc à l'étude des décors et des motifs de leurs surfaces.

Le décor et les motifs du jeu

Parmi les représentations se retrouvant de manière récurrente sur les tabliers de jeu on peut distinguer trois types; les figures abstraites, les figurations animales ou végétales et les scènes animées.

La plus importante au sein des figurations abstraites est la rosette, constituée d'un nombre variable de pétales, déjà évoquée précédemment. Composée de huit à seize pétales, elle se retrouve aussi bien en Mésopotamie où elle peut tenir lieu de symbole plus particulièrement attaché à la déesse Ishtar et donc à la planète Vénus, qu'en Palestine, à Chypre ou en Syrie. Il est à noter qu'elle est absente du répertoire iconographique égyptien et que son utilisation n'est pas réservée au répertoire ludique, mais figure plutôt comme un des symboles les plus couramment employé dans le monde assyrien. Déjà présente sur les tabliers des tombes royales d'Ur, elle est en général interprétée comme la marque du caractère spécial et bénéfique de la case qu'elle décore. On a mis, depuis longtemps, sa disposition sur les cases multiples de quatre en relation avec l'utilisation de dés oblongs où le chiffre quatre constitue le tirage le plus fort pouvant être obtenu par un joueur. On remarque, cependant, que le jeu pouvait être pratiqué sans ce symbole comme en témoignent certains tabliers vierges de décorations. De plus, de nombreux exemples contreviennent à cette fréquence, optant plutôt pour des multiples de deux ou de cinq (fig. 8). Toutefois, sa présence sur les tabliers du jeu des vingt cases ou du jeu des cinquante-huit cases témoigne de la clarté du message qu'elle exprimait. Dans son étude sur l'exemplaire AO 14049 du Louvre, De Kainlis (Kainlis 1942-44) apporte quelques éléments accréditant la thèse d'une signification symbolique:

Fig. 8a. Détail de plateaux de 20 cases (Ur à gauche et à droite, Megiddo au centre) montrant la diversité des styles et la permanence du phénomène.



Fig. 8b. Égypte. El-Lahun. XIIe dynastie. Argile. 20,9x14,3 cm. Système de promotion reliant plusieurs cases et signes "nfr". University College Londres n° I 6722.



Fig. 8c. Jeu de 58 trous assyrien, décoré de deux types de rosettes. Conglomérat marbré, VIIIe siècle av. J.-C. 13,8x12 x6,7 cm. British Museum 123333.



“La dispersion du motif, notamment à la période archaïque, plaide en faveur de sa signification religieuse. On retrouve la rosace en pendentif et comme ornement dans la tombe de la reine Subad, dont les bijoux sont en majorité composés de motifs à considérer comme symboles des cultes de fertilité (capridés, grenades, épis). Mais la rosace a bien aussi la signification d’emblème de la déesse Innana, plus tard Ishtar et ceci dès la plus haute époque. M. W. Andrae admet que dès Jemdet-Nasr, elle suffit à elle seule à symboliser la déesse de la fertilité. A pétales arrondis et à centre en relief comme feront plus tard les assyriens, nous la trouvons, dès la fin de la période d’Uruk ou au début de Jemdet-Nasr, sur l’auge votive du British Museum où elle voisine avec la hampe bouclée, symbole d’Innana.... Nous sommes donc amené, si nous ne considérons pas la rosace à pétales arrondis et la rosace en hélice comme deux aspects de la même représentation, à multiplier leurs significations et à voir dans la première l’emblème du Grand-dieu ou d’Ishtar, dans la seconde un symbole solaire.”

À côté de cela, on trouve certains tabliers décorés d’yeux dont l’interprétation reste incertaine. Pour certains, il s’agit d’un œil protecteur favorable et apotropaïque, tandis que d’autres y voient plutôt l’évocation du “mauvais œil” néfaste au joueur s’y arrêtant. Il évoque également la connaissance et notamment celle qui se transmet seulement entre les initiés. Dans le même ordre d’idées, les maisons constituent autant d’asiles pour le déplacement incertain des pions; cela est surtout valable pour le jeu de Senet qui se transformera, à l’époque du Nouvel Empire, en un parcours initiatique au sein d’un édifice aboutissant au tribunal des morts présidé par Osiris. Dans les exemplaires les plus décorés, certains symboles comme le ankh, “symbole de vie”, le pilier du djed ou le symbole de l’eau, parfois interprété comme le puits de notre jeu de l’oie, confèrent au plateau une dimension spirituelle indiscutable. De la même manière, l’interprétation proposée par Irving Finkel pour la tablette d’époque séleucide, permet de voir dans les douze cases continues du jeu de vingt cases autant de maisons selon le vocabulaire employé par les devins. On sait, en effet, que le zodiaque était à l’origine un système lunaire que les Babyloniens nommaient “maison de la Lune”. On retrouve ici les éléments relevés par J. Bottéro dans son étude des deux tablettes cunéiformes d’époque tardive:

“Tout se passait donc comme si la figure du zodiaque attribuée par le sort à l’utilisateur du Lochbuch servait en quelque sorte d’apodose et de protase divinatoires: de protase par le nom même du “signe”; d’apodose par l’effet qui devait en résulter et qui dans la perspective astrologique était obligatoirement la propre action du personnage divin ou quasi-divin représenté par chaque élément du zodiaque. On sait que pour les Babyloniens les étoiles étaient les images des dieux (Enuma Elis, V, 1-2), leurs tenants lieu et en quelque sorte leur apparence visible; et des constellations zodiacales, en particulier Diodore de Sicile, informé par Bérose (cf. P. Schnabel, Berossos, p. 107 et ss.) nous explique qu’on les appelait en Mésopotamie les “douze maîtres du temps et du cours des choses”. Il est à croire que les théoriciens mésopotamiens de l’astrologie, avant même leurs élèves grecs et romains en avaient déduit

que chacun de ces maîtres agissait selon sa nature, définie par son nom et sa légende. Nous aurions ici une application de ce théorème: placé devant le sort sous la dépendance de l'un des maîtres, l'usager du Lochbuch devait s'attendre à un destin particulier conforme à l'efficacité particulière du personnage divin en question; ainsi, les jumeaux lui accordent un compagnon, le lion la force etc. ..."

Cette corrélation nous permet d'aborder les scènes animales ou végétales représentées sur les différentes faces des boîtes ou tabliers de jeu. Encore une fois, il est possible de remonter jusqu'aux exemplaires provenant des tombes royales d'Ur pour trouver une première utilisation des représentations figuratives comme décoration. Le premier symbole que nous étudierons est l'arbre présent sur l'exemplaire U10557 (Philadelphie). Pour retrouver sa signification, nous nous appuyerons largement sur l'étude menée par Nigel Perrot (Perrot 1937) qui relève dès le début de la période historique deux courants:

"Le premier, d'origine très ancienne, dérivé lui-même de l'animisme primitif, est constitué par la religion naturiste. L'homme y adore les forces de la nature et attribue un esprit aussi bien aux éléments qu'aux fleuves et aux arbres. Concept qui trouvera sa personnification dans l'idée de la Terre-Déesse-Mère, tantôt mère, tantôt sœur et amante du dieu jeune qui incarne l'idée de végétation. Puis, sur ce fonds de religion essentiellement naturiste, vient se superposer une religion plus organisée qui aboutit à une hiérarchie divine formée de triades correspondant aux éléments, ciel terre et eau, représentés par les divinités Anu, Enlil, Éa."

Parmi les textes babyloniens, il est un texte très important pour l'étude de ce sujet, c'est celui de l'arbre d'Eridu, le Kishkanu noir: il y fait référence à Éa, dont le nom signifie en babylonien "maison de l'eau" et qui n'est autre que l'Enki sumérien, "seigneur du sol, du territoire" (à noter, les parallèles féconds avec la case de l'eau du Senet et la circulation de l'Ennéade divine sur la barque solaire de Ré). L'arbre a donc, suivant les cas, des attributions diverses (Perrot 1937):

"Tantôt il apparaît comme le symbole de la divinité; il n'y a pas de culte de l'arbre lui-même; sous cette figuration se cache toujours une entité spirituelle. Il est parfois la demeure du dieu (cf. Kishkanu), ou un arbre sacré, gardien du temple et de la porte du soleil levant. Ailleurs, il est un arbre de vie dont le fruit donne la liqueur d'immortalité, ou simplement un végétal aux vertus thérapeutiques. Il peut aussi être révélateur d'oracles et parfois (mais rarement) la plante de vie que va chercher Gilgamesh."

Il nous semble ainsi particulièrement instructif de relier l'élaboration de décors aussi symboliques avec la nature prestigieuse de leurs destinataires et d'évoquer ainsi la diffusion par l'image d'une mythologie qui ne se transmettait autrement que par l'oralité. La fonction religieuse des premiers rois de Sumer a été plusieurs fois mise en lumière. De cette façon, nos tabliers semblent parvenir d'un pouvoir religieux, fervent du mystère et

du secret, capable de symboliser par l'évocation de combats mythologiques et l'utilisation de décors abstraits, une véritable cosmogonie. Au terme d'une longue évolution, l'arbre paraît n'être plus qu'un motif purement décoratif, mais, pour l'affirmer, il faudrait admettre, ce qui est difficile, que l'on a perdu toute notion de sa valeur sacrée. On le trouve ainsi employé encore à Meggido sur les tabliers d'ivoires à la fin du second millénaire, entouré de représentations animales (Loud 1939).

Au pays de Sumer et d'Akkad, on a trouvé des traces de la très haute époque avant l'arrivée des sumériens proprement dits; notamment sur les vases de l'Obeid du Nord. Ensuite, il faut arriver à Ur, à l'époque des tombes royales pour retrouver notre motif. Son utilisation concernant notre étude est représentée sur une boîte à jeux formée de douze petits carrés de coquilles incrustées sur un fond de bitume, dont cinq représentent des bovidés et des capridés dressés et affrontés entre les branchages (fig. 9). L'arbre est ici posé sur l'emblème de la montagne comme à Suse; mais au lieu de représenter un cyprès, l'artiste a composé un arbuste décoratif épousant de façon très heureuse l'espace à remplir. Les branches vont s'évasant et se terminent en fer de lance (indice de haute époque en Sumer), la branche principale, au sommet, formant une sorte de rosace. Les artistes d'Ur avaient une compréhension assez ingénue de la nature, ainsi qu'en témoignent d'autres scènes (ex.: les petits côtés de l'étendard).



Fig. 9. Irak. Tombe royale d'Ur. PG 789 n° U 10557. 2700-2500 av. J.-C.
Boîte de jeu de 20 cases en bois décoré d'argent, de coquille et de lapis-lazuli retrouvé face décorée en direction du sol. Cases décorées de dessins géométriques ou d'animaux. Musée de Bagdad 8221. Restauré. 34,5x13,5 cm.

Ainsi, au début de la civilisation sumérienne, l'arbre est toujours accompagné d'animaux et paraît jouer envers eux le rôle de "nourricier". C'est ainsi que le grand dieu de la fécondité-fertilité a pour attribut le taureau, tandis que le bouquetin (parfois le cerf) était celui du dieu fils. Ce dieu fils est encore peu connu. Il est également un dieu de la fertilité et de la végétation. Même plus tard, lorsque la religion aura évolué, les grands dieux du panthéon suméro-akkadien seront encore couramment comparés à des animaux, personnifiant la force vitale: Enlil est le "bœuf puissant, le bœuf exalté"; Enki, "le taureau sauvage du ciel et de la terre", dont l'animal sacré sera Dara, le divin bouquetin auguste. Éa lui-même est le "bélier d'Eridu", son fils Marduk, "le taureau noir de l'abîme (*apsû*)". Les interprétations récentes mettent également en avant le taureau et le bouquetin comme symboles de la société, qui viennent se restaurer auprès de l'arbre. On remarque d'ailleurs, dans des sceaux-cylindres du III^e millénaire que la figure royale remplace comme motif central l'arbre pour mettre en exergue son rôle de pasteur nourricier (Forest 1996). D'après G. Contenau, dans l'association du bouquetin mangeant l'arbre, l'animal ne serait qu'un attribut du dieu de la végétation représenté ici en tant qu'arbre

nourricier; l'arbre au lieu d'être relégué à un rôle inférieur jouerait au contraire le rôle important et bienfaisant. (Contenau 1926)

Toutefois, la nature précise des animaux représentés reste problématique; on s'interroge depuis longtemps sur le sens à donner aux nombreuses scènes décorant les cylindres du III^e millénaire qui semblent évoquer des combats mythologiques mettant aux prises des animaux fantastiques. Le même problème se pose pour notre étude car l'utilisation des représentations animales semble avoir été un des thèmes favoris pour l'inspiration des artistes. On a souvent évoqué à leur sujet une allégorie de la chasse, renvoyant au concept de simulation mis en avant par Roger Caillois dans ses études sur les jeux (Caillois 1967). De fait, certains tabliers sont ornés sur leurs faces latérales de véritables scènes de chasse, soit aux animaux sauvages, soit aux ennemis, ce qui pourrait constituer une allégorie d'activités humaines simulées grâce à l'esprit du jeu pratiqué. Nous renvoyons ici aux travaux fondateurs de Murray sur l'histoire des jeux de pions (Murray 1952). Cependant, dans cet ouvrage, les jeux simulant la guerre sont plutôt des jeux de positionnement, ce qui ne saurait être le cas pour le matériel étudié ici. On penserait plutôt à l'évocation de faits d'armes prestigieux immortalisés par l'artiste ou à l'utilisation prophylactique du dessin, pour évoquer l'issue incertaine d'une chasse ou d'une bataille et se rassurer en jouant, sur ses chances de victoire.

Le discours par l'image

Les différents éléments que nous avons évoqués jusqu'ici, participent d'une double tradition qui nous permet de mieux comprendre la place occupée par les jeux de pions, au sein des sociétés anciennes. Si nombre d'entre eux ont rapidement disparu, en conséquence de leur utilisation éphémère ou des assauts répétés du temps, ceux qui sont parvenus jusqu'à nous témoignent de la relation étroite qu'entretient la sphère du jeu avec l'écriture. Comme il a été maintes fois démontré, l'invention de l'écriture est le résultat de l'intensification des échanges et de leur complexification croissante, mais également de l'élaboration d'une pensée religieuse, attribuant aux signes une portée religieuse qui constitue, en quelque sorte, la fondation du procédé divinatoire.

Le signe, devenu symbole, est analysé comme un message en provenance des dieux, et l'écriture des hommes singerait alors l'écriture des événements, à laquelle procèdent les dieux au moyen des astres, des phénomènes cosmiques ou encore de l'ensemble des êtres vivants. La double légitimité du devin procède ainsi de son habileté à lire les signes, partageant avec le scribe le monopole du savoir, et à les interpréter, se positionnant par là comme un intermédiaire entre les volontés divines et leurs exécutants. Parallèlement, il est important d'insister sur le discours déployé par le jeu, permettant aussi bien par l'iconographie de préciser l'esprit des règles que le mode de simulation, mais également par la pratique de faire correspondre à cette iconographie tout un ensemble de significations.

Cette relation est particulièrement vraie pour l'Égypte où le signe et l'écrit étaient revêtus d'une véritable dimension magique. Connaître le sens des choses et leur signification passait obligatoirement par la connaissance de leur nom. C'est donc en vertu de cette relation que le jeu de Senet est parvenu à l'époque de la XVIII^e dynastie à une place

de choix au sein du rituel eschatologique. Transformé en amulette, le plateau de jeu était parfois remplacé par un papyrus portant les noms des différentes cases ou, au moins, par le chapitre du Livre des Morts faisant référence à la partie symbolique disputée par le défunt désirant pénétrer dans le royaume bienheureux des morts, placé sous la tutelle et l'autorité d'Osiris, gardien symbolique de cette maison réservée aux justes. Pour rendre compte de ce jugement ultime, la symbolique du jeu de Senet semble avoir convenue à l'idée que se faisaient les Égyptiens de la relation étroite entretenue entre celui qui bénéficiait des faveurs de la chance et le juste, habilité à pénétrer dans la demeure éternelle des dieux. On trouve des applications claires de cette manière de penser dans les papyrus analysés par T. Kendall portant une inscription sur chacune des cases. Ces documents rituels nous précisent l'articulation des croyances eschatologiques égyptiennes au sommet desquelles trônait Osiris, le dieu ressuscité. Pour démêler le juste du pécheur, les règles semblent avoir contenu assez de hasard pour pouvoir permettre aux dieux de favoriser par les dés celui qu'ils désiraient élire. Cependant, la connaissance des noms attachés aux différentes cases comme autant de portes pour accéder à la destination finale et la maîtrise du jeu comme preuve d'un affrontement d'égal à égal avec ces mêmes dieux, ont pu constituer d'assez puissantes constructions intellectuelles pour permettre au jeu de Senet de se hisser au rang d'objet rituel.

En Mésopotamie, à l'exception des tabliers des tombes royales d'Ur, l'iconographie des jeux de pions n'atteste pas de croyances eschatologiques particulières. Ou, du moins, les différentes représentations ne semblent pas appartenir à un répertoire propre à ce type d'objets. En revanche, le lien qu'entretiennent ces objets avec l'écriture et le langage doit être souligné. Tout d'abord, il faut noter la ressemblance de certains tabliers du jeu de vingt cases avec les maquettes de foie en argile exécutées par les devins pour transmettre leur savoir ou rendre compte de leurs présages aux autorités qui les avaient commandées. La pratique de l'extispicine est, par exemple, attestée à Mari au II^e millénaire au travers des maquettes découvertes par l'archéologie et grâce aux nombreuses correspondances qui nous ont été conservées. À côté de cela, les fouilles menées par A. Parrot dans le palais de Mari ont permis de découvrir dans de nombreuses salles des grilles de jeu dessinées sur le sol. Une grille similaire a été repérée dans le temple d'Anu-Adad à Assur, datant d'une époque postérieure, attestant les liens entretenus entre ces grilles et le contexte religieux. De même, si certains tabliers font clairement référence à un répertoire que nous pourrions qualifier de profane, comprenant des activités telles que la guerre ou la chasse, nous savons que pour ces périodes anciennes, la frontière entre le sacré et le profane était loin de correspondre à celle que nous serions tenté d'entendre subjectivement. Ensuite, certains exemples analysés plus haut montrent que les thèmes purement religieux ne sont pas absents du répertoire décoratif des jeux de pions mésopotamiens. On a également tenté de relier les animaux fantastiques décorant les sceaux-cylindres du III^e millénaire et ceux plus communs de nos tabliers comme différents niveaux de discours sur le monde environnant et l'ordre qu'on y constatait.

Pour étudier de façon plus complète la relation entretenue entre les jeux de hasard et la religion nous tenterons d'en analyser dans une deuxième partie les différents aspects.

Représentations spirituelles

Petit à petit, il semble que les figures divines attachées à la sphère du ludique, aient été dotées de qualités morales insistant notamment sur leur savoir et leur sagesse, comme le dieu Thot, pour l'Égypte, ou Athéna pour le monde grec, voire avec les figures des deux patrons de la divination en Assyrie, Hadad (Taureau-foudre) et Shamash (Lion-soleil) dont les symboles ornent de nombreux exemples de tabliers. D'un côté, les liens avec l'écriture et la connaissance placent les jeux de pions parmi les instruments de sagesse; de l'autre côté, les qualités de courage, d'intelligence stratégique ou de force rangent cette pratique au sein des vertus héroïques. Dans tous les cas, leur maîtrise était vue comme l'expression d'individualités remarquables, comparables seulement avec les dieux. Dans tous les cas, les jeux de pions, établissant une analogie avec le monde environnant, servent à exprimer, lorsqu'ils sont pratiqués au moyen de dés, l'ordre cosmologique, la succession des cycles et la volonté des dieux. On sait que la civilisation mésopotamienne considérait avec sérieux et exigence l'enregistrement de tous les phénomènes extérieurs qui paraissaient sortir de l'ordinaire, et se servait de cette connaissance pour interpréter ces signes en relation avec les prises de décision importantes. Ainsi, il est possible de penser que, même débarrassé de leur sacralité originelle, les jeux de hasard qui y étaient pratiqués par le commun des mortels conservaient une nature de discours spirituel.

Dimension cosmologique

Image abstraite, le hasard s'enrichit progressivement d'une symbolique et d'un message qui finissent par constituer pour le joueur la raison de son plaisir. Il n'existe pas, à notre connaissance, de patron ou de divinité pour ce concept avant la période romaine. Toutefois, différents écrits babyloniens font référence à la "tablette des destinées" conservée par Nabu, dieu de l'écriture. De la même manière, les représentations illustrant la scène du jugement devant le tribunal d'Osiris, font apparaître la figure de Thot, chargé d'enregistrer les décisions divines en raison de ses fonctions de dieu des scribes. Après avoir souligné l'importance que ces deux sociétés accordaient au pouvoir des signes et des mots, puis le caractère initiatique de la connaissance religieuse, nous pouvons nous interroger sur l'utilisation des tabliers de jeux à des fins cosmologiques. Un plateau de jeu des Cinquante-huit trous, d'origine babylonienne, bien que très fragmentaire, nous montre sur les côtés deux personnages effectuant apparemment un rituel qui devait, à l'origine, faire partie d'une frise qui en relatait, peut-être, les différentes étapes (Ellis & Buchanan 1966) (fig. 10). Quelques détails tendent également à proposer une identification du personnage avec la divinité babylonienne Shamash, connue par certains textes comme



Fig. 10. Yale: Scènes en relief décorant un jeu de 58 trous provenant de Babylone. 0,47x0,27x0,26cm.

La figure Yale-f est une femme nue, et celle Yale-h un adorant ou une représentation du dieu Shamash qui faisaient peut-être parti à l'origine d'une procession. Serpentine noire. Babylonien ancien. Yale Babylonian Collection.

le “seigneur de la divination”. Les explications de l’auteur de la publication de l’objet s’appuient sur des détails de la composition, les vêtements du personnage masculin, les détails de la représentation du nu féminin, et l’étude de la glyptique contemporaine de l’objet, c’est-à-dire datant du début du second millénaire, exactement du Babylonien Ancien Récent (vers 1850). Un autre exemple de jeu des Cinquante-huit trous, probablement plus ancien, provient de Nimrud. Sur un des deux côtés du plateau est sculptée une scène présentant une figure ailée en relief avec les mains levées au ciel; elle suit deux serviteurs qui se situent eux-mêmes à la fin d’une procession, provenant apparemment d’une suite royale (Gadd 1934). Sur l’autre côté on peut remarquer deux hommes dont un est ailé et porte une branche de rameau tournée vers le bas. Ces différents motifs peuvent également apparaître comme des évocations de manifestations sacrées qui entretenaient, peut-être, un lien avec le matériel sur lequel elles se trouvaient. Les rapports qu’entretiennent les jeux avec les différentes sphères du sacré n’ont que très rarement été remis en cause. Cependant, jusqu’ici, les preuves tangibles d’une telle relation faisaient défaut. L’interprétation proposée par Irving. L. Finkel de la tablette BM 33333B permet de s’appuyer sur des faits concrets quoique malheureusement assez tardifs. Ce document inscrit sur les deux faces est à étudier avec une autre tablette dont nous ne possédons plus qu’une reproduction photographique (Bottéro 1956). Le diagramme de jeu des Vingt cases qui sert ici de support astrologique s’enrichit de symboles zodiacaux et de présages écrits qui entretiennent d’étroites relations. Ainsi, l’auteur de l’autographie relève les liens évidents qui réunissent les présages et leur utilisation astrologique:

4 = Gémeau: tu trouveras un ami.

6 = Lion: tu seras puissant comme un lion.

8 = Balance: (tu seras) comme celui qui pèse l’argent.

11 = Capricorne: (tu seras) comme un qui possède un troupeau.

Dans un article de référence sur la divination mésopotamienne, J. Bottéro interprétait ce document comme une manifestation de la “vulgarisation” des pratiques divinatoires au profit de la population. Toutefois, comme le précise l’auteur lui-même, la référence faite aux “chiens” dans l’exemplaire étudié ne peut être comprise que comme une allusion aux serviteurs des dieux, exécutants de leur volonté, fréquemment symbolisés sous la forme d’animaux attributs. De plus, la présence de noms d’oiseaux pour les pions ou accessoires du procédé divinatoire peut également être interprétée comme une évocation des constellations importantes de la cosmologie mésopotamienne. On évoquera ici la formation du “concept” de destin dans la langue sumérienne: fondé sur la racine NAM qui sert à exprimer des abstraits, il découle de la stylisation d’un oiseau, symbole par excellence de la divinité. Composé à l’idéogramme TAR il sert à exprimer la notion de destin, tandis qu’avec UZU, il sert à désigner la divination. Enfin, lorsqu’il est entendu comme le phonème SIM, accompagné ou non de l’idéogramme MU il sert à désigner l’hirondelle que l’on retrouve parmi les cinq noms d’oiseaux utilisés par le scribe pour désigner le nom des pions; Il nous apparaît donc que cette tablette multipliant les analogies et les significations cachées ne peut que très difficilement s’apparen-

ter à la manifestation d'une pratique populaire et cela en dépit du caractère non-officiel des présages exprimés. La traduction proposée par B. Landsberger (Landsberger 1960) permet de bien se rendre compte de la difficulté d'une interprétation univoque:

1. Celui qui s'assoit à la taverne [un homme fort] qui va se détourner.
2. Je sers à flot les lies pour toi: tu trouveras un ami.
3. Tu vas te tenir dans les hautes places: tu seras puissant comme un lion.
4. Tu sortiras du sentier: comme celui qui pèse de l'argent tu tireras de la bonne bière.
5. Tu vas passer le sentier: comme un qui possède un troupeau tu vas couper de la viande.

On peut également mettre ces tablettes en relation avec un plateau de jeu provenant du site de Kamid el-Löz, daté entre 1400 et 1200 av. J.-C., en terre cuite recouverte de peinture rouge. Il a été retrouvé à proximité d'un temple et présente des bandes en zigzag sur les parois latérales. Il fait partie de la famille des tabliers de jeu de vingt cases mais présente la particularité d'avoir la rangée supérieure de huit cases complètement courbée vers la gauche, formant ainsi un bloc compact qui rappelle les modèles de foie d'animaux que l'on a retrouvés dans plusieurs endroits du Proche-Orient. Nous ne savons pas exactement s'ils servaient aux devins pour rendre compte des prédictions réalisées ou s'ils étaient plutôt destinés à l'éducation des nouveaux officiants, en offrant à la vue les différentes parties du foie à analyser et les nombreux cas de figures pouvant se produire. Ici encore, il est important de rappeler ce que ces pratiques ont de consubstantiel avec le développement de l'écriture, au sens où celui qui procédait au sacrifice nécessaire à l'obtention d'un sujet d'étude, pensait qu'au moment de sa prière sacrificielle les dieux écrivaient littéralement sur le foie de l'animal. Il est par ailleurs intéressant de noter la tradition visible dans l'Ancien Testament de l'utilisation d'un instrument à deux faces pour trancher les questions difficiles nécessitant l'intervention divine. On peut les ranger sous trois catégories distinctes: le tirage au sort à des fins distributives (*Lévitique* 16:8; *Nombres* 26:55-56; *1 Samuel* 10:20-21; *1 Ch* 24:6), le tirage au sort à des fins consultatives (*Nombres* 27:20-22; *Esther* 3:7, 9:24 où il est mention du tirage du *pûr*, comme d'un rite babylonien) et enfin le tirage au sort à des fins divinatoires (*IS* 14:41; *Josué* 7:13-19 où l'on trouve des corrélations avec le rite de l'ordalie ou jugement divin, *Jon* I, 7). Ici, aussi, la réponse donnée par le générateur d'aléatoire, ressort uniquement de l'intervention divine et ne saurait être considérée comme le résultat du hasard. En recherchant dans le vocabulaire plus général de la civilisation akkadienne, on trouve certains éléments relatifs aux jeux et aux pratiques divinatoires. Ainsi, dans un article récent, Ann Kilmer (Kilmer 1993) étudie les termes employés pour caractériser les pièces utilisées dans le déroulement du jeu; on y retrouve *isqu* (sumérien GISH.SHUB) traduisible par "bâton-dé" à la manière de ceux retrouvés à proximité des tabliers du cimetière royal d'Ur ou très fréquemment en compagnie du plateau de Senet en Égypte ou alentour, mais également *pûru*, traduisible par "lot, dé" (Hallo 1983) à analyser en liaison avec les pratiques évoquées précédemment à propos d'une technique divinatoire pratiquée en Assyrie.

Dans le même ordre d'idées, on rencontre également *abnu*, traduisible par "pierre" et que l'on rencontre parfois dans un contexte divinatoire où *aban erêsi* "la pierre désirable" et *aban la erêsi* "la pierre indésirable" sont utilisées dans la mantique assyrienne; celles-ci se distinguent par certains caractères et produisent une fois versés dans un récipient des oracles; l'auteur rappelle que la cérémonie organise son sacré, c'est-à-dire les supplications aux dieux pour les diriger, l'établissement d'une question, et suivant leur caractère propre, la prédiction des meilleurs vraisemblances. Pour les pièces de jeu on rencontre souvent *passu*, traduisible par figurine, "homme", pièce de jeu (cf. *passu eperi* "pièces de jeu (jouée sur) le sol" ou "pièce de jeu faite d'argile sale"), mais aussi fréquemment *zi.in.gi*, traduisible par os de jointure ou osselet (Kilmer 1993). L'auteur s'interroge également sur les témoignages faisant directement référence à la surface employée pour les jeux de pions; bien que les éléments soient en nombre restreint on peut envisager plusieurs hypothèses. Premièrement, l'akkadien *dappu* qui apparaît dans un texte scolaire du Babylonien Ancien, connu sous le nom de "Texte d'examination" et utilisé par Benno Landsberger (Landsberger 1960). On peut envisager ensuite l'akkadien *pûru*, semblable à *pashshuru* trouvé dans la "liste des Synonymes" dans *Explicit-msh* III, dans le sens d'une "table de lots". Notons également que W. Hallo (Hallo 1983) soutient l'idée que les lots étaient mis dans le *pûru* (sumérien BUR) interprétable comme un bol rituel. Il semble, enfin, que le terme le plus général pour "jeu" est *mêlultu*, terme utilisé dans les tablettes séleucides.

Dimension eschatologique

Les aspects que nous connaissons des textes religieux des âges archaïques et de leurs représentations eschatologiques s'accordent mal avec l'image que nous nous faisons de l'esprit qui peut présider au jeu de divertissement. Pourtant, le nom qui nous est parvenu du jeu égyptien, "SNT", signifiant "passage", pourrait servir à véhiculer l'idée d'un déplacement rituel, en relation avec la course des astres et les mythes et le passage de la vie à la mort, clairement attesté à partir de l'époque du Nouvel Empire où sa diffusion atteint toutes les couches de la société. Nous savons, par ailleurs, que ce déplacement allégorique renvoie aux pratiques déambulatoires, en cours dans les temples égyptiens, où il était fréquent de faire correspondre une salle à une heure de la journée, en fonction de la position de l'astre solaire. La fin du jeu de Senet entraîne la "justification" du vainqueur. Expression identique à celle qui marque le passage "victorieux" du monde des vivants à la demeure éternelle des morts vertueux. La question se pose de savoir si la victoire au jeu était vue, par les Égyptiens, comme une espèce de confirmation des faveurs dont le défunt pouvait espérer bénéficier après son jugement. Plusieurs formules des Textes des Pyramides expriment que l'auguste défunt, reçu par les dieux est *maâ-kherou*, "justifié", formule reprise à l'époque du Nouvel Empire pour qualifier le joueur sorti victorieux de sa confrontation avec les juges et les démons, au cours de sa partie de Senet. La confrontation avec un hasard personnifié qui demanderait de l'habileté et de la connaissance pour devenir favorable, peut être mise en relation avec les théories cosmologiques. Ce savoir était de quelque poids au sein de sociétés où la croyance représentait une place privilégiée dans l'organisation sociale et intellectuelle. L'habileté au jeu dépass-

se donc le seul cadre de la partie et devient une justification des actes accomplis à titre collectif et un encouragement pour les décisions délicates à prendre à titre individuel. D'autres jeux résonnent, pour nous, d'un accent spirituel et notamment les tabliers de jeu anthropomorphes. La plaque en terre cuite provenant de Gézer, datée de 1300 av. J.-C., présente des similitudes assez fortes avec des statues de déesses-mères, trouvées en maints endroits du Proche-Orient. De plus, de nombreux tabliers ont été représentés à la taille d'amulettes portant parfois à leur extrémité un orifice qui permettait de les porter au cou. Cela est vrai pour le jeu de Serpent mais aussi pour le jeu des Vingt cases et le jeu des Cinquante-huit trous. Pour insister sur la dimension rituelle de ces objets, on a également noté, à plusieurs reprises, que ces tabliers se trouvaient en situation, la surface du plateau tournée vers le sol. La signification exacte d'un tel rite nous échappe, mais nous pouvons formuler l'hypothèse d'un dialogue avec le monde souterrain dans lequel le plateau de jeu servait d'intermédiaire et de courroie de transmission entre les deux mondes.

Ces divers éléments qui ne constituent pas l'ensemble des utilisations spirituelles des jeux de pions nous conduisent à nous interroger profondément sur la coexistence, au sein des sociétés anciennes, des notions de croyance et de divertissement, que nous rangeons traditionnellement dans les sphères "étanches" du sacré et du profane. Comme on le verra rapidement, il apparaît plutôt que les jeux empêchent de procéder à une dichotomie aussi simple.

Dimension ethnologique

En prenant toujours appui sur les travaux de Roger Caillois, nous noterons une phrase qui pourrait se révéler féconde pour notre tentative de replacer les pratiques ludiques attachées aux jeux de pions dans leur contexte culturel. Parlant des jeux regroupés dans la catégorie "Alea" il écrit:

"(le joueur) dans l'alea, il compte sur tout, sur le plus léger indice, sur la moindre particularité extérieure qu'il tient aussitôt pour un signe ou un avertissement, sur chaque singularité qu'il aperçoit, - sur tout excepté sur lui. (...) l'alea n'a pas pour fonction de faire gagner de l'argent aux plus intelligents ou aux plus savants, mais tout au contraire d'abolir les supériorités naturelles ou acquises des individus, afin de mettre chacun sur un pied d'égalité absolue devant le verdict de la chance."

Les jeux que nous étudions plus spécialement ici croisent malheureusement (ou heureusement) deux des catégories élaborées par l'auteur. Dans les jeux de la famille du backgammon, en effet, la spécificité est le mélange du fatalisme, de la distance propre au jeu de hasard, de l'engagement et de l'esprit de compétition propre au jeu de stratégie (ceux que Caillois analyse comme des jeux d'agôn). Pour rechercher la trace d'une signification profonde attachée aux jeux de ce type, nous ne pouvons malheureusement pas nous appuyer sur les travaux d'ethnographes ni d'anthropologues qui ont jusqu'ici, à notre avis, négligé la fécondité d'un tel comportement. Ainsi, dans l'étude collective des pratiques ludiques d'une cinquantaine de tribus modernes (Roberts, Arth, & Busch

1959) ne trouve-t-on qu'une distinction entre jeux d'habileté, jeux de stratégie et jeux de hasard dans l'enregistrement et l'analyse des comportements liés au jeu. Cependant, nous reprendrons à notre compte la grille d'analyse par niveau de hiérarchisation sociale qui pourrait se révéler instructive pour notre étude. Nous connaissons les modalités de l'organisation politique égyptienne reposant sur la divinisation du pharaon et la constitution d'une gigantesque administration à son service, avec notamment la formation d'une quasi "caste" de scribes, se transmettant de père en fils le savoir des lettres. Pour la Mésopotamie, nos connaissances sont moins sûres mais nous possédons, cependant, l'intime conviction qu'une aura de sacralité et de mystère entourait la pratique de l'écrit, au point qu'il est pratiquement certain que ni les rois ni encore moins la population n'étaient capables de lire les textes recopiés et créés par des dynasties de scribes, au service du royaume ou de l'empire.

Dans ces conditions, la nature de discours que nous avons remarquée à propos des jeux de pions de l'antiquité s'apparenterait à un discours initiatique. Pourtant, du moins pour l'Égypte du Nouvel Empire, l'utilisation populaire de la dimension eschatologique du rituel qui se servait des vertus prophylactiques du Senet nous a été transmise par des exemplaires de plateau ou de papyrus. Ils reproduisent les différentes cases d'un jeu qu'il convient de caractériser comme un rituel, et ont été retrouvés dans de nombreuses tombes au milieu de dépôts votifs ou alimentaires. Cette tradition trouve son parallèle avec l'agencement des tombes royales d'Ur découvertes par Sir Wooley; elles remontent à une distance chronologique de près d'un millénaire. Dans les deux cas, les tabliers de jeu ont été exhumés accompagnés de dés et de pions laissant penser qu'ils étaient destinés à être pratiqués au sein des chambres mortuaires ou à l'occasion des délicats voyages qui caractérisaient dans les pensées anciennes le passage du monde des vivants au monde des morts. Concernant l'Égypte, les auteurs de publications savantes sur les significations spirituelles du jeu de Senet ont remarqué que sa plus fréquente utilisation dans les rituels eschatologiques à partir de la seconde moitié du II^e millénaire correspondait à un phénomène de "démocratisation" du rituel de passage auparavant réservé à la personne du pharaon, de ses proches puis de ses familiers. Cette tendance s'accompagna d'un appauvrissement de la dimension du jugement divin au profit de croyances plus superstitieuses faisant alors intervenir le plateau de jeu comme amulette prophylactique.

L'ancienneté des jeux appartenant de près ou de loin à la famille du backgammon est un point d'importance sur lequel il n'est pas superflu d'insister. Elle témoigne de l'interpénétration ancienne des sphères du sacré et du profane, de l'existence d'une certaine dose de doute dans les croyances des civilisations anciennes et, par-là, nous rapproche de l'esprit de formation de ces idées humaines sur l'organisation de la création qui découlent du double mouvement nécessaire de la croyance et du jeu.

Sciences et croyances dans l'antiquité

Les lexicographes ont soulevé le paradoxe de l'utilisation de la notion de hasard sans qu'un mot spécifique n'ait été créé pour tenter d'en définir les contours. Nous avons relevé ce fait pour la langue akkadienne, et il est frappant de constater que les popula-

tions d'Afrique Noire et d'Arabie, chez qui sont le mieux attestées des pratiques divinatoires de type géomantique, ont mis si longtemps pour considérer le hasard comme pur *alea*. Dans son étude sur les relations de l'Islam avec la notion de pari et de jeu, F. Rosenthal évoque une origine persane pour le mot, tout en relevant la fragilité de nos connaissances actuelles. Il est, bien sûr, tentant de relier ce terme à l'idée de bonne ou mauvaise fortune dont les dés sont peut-être le symbole par excellence (Rosenthal 1975). Pour les ethnographes, cette association tient à la manière dont l'aléatoire est perçu et pensé; ainsi, il est possible, selon eux, de distinguer le hasard, qui renvoie au possible, et le sort, qui renvoie au destin (Bromberger 1987). Cependant, à cette distinction subtile s'oppose la construction intellectuelle divinatoire, élaborée au cours de plusieurs millénaires d'observations et d'enregistrements, par les devins et scribes du Proche-Orient. Celle-ci, en effet, semble s'être détachée de son origine empirique pour développer un véritable système rationnel (Bottéro 1974) permettant de réunir les possibles et les destins. De cette manière, la présence en nombre de nos jeux de pions, dans des contextes aussi différents que les temples, les palais ou les demeures ordinaires, nous permet de penser qu'ils participaient, eux aussi, à l'élaboration et à la régulation des conceptions intellectuelles de la société. Ils œuvraient en tout cas pour la diffusion des symboles et des signes qui constituaient une idéologie mise en mouvement par l'élite; cette dernière entretenait probablement à la fois le secret et le mystère sur les significations cachées des écrits et des dessins censés exprimer une relation privilégiée avec les divinités, et leur utilisation à des fins artistiques pour construire les références communes nécessaires au maintien de la cohésion de la société.

On a souligné, avec justesse, l'aspect initiatique des écrits divinatoires, en raison de la faible diffusion de l'apprentissage de l'écriture cunéiforme, dont, apparemment, même les rois étaient absents. En revanche, la présence de jeux, débarrassés de symbolique particulière, témoigne, comme le pense J. Bottéro, d'une "popularisation" des techniques divinatoires, mais permet également d'avancer une hypothèse légèrement différente, insistant plutôt sur la diffusion des concepts de destin, de sort et d'égalité devant les possibles, par la pratique de jeux offrant une lecture rapide des probabilités, des renversements de situation et de leurs allégories, et, peut-être, de la possibilité offerte à chacun de choisir entre plusieurs alternatives. On se trouve donc face à un mouvement opposé: d'un côté, une "démocratisation" de la manipulation du sacré et de l'autre, l'élaboration de codes complexes renvoyant à une symbolique plongeant ses racines dans les périodes les plus anciennes de la communauté. Cette dichotomie s'explique peut-être par la recherche des causes que l'on voit à l'œuvre dans la pensée mésopotamienne, comme dans les constructions abstraites de l'Égypte, à qui l'on doit de véritables encyclopédies que les écoles de scribes ont patiemment augmentées tout en prenant soin de recopier les écrits plus anciens, et par la nécessité de croire et de faire croire pour partager un substrat culturel dont toute société politique se nourrit.

Nous ne possédons malheureusement pas de textes propres à la civilisation mésopotamienne relatifs à des procédures ludico-religieuses, à l'exception des deux tablettes dont il a été fait amplement mention plus avant. Nous connaissons toutefois énormément d'écrits divinatoires aussi bien sous forme de lettres que de véritables traités. On

sait, par ailleurs, que c'est grâce aux enregistrements des scribes akkadiens et à leur esprit tourné vers l'encyclopédisme et la causalité, négligeant la transformation des faits particuliers en loi générale, qu'a pu se développer, tout d'abord, la pratique astrologique, puis l'élaboration d'une astronomie mathématique dont les pré-socratiques du monde Égéen seront les premiers formalistes. Nous conviendrons donc que les procédures aléatoires dans la culture sont en même temps des manipulations matérielles et des stratégies intellectuelles (Molino 1987) au rang desquelles se placent les jeux que nous étudions mais également les pratiques divinatoires et l'écriture.

La relation observée entre l'espace du plateau et les générateurs d'aléatoire servant à leur fonctionnement témoigne d'une possible rationalité des règles du jeu dès le IIe millénaire avant notre ère. Logiquement, c'est dans les constructions religieuses que nous trouvons les preuves de telles spéculations intellectuelles. Cependant, si nous analysons de plus près ces cas, il ressort que la pensée religieuse et ce que nous tentons d'assimiler à une éventuelle pensée rationnelle sont en fait intimement liées à cette époque. Le destin appartient à la sphère religieuse et le devin est le dépositaire des connaissances concernant les cycles, les signes et leur interprétation. De la même manière, le calcul et le jeu semblent intimement liés en Mésopotamie d'où paraît provenir le jeu des vingt cases. Les dieux, en effet, y sont représentés par des nombres; le plus complet, sur lequel fut fondé le système de calcul, est An, dieu de la création originelle, portant le nombre 60. Sîn, dont l'étymologie se décompose en Si-in ou Si-en-nu, n'appartient pas au vocabulaire sémitique: il désigne en akkadien Bel-arhi, le "seigneur du mois" et en sumérien Nanna ou na-an-na, l'homme du ciel. Son nombre est 30. Dans la science des présages, les observations de la lune avaient un rôle de premier ordre. Tantôt, on cherchait à savoir si le dieu Sîn se rendait visible à partir du 28e jour du mois lunaire ou s'il était dans le ciel en même temps que le soleil, du 12e au 20e jour du mois. Le phénomène le plus redoutable était l'éclipse de lune. On lui attribue Shamash et Istar comme progéniture, respectivement les nombres 20 et 15. Le premier est le dieu Soleil dont l'idéogramme avait primitivement la forme d'un disque émergeant de deux montagnes (Babbar en sumérien). Associé au dieu de l'éclair et du tonnerre, le dieu du soleil est "maître de voyance". La "caste" des voyants, bâruti, qui sont les devins par excellence, s'y rattache. Istar, la grande déesse sémitique, l'Innana des sumériens, la "dame du ciel", se rattachait à la planète Vénus. Son animal attribut est le lion et son arme préférée est l'arc, dont l'image existe dans "l'étoile de l'arc" qui appartient à la constellation du grand chien, comme "l'étoile de la flèche", Sirius. Au cours du jeu, cinq pions se déplacent sur une ligne de douze cases qui représente apparemment l'espace d'affrontement entre les deux joueurs, alors que deux rangées latérales de quatre cases servent pour chaque joueur à introduire ses pions et peut-être les conserver à l'abri des attaques ennemies; par un calcul arbitraire on retrouve dans la multiplication de cinq et de douze, le nombre 60. Notre but n'est pas ici de nous enfoncer dans les méandres de la symbolique des nombres mais simplement de souligner que si le déroulement du jeu s'apparentait au hasard, il n'en était rien pour ce qui concernait l'espace de déroulement du jeu, et surtout ses significations rituelles et symboliques. De fait, on trouve représentés sur certaines des cases des tabliers d'Ur et sur certains pions de jeu, des décors réalisés par l'incrustation de pierres semi-pré-

cieuses (cornaline ou lapis-lazuli) ou de coquilles. Ils évoquent apparemment des nombres ou des tirages favorables qui permettaient aux joueurs des déplacements exceptionnels ou défavorables.

Certains auteurs (Kendall 1976; Piccione 1980) ont remarqué, également, la complexité des déplacements dans le déroulement du jeu de Senet. Les marques distinctives des cinq dernières cases servaient, en effet, à la marche du jeu et renvoyaient à des tirages spécifiques, augmentant sûrement la difficulté du jeu ou renforçant les renversements de situation, moteur du divertissement ludique. On peut relever de même, le lien qu'entretenait le nombre trente avec le comput lunaire, comme nombre de base pour un cycle complet et comme nombre initiatique, par l'addition des chiffres de quinze à trente, soit une période de lune montante ou descendante, pour obtenir la somme de 360, censée représenter la durée d'une année lunaire. Ce nombre correspondait chez les Mésopotamiens au Cosmos, c'est-à-dire à la chose créée par An, tandis qu'au-dessus de lui, 3600 représentait la totalité dont lui-même ne pouvait s'extraire (on remarquera la curiosité de ce système sexagésimal, divisible par six et par dix, alors que dans le reste du Proche-Orient s'est plutôt diffusé un système de calcul à base de multiples de 5 et de 6: elles aboutissent aux tables de calcul à trente cases, présentant des caractéristiques communes avec nos tables de jeu). Ces efforts de rationalisation sont en grande partie le fruit de reconstructions contemporaines, mais ne nous surprennent qu'à moitié lorsque nous connaissons la précision des constructions abstraites en provenance de ces régions.

De la sorte nous en venons à nous demander si le recours aux dés ou à certaines pratiques que nous considérons maintenant comme des jeux de hasard était perçu ainsi. Ces derniers faisaient peut-être partie d'un rite où l'on pensait que le hasard ne jouait aucun rôle. Au contraire, il apparaît dans les traités divinatoires mésopotamiens que les humains doivent s'incliner devant les sorts et dans certains passages de la mythologie, que les dieux eux-mêmes étaient soumis aux règles du destin. Ces considérations nous amènent à penser que les premières règles, mises en forme pour le divertissement ludique, ont du nécessairement prendre en compte cette réalité et, en conséquence, privilégier les jeux où le hasard, transformé en signe de faveur accordé par les divinités, décidait de l'issue de la partie. On peut imaginer, et la diffusion progressive des artefacts ludiques des tombes prestigieuses aux maisons d'habitation privées en témoigne, que les jeux fonctionnant avec un générateur d'aléatoire furent tout d'abord réservés à l'élite, détachée des contraintes de la production agricole; par un rapport privilégié avec le sacré, l'élite asseyait sa domination sur la société, et probablement encline aux spéculations intellectuelles plus que toute autre couche de la population. Ensuite, la diffusion de ces objets participe d'une propagande par l'image, qui vient renforcer la perception de l'ordre établi au sein de la communauté, accréditant l'idée d'une hiérarchie des rapports au sacré et la croyance en un discours des signes, beaucoup plus communicable et sensible que les complexes cunéiformes. De fait, les utilisations des jeux de pions à des fins éducatives ont été maintes fois rappelées, des origines à nos jours; elles insistent parfois sur le discours par la représentation visuelle, sur le travail de mémorisation et de visualisation à la fois dans le temps et dans l'espace ou encore sur l'apprentissage des codes sociaux se doublant souvent d'aspects moralisateurs ou éthiques. En ce sens, il serait très certaine-

ment du plus grand intérêt de repérer la place occupée par le type de jeu que nous avons étudié, dans ses prolongements modernes, comme instrument de règlement des conflits individuels ou sociaux grâce au mélange du possible, du probable et de l'incertain.

Bibliographie

- Albright, W. F. 1938. *The Excavations of Tell Beit Mirsim*, vol. II, New Haven.
- Bottéro, J. 1956. "Deux curiosités archéologiques", In: *Syria*, 33: 17-35.
- Bottéro, J. 1974. "Symptômes, signes, écritures en Mésopotamie ancienne", In: *Divination et rationalité*, Paris.
- Bromberger, C. 1987. "Penser, agir et jouer avec le hasard", In: *Ethnologie Française*, n° 17.
- Cailliois, R. 1946. "Jeux et sacré", In: *Confluence*, n° 10.
- Cailliois, R. 1967. *Encyclopédie de la Pléiade, Jeux et Sports*, Paris.
- Contenau, G. 1926. "Les tablettes de Kerkouk", In: *Babyloniaca*, Paris.
- Dunand, M. 1958. *Fouilles de Byblos. 1933-1938*, Paris.
- Ellis, R.S. et Buchanan, B. 1966. "An old Babylonian game board with sculptured decorations", In: *Journal of Near Eastern Studies*, vol. XXV, n° 3: 192-201.
- Encyclopaedia Judaica* 1971. "Gambling", "Games", "Urim and Thummim", "Lots".
- Finkel, I. 1999. "Board games and fortunetelling: a case from Antiquity", In: A.J. de Voogt (éd.), *New approaches to board games research: Asian origins and future perspectives*, Leyde (IIAS Working Papers Series 3): 64-72.
- Forest, J.-D. 1996. *L'apparition de l'État en Mésopotamie*, Paris.
- Fugmann, E. 1958. *Hama. Fouilles et recherches 1931-1938*. Vol III, Copenhague.
- Gadd, J.C. 1934. "An Egyptian game in Assyria", In: *Iraq*, I: 45-50.
- Ghirshman, R. 1939. *Fouille de Tépé Sialk*, II, Paris.
- Hallo, W.G. 1983. "The First Pûrim", In: *Biblical Archaeologist*, 46.
- Hübner, U. 1992. *Spiele und Spielzeug im antiken Palästina*, Fribourg / Göttingen.
- Hyde, T. 1694. *De Ludis Orientalibus libri duo*, Oxford.
- Kainlis, A. de 1942-44. "Un jeu assyrien du Musée du Louvre", *Revue d'Assyriologie et d'Archéologie orientale*, 39: 19-34.
- Kendall, T. 1976. *Passing through the Netherworld; the signification of an Egyptian funerary game*, Belmont, MA.
- Kendall, T. 1989. "The Ancient Egyptian game of the Serpent", article non publié (communiqué par Jean-Marie Lhôte et Thierry Depaulis que je remercie à cette occasion).
- Kilmer, A.D. 1993. "Games and toys of Ancient Mesopotamia", In: *Actes du XIIe Congrès international des sciences préhistoriques et protohistoriques, Bratislava, 1-7 septembre 1991*, Bratislava: 359-364.
- Landsberger, B. 1960: "Einige unerkannt gebliebene oder verkannte Nomina des Akkadischen", In: *Wiener Zeitschrift für die Kunde des Morgenlandes*, 56: 117-121.
- Loud, G. 1939. *The Meggido Ivories*, Chicago.
- Molino, J. 1987. "Le sens du hasard", In: *Ethnologie Française*, n° 17.
- Moortgat-Correns. U. 1959: "Ein Spielbrett vom Tell Ailun (?)", In: *Festschrift Johannes Friedrich zum 65. Geburtstag am 27. August 1958 gewidmet*, Heidelberg: 339-345 + pl. I-II et fig. 1-8.

- Murray, H. 1952. *A History of Board Games other than Chess*, Oxford.
- Needler, W. 1953. "A thirty-square draught-board in the Royal Ontario Museum", *Journal of Egyptian Archaeology*, 39: 60-75.
- Nissen, H. J. 1966. *Zur Datierung des Königsfriedhofes von Ur*, Bonn.
- Norbeck, E. (ed.) 1974. *The anthropological study of human play* (Rice University Studies, vol. 60, n° 3).
- Nougayrol, J. 1947. "Un jeu de Ras el-'Ain", In: *Revue d'Assyriologie*, 41.
- Oppenheim, M. F. von 1962. *Tell Halaf IV. Die kleinfunde aus historischer Zeit*, Berlin.
- Parrot, A. 1958. *Mission archéologique de Mari*, vol. II: *le Palais*, Paris.
- Perrot, N. 1937. *Les représentations de l'arbre sacré sur les monuments de Mésopotamie et d'Élam*, Paris.
- Petrie, F. W. M. 1914. "Amulets", In: *Egyptian Exploration Society*, n° XLVII.
- Pierini, G. 1992. "Le jeu de Mehen", In: *Jouer dans l'Antiquité*, Catalogue de l'exposition du Musée archéologique de la Vieille Charité, Marseille.
- Piperno, M., Salvatori, S. 1983. "Recent results and new perspectives from the research at the graveyard of Shar-i Sokhta, Sistan, Iran", In: *Annali*, vol. 43.
- Push, E. B. 1979. *Das Senet-Brettspiel im alten Ägypten*, Munich.
- Quibell, E. 1913. *Excavations of Saqqara*, vol. I-II, Londres.
- Roberts, J. M., Arth, M. J et Busch, R. R. 1959. "Games in Culture", In: *American Anthropologist*, vol. 61: 597-605.
- Rosenthal, F. 1975. *Gambling in Islam*, Leiden.
- Rothöhler, B. 1999. "Mehen, god of the boardgames", *Board Games Studies*, 2: 10-23.
- Sources Orientales* IV 1961: *Le jugement des Morts*, Paris.
- Swiny, S. 1980. "Bronze Age gaming board from Cyprus", In: *Report of the Department of Antiquities Cyprus*: 54-78 et pl. X-XII.
- Swiny, S. 1986. "Episkopi Phaneromeni", In: *SIMA*, 74,2, pl. 33-37.
- Tait, W. J. 1982. *Game Boxes and Accessories from the Tomb of Tut'ankhamûn*, Oxford (Tut'ankhamûn Tomb Series, VII).
- Van Buren, E. D. 1937. "A Gaming Board from Tell Halaf", In: *Iraq*, IV.
- Wooley, L. 1962. *Ur excavations: The Neo-Babylonians and Persian Periods*, Londres.