

LES PREMIERS JEUX ET JOUETS DE L'ANTIQUITÉ

M. Marc Wellens - Co-directeur du Speelgoedmuseum
B-2800 Mechelen - Belgique - tél : + 32 (0)15 55 70 75

JEUX ET JOUETS

L'être humain est caractérisé par un élément ludique qui détermine la culture humaine entière. Selon le fameux historien néerlandais Johan Huizinga, toutes les facettes de notre société, c'est-à-dire guerre et paix, justice et art, langue et philosophie, peuvent être expliquées "sub specie ludi" à partir de l'élément ludique.

Dans son chef d'oeuvre "Homo Ludens" (1938), Huizinga démontre que l'élément ludique constitue une caractéristique essentielle de notre société. Le jeu permet d'apprendre, de se défouler, de se détendre. A ce niveau, l'homme est l'égal de l'animal. L'être humain, jeune ou adulte, prend consciemment plaisir au jeu. L'animal en est incapable. De cette manière, le jeu est une forme de liberté: on peut choisir d'y participer ou non.

Pour jouer, le jouet constitue un outil ingénieux mais pas indispensable. L'homme est caractérisé par l'emploi d'artefacts, des objets qu'il a fabriqués lui-même en vue de les employer. Du point de vue purement technique, les jouets peuvent être considérés comme des artefacts, des objets fabriqués pour jouer.

Ceci ne signifie pas que le jouet est absolument indispensable. On ne doit vraiment pas acheter de jouets pour s'ébattre avec le chien, pour jouer à cachette courir ou à cache-cache ou pour construire un beau château de sable.

Retournons dans le passé, à la recherche du jouet le plus ancien, du premier jeu de société, de l'influence de nombreuses civilisations merveilleuses, de l'apport de la technique et plus tard de la révolution industrielle. Pour terminer notre 'Toy Story', nous considérerons également les jouets actuels.

A LA RECHERCHE DU PREMIER JOUET

Nos ancêtres les plus anciens étaient des nomades, chasseurs et pêcheurs qui étaient continuellement à la recherche de nourriture. Survivre était leur préoccupation principale. Des objets d'usage courant, généralement en pierre, quelques statuettes artistiques et des peintures murales sont les seuls témoins datant de cette période.

Parmi ces témoignages, nous ne trouvons aucun jouet. Il est cependant certain que les enfants jouaient également à cette époque. De nos jours, quelques peuples primitifs vivent encore exactement comme nos ancêtres il y a 30.000 ans. En étudiant leur mode de vie, nous pouvons, du moins partiellement, découvrir le genre de vie probable de nos ancêtres. De cette manière, nous apprenons que les objets religieux comme hochets et statuettes, sont parfois donnés aux enfants pour jouer. Tout en jouant avec des armes et outils en miniature, ils participent à la chasse et à la recherche de nourriture dès leur plus tendre enfance.

Peu à peu, le nomade devint un paysan. Entre 10000 et 3000 av. J.-C., il commença à défricher la terre et à élever du bétail. Ceci était la première grande révolution dans l'histoire de l'humanité. L'homme s'installa au même endroit pour une période plus importante. De cette façon apparurent les premières communautés qui donnèrent ensuite naissance aux villes. Parmi les trouvailles archéologiques de ces premières implantations agricoles, on trouva des exécutions miniaturisées d'outils, d'armes et d'objets en céramique. On découvrit également des statuettes, des figurines représentant des animaux et des hochets. Tous ces objets ressemblent à des jouets, mais on ignore

s'ils furent employés comme tels -ou plus encore- s'ils étaient uniquement des jouets. On n'a pas encore trouvé de réponse décisive à cette question.

Il est certain que les enfants jouaient durant la préhistoire. De nombreux objets que l'on considérerait comme étant des jouets, étaient en premier lieu des objets sacraux ou religieux. Les outils avaient une valeur purement fonctionnelle.

L'EGYPTE ET LE PROCHE-ORIENT

Le Proche-Orient est le berceau de notre civilisation.

A côté de nombreux objets d'art exceptionnels, on trouva également quelques belles pièces dans le domaine du jouet et du jeu de société.

Les peintures murales dans les tombeaux égyptiens représentent souvent des scènes de la vie quotidienne. On y découvre des adultes jouant des jeux de société et des jeunes jouant avec une toupie ou à divers jeux de balle. De nombreux objets en matériaux périssables, comme le bois ou le tissu, furent conservés grâce au climat égyptien. De cette manière, on peut situer les toupies les plus anciennes dans la première dynastie (env. 3000 av. J.-C.).

Certains jouets découverts de cette manière brillent par leur originalité.

A Leiden, le 'Museum voor Oudheden' possède une statuette en bois représentant une meunière de grain datant du deuxième millénaire avant notre ère. En tirant sur une ficelle, on actionne la statuette: la femme frotte deux pierres l'une contre l'autre. On moulinait réellement le grain de cette manière. Il s'agit incontestablement d'un jouet.

Tout aussi remarquable est le crocodile aux 'Staatliche Museen' de Berlin. Sa gueule s'ouvre et se ferme. De plus, ce jouet prouve le respect de l'Égyptien pour ce reptile sacré.

De la même période environ datent le lion et le hérisson sur roues découverts dans la ville persane Susa.

Durant leur premier essor, les civilisations du Proche-Orient engendrèrent non seulement l'écriture, mais également les premiers jeux de société qui furent trouvés en Mésopotamie et en Égypte.

Le 'mehen' ou le jeu de serpent égyptien est connu comme étant le jeu de société le plus ancien au monde. Il semble être une combinaison du jeu de l'oie et du jeu 'Ne t'en fais pas!'. On le jouait déjà avant les premières dynasties et durant l'Ancien Empire (3200 - 2250 av. J.-C.). Le jeu a la forme d'un serpent enroulé (la forme en spirale typique, que nous retrouvons dans le jeu de l'oie).

Le jeu royal d'Ur date d'env. 2500 av. J.-C. On le retrouva dans les années 20, lors des fouilles de Sir Leonard Woolley dans un site où furent enterrés les Sumériens de la plus haute classe. C'était une variante de notre jeu contemporain: le trictrac.

Le 'senet' était le jeu de société le plus populaire en Ancienne Égypte. On le représenta maintes fois sur des papyrus et peintures murales. On retrouva un exemplaire magnifique dans la tombe de Toutânkhamon. A ce moment, le jeu possédait déjà une longue tradition. Ce jeu était également une variante du trictrac.

D'autres jeux de société étaient: le jeu du moulin, le jeu de '20 cases' et le jeu des '58 trous', appelé également le jeu du chien et du chacal.

Les Égyptiens connaissaient aussi l'existence des dés. Il semble que l'on employait uniquement les dés pour déterminer combien de cases on pouvait avancer en jouant des jeux comme le senet ou le mehen. Les Égyptiens ne connaissaient pas encore le jeu de dés, en tant que jeu de hasard ou jeu d'argent.

Il est clair que dans les grandes civilisations d'Égypte et du Proche-Orient, l'utilisation des loisirs atteignit un haut niveau de développement. Les jeunes et les adultes, les riches et les pauvres s'amusaient avec toutes sortes de jeux et jouets.

LA CIVILISATION GRÉCO-ROMAINE

La culture grecque se caractérise par un haut degré de raffinement dans l'art, la science, l'éducation et l'organisation des loisirs. L'individu, enfant ou adulte, était l'élément central. On se distancie du monde des dieux et bon nombre de traditions et rites religieux perdirent leur signification initiale. Peu à peu, on profana également le symbolisme sacré du jouet.

Après la destruction de Corinthe en 146 av. J.-C., la Grèce entière se trouva sous la domination romaine. Les Romains étaient les vainqueurs sur le terrain militaire et politique. Cependant, la civilisation grecque influença si profondément les Romains, que l'on peut dire à juste titre que la culture grecque conquiert Rome. Les Romains furent charmés par la philosophie, l'art et le mode de vie grecs. Un grand nombre de produits, parmi lesquels les jouets, reçurent de cette manière une place importante dans les maisons et villas romaines. Grâce aux Romains, la culture grecque ainsi que les jouets se répandirent dans tout le domaine méditerranéen.

On dispose d'innombrables sources datant de cette période. À côté de scènes religieuses et profanes, de nombreux vases grecs ainsi que des sculptures représentent des scènes en rapport avec le jeu, le jouet et les jeux de société. Dans des tombes d'enfants, on trouva de véritables jouets, c'est-à-dire des témoins matériels de cette période. De nombreux matériaux sont originaires des villes de garnison situées aux frontières du royaume, telles que Cologne et Trèves. On y déterra maints jouets ainsi que des jetons et des dés.

Grâce à ces sources, on peut établir qu'à cette époque, les enfants connaissaient un grand nombre de jeux auxquels nos enfants jouent encore toujours. Le hochet, la poupée, la toupie, la balançoire, jouer aux osselets et à cache-cache n'en sont que quelques exemples.

Lorsqu'Ulysse arriva sur une des nombreuses îles grecques, il vit la princesse Nausicaa jouant à la balle avec quelques servantes. Plus tard, le jeu de balle devint un jeu typiquement masculin.

Les osselets, 'astragalos' chez les Grecs, 'talus' chez les Romains, sont les petits os provenant du carpe du mouton. Au départ, on employait les osselets pour prédire l'avenir. Plus tard, le jeu des osselets devint un jeu d'adresse qui était surtout pratiqué par les filles. Les garçons jouaient en premier lieu comme jeu de hasard: les osselets étaient alors employés comme des dés. Les quatre côtés de l'osselet qui étaient nettement différents valaient chacun un nombre de points bien déterminé.

Le yo-yo existait déjà chez les Grecs. On en voit une représentation sur un vase datant de 440 av. J.-C. Ensuite, on a perdu toute trace du yo-yo jusqu'à ce qu'il réapparaisse en Europe vers la fin du XVIII^e siècle, via la Chine.

Entre les ruines du Forum romain, on peut encore voir aujourd'hui une marelle datant de cette période (5^e siècle av. J.-C.). Le jeu de la marelle était une représentation ludique des récits sur le labyrinthe, le dédale mythologique dont personne ne pouvait s'échapper.

Les toupies étaient généralement en bois ou en argile et parfois en bronze. On les faisait tourner au fouet (sabot). Sur les vases grecs, on voit à maintes reprises, jouer à la toupie. Les Romains connaissaient également ce jeu universel. Caton, homme d'état romain, partisan d'une éducation sévère pour les enfants afin d'en faire des citoyens romains valables, plaidait en faveur des toupies et s'opposait au jeu d'argent et de hasard.

Durant l'épanouissement de la culture grecque, la poupée devint un véritable jouet, alors qu'auparavant, elle était une idole ou une statuette de fécondité. On retrouva un assez grand nombre de poupées aux membres articulés. Ceci est dû en premier lieu au fait que la plupart des poupées étaient exécutées en terre cuite, une matière se conservant évidemment mieux que le bois ou l'étoffe.

La plupart des connaisseurs sont d'accord pour dire que les membres articulés sont le critère le plus important pour qualifier une poupée de jouet.

Les poupées grecques les plus anciennes datent du VII^e siècle. Elles avaient un corps en forme de cloche ('daidala') et avaient des membres articulés, ce qui était l'élément le plus important. Ces poupées avaient encore une valeur sacrée. Les symboles religieux qui y sont représentés en sont la

preuve. Des exemplaires similaires datant d'env. 700 av. J.-C. furent également découverts en Egypte (25e dynastie).

L'élément sacré disparut peu à peu. La production de poupées augmente constamment à partir du 6e siècle av. J.-C. Différents centres de fabrication se développèrent. Au 5e siècle av. J.-C., ces centres étaient: Corinthe, Attique et Cyrène où naquit progressivement le nouveau métier de fabricant de poupées ou 'coroplaste'.

Avec l'expansion de la culture grecque, les poupées se répandirent dans toutes les régions méditerranéennes. Elles possédaient toutes sortes d'accessoires tels que bijoux, meubles et poterie. A l'occasion de leur mariage, les jeunes filles offraient aux dieux leur robe ainsi que leur poupée, afin d'obtenir pureté et fécondité.

Les plus belles poupées de l'Antiquité datent de la période romaine. On retrouva quelques exemplaires magnifiques à Rome même. Dans le sarcophage de Tryphaina Crepereia, âgée de treize ans, on trouva une merveilleuse poupée en ivoire avec divers accessoires tels que peignes, miroirs, bracelets et un coffret à bijoux. La bague qui est également la clé du coffret à bijoux est vraiment fascinante. En tenant compte de la coiffure, la poupée peut être située entre 150 et 170 apr. J.-C.

De telles poupées en ivoire étaient produites dans les grands centres culturels comme Rome et Alexandrie. Pour ceux qui ne pouvaient pas se permettre les poupées en ivoire, il y avait des versions moins coûteuses en os. Après la chute de l'Empire romain, la fabrication de la poupée se perpétua dans l'Empire byzantin. Alexandrie en resta le centre.

En tant que soldats-nés, les Romains avaient également des soldats en miniature. A côté de tels soldats, on découvrit également à Pompéi, d'autres jouets parmi lesquels des marionnettes et des tirelires. Ces dernières étaient en forme de poire et contenaient encore souvent quelques pièces de monnaie. Les enfants grecs et romains recevaient souvent comme cadeau une véritable curiosité: un cheval de Troie, c'est-à-dire un cheval miniature en bois ou en argile dans le ventre duquel on pouvait ranger des figurines miniatures.

Chez les Egyptiens, les jeux de société avaient comme but principal de parcourir un circuit. A cet effet, le hasard ou les dés jouaient le rôle le plus important. Chez les Grecs et les Romains, les jeux étaient en premier lieu des jeux stratégiques.

'Le jeu de polis' (de la ville), un jeu de siège, et 'le jeu des cinq lignes' étaient les jeux de société les plus populaires chez les Grecs. Dans ce deuxième jeu, la ligne médiane ou 'ligne sacrée' avait une signification particulière. Les règles de jeu précises ne sont pas connues mais on suppose qu'il s'agit d'une combinaison du jeu de dames et du jeu du moulin. Le succès de ce jeu s'explique par le fait qu'il est représenté sur septante vases.

Le jeu romain 'latruncules' était un jeu stratégique dans lequel l'origine militaire apparaît dans le nom des pions, par exemple: 'soldats' et 'mercenaires'. Le 'jeu des douze caractères' ou 'Ludos duodecim scriptorum' doit son nom aux trois lignes de douze lettres. Le nom de ce jeu fait penser à un jeu de mots. Il s'agit cependant d'un jeu de la catégorie des jeux de tritrac.

"Alea iacta est" - les dés sont jetés. Lorsque César traversa le Rubicon, il comprit que cet acte déterminerait l'avenir de Rome. Le jeu de dés était d'ailleurs très populaire dans toutes les couches de la population romaine. On le jouait beaucoup dans les villes de garnison, où l'on retrouva de ce fait un grand nombre de dés. Certains empereurs illustres donnèrent l'exemple. Dans leurs grands palais, ils pouvaient même disposer de salles spécialement aménagées pour les jeux de hasard. Néron jouait parfois pour 400.000 sesterces le coup, une somme qui était l'équivalent de la solde de 400 soldats. D'autre part, Caligula, l'empereur tristement célèbre, ne reculait devant aucune fourberie pour gagner au jeu de dés. A cette époque, tout comme de nos jours, le jeu de hasard et la tricherie allaient souvent de paire.

La chute de l'Empire romain entraîna également la perte d'une grande partie de sa culture. Toutefois, la civilisation gréco-romaine continua à vivre dans l'Empire byzantin.