

КРИТИКА И БИБЛИОГРАФИЯ

Vestnik drevney istorii
84/1 (2024), 178–183
© The Author(s) 2024

Вестник древней истории
84/1 (2024), 178–183
© Автор(ы) 2024

DOI: 10.31857/S032103910025375-5

V. Dasen, Th. Daniaux (éd.). *Locus Ludi: quoi de neuf sur la culture ludique antique?* (Pallas: Revue d'études antiques, 119). Toulouse: Presses universitaires du Midi, 2022. 530 p. ISBN: 978-2-8107-1208-3

Европейский проект Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity, инициированный в октябре 2017 г. под руководством Вероник Дазен, задуман с целью сбора разнородных источников (письменных, археологических, изобразительных), относящихся к античным играм, и одновременно как площадка для обсуждения специфики игры в античной культуре, которое должно проходить с учетом методов и теорий антропологии и педагогики (в качестве значимых фигур указывались Й. Хейзинга, Р. Кайуа, Б. Саттон-Смит, Р. Амайон, Т. Ингольд). В своем кумулятивном аспекте проект предстает наследником и продолжателем свода античных игр, созданного 150 лет назад Л. Бек де Фукьером¹ на материалах литературных и изобразительных источников.

Указанный проект, центром разработки которого является швейцарский университет Фрибура, осуществляется в рамках серии коллоквиумов и конференций. Подробная информация о нем представлена на сайте URL: www.locusludi.ch (дата обращения: 01.03.2024), где в числе прочего помещены ссылки на состоявшиеся и готовящиеся публикации и научные встречи, эксерпты об играх из «Ономастикона» Юлия Поллукса², формирующиеся базы данных по играм в античности (словарь, типология, география и т.д.), а также онлайн-версии некоторых римских и греческих настольных игр (Latrunculi, Мельница (Morris), XII Scripta/ Alea, «Пять линий» (Pente Grammai)).

Изначально заявленные временные и пространственные границы проекта — от возникновения греческих полисов до конца западной Римской империи (ок. 800 до н.э. — ок. 500 н.э.³) — на деле не являются жесткими вследствие интереса авторов к диахронии (экскурсы в эгейскую, византийскую, ренессансную и другие эпохи), которая может принимать компаративные черты (марокканские игры на коллоквиуме в 2017 г.⁴). Обращение в первом коллективном издании проекта к этимологии и семантике греческих и латинских слов, обозначающих игры (ludus, παιζω)⁵, также отдает дань антропологии, будучи не только «эмическим»⁶ (по замечанию В. Дазен) способом определить античную игровую реальность, но и очевидной отсылкой к Р. Кайуа, в известном эссе которого «De la turbulence à la règle» термины παιδιά и ludus обозначают два модуса ведения игры⁷.

Данный тематический выпуск журнала «Pallas», реализующий первое направление проекта, отведен исследованиям преимущественно материальных свидетельств игры в греческой (Аттика, Беотия, Коринф, Ларисса), этрусской, римской (Рим, Помпеи, Апулия, Аквила, Сицилия, Галлия, Британия, Испания) и византийской цивилизациях. Как следует из названия,

¹ Becq de Fouquières 1869 (Locus ludi готовит его переиздание). Русский перевод: Becq de Fouquières 1877.

² Costanza 2019.

³ Dasen 2018.

⁴ Dazen, Haziza 2018.

⁵ Casevitz 2018, 51–60.

⁶ В антропологии «эмический подход» обозначает взгляд изнутри какой-либо социальной группы в противоположность «этическому» взгляду внешнего наблюдателя (термины, предложенные К. Пайком).

⁷ Caillois 2021, 75–87.

акцент сделан на широко понимаемой новизне вовлекаемых в оборот источников — «неизданных, неизвестных, плохо идентифицированных или нуждающихся в новой интерпретации»⁸. Собственно новых находок в выпуске немного: это две уменьшенные копии игровых столиков (одна — приобретенная Швейцарским музеем игр в 2017 г., другая — идентифицированная как таковая в 2018 г. в музее Вравроны), игровой материал кремационного погребения врача из Испании (2006 г.) и детского погребения из Клермон-Феррана (2020 г.), неопубликованная апулийская пелика из Королевского музея в Мариемоне; «недавно найденными» (2000 г.) также считаются фальсифицированные в античности кубики из Бельгии.

Тематический выпуск разделен на три части согласно типам исследуемых источников — археологических, изобразительных, а также письменных в их соотношении с материальной культурой. Большинство статей снабжены иллюстрациями и таблицами. В составлении выпуска заметна некоторая небрежность: две из трех статей последнего раздела не соответствуют обозначенной для него тематике, поскольку сопоставляют между собой литературные источники; каждая работа получила три разных резюме — в самой статье и в общих введении и заключении; указания институциональной принадлежности участника в начале статьи и в конце выпуска могут расходиться.

В статьях исследуются разные виды игр (настольные, физические, ролевые, азартные) и разнообразный игровой материал (фишки, кости, астрагалы⁹ и мешочки для их хранения¹⁰, игровые поля (*tabula lusoria*), погремушки (*πλαταγή*), мячи¹¹, обруч, артикулированные куклы и др.). Во многих работах отражена известная проблема определения игрового характера предметов, которые после уточнения их функции (связанной с контекстом их обнаружения) могут переводиться в неигровой разряд. Трудность идентификации распространяется на миниатюрные глиняные щиты из погребений детей или молодых людей беотийского некрополя Акрефии конца VI — начала V в. до н.э. (игра или знак мужской гражданской *ἀρετή*?)¹²; на терракотовые и бронзовые копии астрагалов позднеархаического или классического периода из святилища Деметры и Коры на Акрокоринфе¹³ (только некоторые из них могли быть потеряны на территории святилища во время гадальных игр с предположительно брачным контекстом); на потенциально полисемичный крестообразный мотив, присутствующий примерно на сотне ваз 500—420 гг. до н.э.¹⁴, преимущественно аттических краснофигурных (игра-вертушка как показатель возрастной категории?). В. Дазен и А. Вербанк-Пьерар, впервые сопоставившие изображения артикулированных кукол на трех апулийских вазах IV в. до н.э.¹⁵, «изымают» кукол из игровой сферы и предлагают их интерпретировать как предметы, относящиеся к сфере, где пересекаются брачные и погребальные темы.

Наиболее семантически «деформирующими» ожидаемо являются места погребений и культа. Однако переосмысление погребального материала может происходить и в противоположном направлении, как показывают примеры с аттической копией игрового столика из музея Вравроны (конец VII — начало VI в. до н.э.)¹⁶, в котором ранее видели переносной алтарь¹⁷, или с железным обручем из детской могилы времени Тиберия, обнаруженной возле аэропорта Клермон-Феррана¹⁸: осознавая символическое значение обруча диаметром 30 см (на который были прикреплены три миниатюрных предмета — топорик, совок и тесло) в погребении ребенка, умершего в возрасте около одного года, авторы статьи тем не менее считают возможным видеть в нем детскую игрушку (*τροχός*).

⁸ Dasen, Daniaux 2022, 12.

⁹ Кости надкопытного сустава животных, используемые в игре.

¹⁰ Williams 2022.

¹¹ На реверсе некоторых серебряных оболов из Ларисы (конец V в. до н.э.): Griesbach 2022.

¹² Sabetai 2022.

¹³ Klinger 2022.

¹⁴ Attia 2022.

¹⁵ Dasen, Verbanck-Piérard 2022. Две статьи о куклах (вторая: Bianchi 2022) выполнены в рамках другого проекта Фрибургского университета, посвященного античности: *Pourées articulées grecques et romaines* (X^e s. av. J.-C. / VII^e s. apr. J.-C.).

¹⁶ Столик происходит из раскопок, проводившихся в 1999—2004 гг. в районе античного Миринунта: Chidiroglou *et al.* 2022, 22—23.

¹⁷ Dasen, Daniaux 2022, 13.

¹⁸ Thomson *et al.* 2022.

Материал, чья принадлежность к игровой сфере не вызывает сомнения, в некоторых случаях позволяет осуществить реконструкцию игры, ее правил и процесса. Так, для аттических столиков предлагается сделанное на основе предыдущих статей У. Шедлера¹⁹ воссоздание правил игры *Pente Grammai* с учетом того, что линий на игровом поле может быть больше, чем 5 (11 линий, например, могут означать удвоенную версию игры). М. Леманн²⁰, анализируя два изображения сражений Эрога и Пана (мозаики из Лиона²¹ III в. н.э. и с Сицилии – Пьяцца Армерина, IV в. н.э.), специально останавливается на вариантах интерпретации жестов и положения пальцев участников и свидетелей игры: подсчет очков или же обозначение конца игры и решения арбитра?

Особый интерес представляет статья Т. Даньо²² о мошеннических стратегиях в игре, засвидетельствованных для римской эпохи. Автор исследует «модифицированные» игральные кубики I–III вв. н.э. и предлагает для них оригинальную типологию: кубики с удвоенными цифрами, с модифицированной внешней или же внутренней структурой (среди последних выделяются кубики середины II в. н.э., заполненные ртутью, найденные рядом с римской виллой в Мажеруа, Бельгия), а также подсчет вероятностей возможных результатов их бросков. Анализ данной маргинальной категории вносит существенный вклад в разработку типологии игрового материала античности²³.

Специфика изобразительных источников, наглядно представляющих игровой процесс, дала возможность М. Фуксу²⁴ выделить субварианты греческой игры эфедризм (*ephedrismos*) в помпейских сценах, где наблюдается произошедший за два поколения переход от греческого образа, близкого аттической *epcotulé*²⁵ (Дом золотого браслета, III помпейский стиль), к изображению римско-кампанской версии этой игры (фрески с эротами из Дома художников за работой и Дома Веттиев). В ней несомый игрок не закрывал глаза несущему и бросал не камни, но другие предметы (ножики? гвозди?).

Нацеленность проекта *Locus ludi* на выявление «всех измерений античного игрового универсума»²⁶ отражается в большинстве работ выпуска вниманием к социальным аспектам античной игры, определяемым, в частности, на основании характера мест обнаружения игрового материала (погребения, культовая территория, жилища). Так, вне зависимости от эпох (греческая архаика, этрусский, римское время)²⁷, присутствие в элитных погребениях изображений игр и игрового материала объясняется их символическим значением: как знак социального статуса или аккультурации – принадлежности к романизированной элите для врача из *Colonia Emerita Augusta* (Мерида, Испания, вторая половина I в. н.э.) или как знак заимствования греческих игровых практик этрусками – изобретателями игр (Hdt. I. 94). Престижным статусом обладали прежде всего игры настольные – *ludus latrunculorum* (для этой игры, вероятно, предназначались стеклянные фишки из Мерида), «Пять линий», различные игры такого рода у этрусков. В двух последних случаях неизбежно сопоставление с сюжетом игры Аякса и Ахилла, который поддается большей детализации благодаря этрусскому материалу²⁸.

В святилище на Акрокоринфе семантика копий астрагалов зависит от их положения: найденные у алтаря, они интерпретируются как культовое приношение, связанное с защитой детей и их переходом в мир взрослых. С этой идеей сопоставимо заключение Дж. Кампонетти

¹⁹ В частности, Shaedler 2009.

²⁰ Lehmann 2022.

²¹ Musée de Lugdunum, inv. 2000.0.1206.

²² Daniaux 2022.

²³ Малочисленные примеры работ по классификации античного игрового материала приведены в Dasen 2018.

²⁴ Fuchs 2022.

²⁵ Об этой игре см. Poll. *Onom.* IX. 122.

²⁶ Dasen 2018.

²⁷ Lovergne 2022; Chidiroglou *et al.* 2022; Tristão 2022.

²⁸ В случае с найденными в погребальных рвах столиками их подношение сопоставляется с позднейшей практикой изображения играющих Аякса и Ахилла на помещенных в погребения вазах; объяснением служит общая гомеровская коннотация ценностей афинской элиты, в «образ жизни» которой входили игры и пиры, в том числе погребальные. Э. Ловернь для этрусского материала отделяет сюжет игры Аякса и Ахилла с его военным, героическим контекстом от других изображений двух игроков (Lovergne 2022, 407–409).

по поводу персонифицирующего значения Пайдии на аттических вазах 430–390 гг. до н.э.²⁹: когда Пайдия находится рядом с Афродитой, она символизирует вхождение девушек, покидающих мир детских игр, во взрослую жизнь посредством брака.

Концентрация находок помпейских кубиков и астрагалов в частных домах (62%) — в основном в атриях, — по мнению А. Паче³⁰, доказывает некоторую эффективность римских законов, ограничивавших азартные игры и выведивших их из публичной сферы в частную. А наличие игорного «притона» с поддельными кубиками в принадлежавшем местной элите «Доме мартовских нон» (I в. н.э., Augustoritum, Лимож)³¹, сравнивается с пассажем из «Истории Августов» о дурном принцессе Коммоде, устроившем подобные учреждения в Палатинском дворце (Hist. Aug. Comm. II. 7).

Дивинационный потенциал материала азартных игр (или, как их предпочитают называть участники проекта, «игр удачи» — jeux de chance), связывает игровую сферу с религиозной: «в античном контексте боги покровительствуют каждому броску кубиков или астрагалов»³². Именно в этом смысле М. Веспы³³ понимает обращение Куркулиона (Plaut. Curc. 349–364) к Геркулесу в сцене игры в кости (alea): враждебность удачливого в игре Геркулеса (Plut. Quaest. Rom. 272f–273a–b) собакам (Plin. NH. X. 79; Solin. I. 10–11) должна помочь избежать неудачно-го броска под названием canes, «собаки»³⁴.

Антропологический подход, в той или иной мере представленный во многих работах, нашел удачное выражение в статье С. Кортса и Т. Пенна³⁵, которые применили сложившийся на стыке антропологии и археологии концепт «биографии предметов» (object biography) к интерпретации игровых наборов римского времени с фишками различных стилей или материалов (patchwork sets). Потеря или помешение отдельных фишек в погребения или храмы приводили к их замене; некоторые игровые наборы тем самым приобретали эмоциональную окраску, поскольку напоминали о прошлых играх или партнерах.

В. Дазен и Д. О'Мира³⁶ (один из издателей *Philosophica minora* Михаила Пселла) предложили пересказ и частичный перевод трактата «О том, почему одни люди одни становятся разумными, а другие — неразумными» (*Philosophica minora*. II. 19.). В комментариях затрагиваются философские взгляды Пселла, гендерные нормы в описанных им играх девочек и мальчиков, психология выведенного в трактате мальчика-макроцефала, а также сопоставляются греческие, римские и византийские представления о значении игр для детей и молодежи. Отметим ставшую своего рода эмблемой проекта эпитафию II в.н.э. римской девочки Геминии Агагты (dum vixi lusi... — CIL VI. 19.007) и добавим к приводимым примерам эпиграмму другого византийца XI в., Христофора Митиленского, в которой в соответствии с античной традицией жизнь уподоблена игре³⁷.

Акцент, делаемый в выпуске на нескольких постоянных темах, касающихся социальной роли игр в античности (воспитание, гендер, религия), способствует формированию историко-антропологического «научного синтеза», который должен, по замыслу инициаторов Locus ludi, заполнить существующий пробел между трактовкой античных игр специалистами и обзорами, предназначенными слишком широкой публике³⁸. Еще одним источником указанного синтеза заявлено обращение к антропологическим теориям игр, однако оно без обоснований необходимости и возможности подобных сопоставлений ведет к иллюстративности³⁹. Сильную сторону проекта Locus ludi составляет энциклопедический подход к исследованию игр с привлече-

²⁹ Camponetti 2022.

³⁰ Pace 2022.

³¹ Daniaux, Loustaud 2022.

³² Dasen 2018.

³³ Vespa 2022.

³⁴ М. Веспы тем самым вслед за другими исследователями отрицает идентификацию Herculaeus basilicus с названием броска и дополняет новыми доводами тезис о связи подобных Куркулиону параситов с культом Геркулеса на Forum Voaruum.

³⁵ Penn, Courts 2022.

³⁶ Dasen, O'Meara 2022.

³⁷ De Groote 2012, no. 73; пер. М.Л. Гаспарова без первой строки по изданию Kurtz 1903 в Freyberg, Popova 1978, 89.

³⁸ Dasen 2018.

³⁹ Такого рода заимствования могут быть обоюдными: ср., например, апелляцию к замечанию Р. Амайон о связи игры и дивинационной практики (Spadini 2022, 47) с тем, что Р. Амайон,

нием начинающих и известных специалистов из различных областей антиковедения, который нашел свое отражение в данном выпуске «Pallas», представляющем интерес как публикуемыми материалами, так и их анализом.

Литература / References

- Attia, A. 2022: Chacun sa croix. Retour sur une énigme de l'iconographie grecque. *Pallas* 119, 265–293.
- Becq de Fouquières, L. 1869: *Les jeux des anciens: leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les moeurs*. Paris.
- Becq de Fouquières, L. 1877: *Igry drevnikh: opisanie, proiskhozhdenie i otnoshenie ikh k religii, istorii, iskusstvam i pravam* [The Games of the Ancients: Their Description, Their Origins And Their Relation to Religion, History, Arts and Morals]. Kiev.
- Бек де Фукьер, Л. *Игры древних: описание, происхождение и отношение их к религии, истории, искусствам и правам*. Киев.
- Bianchi, C. 2022: Una bambola articolata in legno di età romana rinvenuta ad Alba Fucens. *Pallas* 119, 181–195.
- Caillois, R. 2021: *Les jeux et les hommes*. Paris.
- Camponetti, G. 2022: The Personification of *Paidia* in Attic Pottery. The Playful Experience in the World of Dionysus and Aphrodite. *Pallas* 119, 321–348.
- Casevitz, M. 2018: Les noms du jeu et du jouet en grec. *Kentron* 34, 51–60.
- Chidiroglou, M., Shaedler, U., Schierup, S. 2022: Les plateaux de jeu grecs archaïques en terre cuite reconsidérés. *Pallas* 119, 19–41.
- Costanza, S. 2019: *Giulio Polluce, Onomasticon: excerpta de ludis. Materiali per la storia del gioco nel mondo greco-romano*. Alessandria.
- Daniaux, Th. 2022: *Hic perfida vici!* Tricher aux jeux de dés à l'époque romaine. *Pallas* 119, 197–240.
- Daniaux, Th., Loustaud, J.-P. 2022: Un dé truqué dans la Maison des Nones de Mars (Limoges). *Pallas* 119, 129–146.
- Dasen, V. 2015: Achille et Ajax: Quand âgon s'allie à l'alea. *Revue du MAUSS* 2 (46), 81–98.
- Dasen, V. 2018: Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain. Questions méthodologiques. *Kentron* 34, 23–50.
- Dasen, V., Daniaux, Th. 2022: Penser et représenter le jeu: quoi de neuf sur la culture ludique antique? *Pallas* 119, 11–18.
- Dasen, V., Haziza, T. 2018: Introduction. De l'exposition au dossier thématique dans *Kentron*. *Kentron* 34, 17–22.
- Dasen, V., O'Meara, D. 2022: Jeu et genre: le témoignage de Michel Psellos (*Philosophica minor* II, 19). *Pallas* 119, 491–509.
- Dasen, V., Verbanck-Piérard, A. 2022: Poupées grecques en images: du jeu au rite. *Pallas* 119, 349–378.
- De Groot, M. (ed.) 2012: *Christophori Mitylenaii Versuum variorum Collectio Cryptensis*. Turnhout.
- Freyberg, L.A., Popova, T.V. 1978: *Vizantiyskaya literatura epokhi rastsvetva IX–XV vv.* [The Flowering of the Byzantine Literature. 9th–15th Centuries]. Moscow.
- Фрейберг, Л.А., Попова, Т.В. *Византийская литература эпохи расцвета IX–XV вв.* М.
- Fuchs, M.E. 2022: Une nouvelle scène d'ephedrismos à Pompéi. *Pallas* 119, 423–436.
- Griesbach, J. 2022: Ballspielerinnen auf thessalischen Münzen. Ein Zeitvertreib als öffentliche Angelegenheit? *Pallas* 119, 379–399.
- Hamayon, R. 2021: *Jouer, une autre façon d'agir. Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*. Lormont.
- Klinger, S. 2022: Modèles d'astragales provenant du sanctuaire de Demeter et Kore à Acrocorinthe. *Pallas* 119, 75–100.
- Kurtz, E. 1903: *Die Gedichte des Christophoros Mitylenaios*. Leipzig.
- Lehmann, M. 2022: Le combat d'Amour et de Pan: lutte ludique et érotique. *Pallas* 119, 437–454.
- Lovegne, E. 2022: Les Étrusques jouaient-ils aux jeux de plateau? *Pallas* 119, 403–422.

со своей стороны, нашла у В. Дазен (Dasen 2015, 81–89) иллюстрацию теории Р. Кайуа об исторически возрастающем значении пары категорий ἀγών – alea (Hamayon 2021, 49).

-
- Pace, A. 2022: *In taberna quando sumus?* Osservazioni sul gioco d'azzardo (*alea*) a Pompei. *Pallas* 119, 103–128.
- Penn, T., Courts, S. 2022: Lost and Found: The Object Biographies of Roman Gaming Sets from the Western Provinces. *Pallas* 119, 241–262.
- Sabetai, V. 2022: Bronze Rattles and Clay Shields for the Boeotian Child of the Elite: New Finds in Context. *Pallas* 119, 43–74.
- Schaedler, U. 2009: Pente grammai – the Ancient Greek Board Game Five Lines. In: J.N. Silva (ed.), *Board Game Studies Colloquium XI, Proceedings*. Lisbon, 173–196.
- Spadini, F. 2022: Consultation horoscopique, divination, jeu, oracles ludiques? Autour de la Tabula Bianchini. *Pallas* 119, 473–490.
- Thomson, Y., Bigot, S., Lautier, L., Dunkley, J. 2022: Le mobilier funéraire exceptionnel d'une sépulture d'enfant du I^{er} siècle apr. J.-C. A proximité du chef-lieu de la cité arverne. *Pallas* 119, 147–167.
- Tristro, L. 2022: Une nouvelle tombe de médecin avec matériel de jeu à *Colonia Emerita Augusta* (Espagne). *Pallas* 119, 169–179.
- Vespa, M. 2022: Jeux de pari (*alea*) et bonne chance dans la culture romaine. Une relecture de l'invocation à Hercule dans le *Curculio* de Plaute. *Pallas* 119, 457–471.
- Williams, D. 2022: Bone and Ball Bags: Greek *Phormiskoi* and *Diktydia* (?). *Pallas* 119, 295–319.

Olga P. Smirnova,

Independent researcher,
Maisons-Laffitte, France
E-mail: olsmirrr@gmail.com
ORCID: 0009-0004-5216-2252

О.П. Смирнова,

к.и.н., независимый исследователь,
Мезон-Лаффит, Франция