



Poids symboliques des scènes de jeux de la Tunisie Africo-romaine

Dr Ezzeddine BOUZID
Enseignant chercheur
Président de l'association tunisienne
de sauvegarde des jeux et sports du patrimoine
ezzeddinebouzid483@gmail.com

Résumé :

L'idée fondamentale de notre communication consiste à présenter les résultats de nos observations et d'analyses des travaux des chefs d'œuvres, des maîtres mosaïstes les plus accomplis du nord de l'Afrique, en particulier la Tunisie Africo-romain – entre le II^èm et VI^èm (s. ap. J-C) - qui ne se sont pas limités à quelques thèmes aux significations symboliques de la vie quotidienne. A travers les documents que nous présentons, comme véritable production d'ethnographes, capables de percevoir les situations de jeux et sports de leur culture, nous expliquons comment les artistes mosaïstes insistent sur le fait que les scènes de jeux présentées dans les mosaïques de la Tunisie du Nord de l'Afrique sont parmi les plus expressifs de la culture de la civilisation Africo-romaine. En effet, les productions iconographiques émergent les caractéristiques des spectacles de loisirs ludiques et dévoilent des significations symboliques de la vie quotidienne de l'époque d'appartenance.

Mots clés : significations symboliques, Mosaïque Africo-romaine, jeu et culture

Préambule

À l'Est du Maghreb romain, l'*Africa proconsularis* des Romains correspondait à-peu-près à la Tunisie actuelle. Notre pays a accueilli sur son sol près de quinze civilisations. Parmi les peuples qui ont le plus marqué leur passage en Tunisie, on peut citer les carthaginois, et en particulier les Romains.

De nombreux monuments romains ont été découverts en Tunisie : thermes, théâtres, amphithéâtres, cirques, temples etc. La documentation archéologique et épigraphique est très riche en Tunisie actuelle. Malgré cet ample trésor du patrimoine matériel, notre connaissance de l'histoire des pratiques ludiques (jeux et sports de Tunisie de l'époque Africo-romaine) serait demeurée imparfaite sans l'apport capital de l'image. Celle-ci est fournie par une abondante documentation iconographique, constituée de sculptures, reliefs, représentations sur lampes et surtout de pavements de mosaïques.

Dans cette province de l'univers soumis à Rome, apparurent, du II^èm au VI^èm siècle après J.-C., quelques-uns des chefs-d'œuvre les plus accomplis de cet artisanat d'art que fut la mosaïque de pavimentale.

Les maîtres mosaïstes du nord de l'Afrique ne se sont pas limités à quelques thèmes aux significations symboliques de la vie quotidienne. Ils produisent les caractéristiques des moments des spectacles de loisir ludique comme l'engagement du combat à la boxe, au pancrace, comme la prise décisive, le vaincu tombé à terre en lutte et l'athlète ou l'aurige victorieux. Mais il n'y a pas de compte rendu à proprement parler, sauf, peut-être, dans le cas de la mosaïque de *Smirat*¹.

¹ Voir : jeu n° 8, volume 2 : les annexes, p.36-37.



Tunisie jouent-ils ? Peut-on dégager les grandes connotations des jeux sportifs africo-romain, et ces qu'ils révèlent de leur contexte d'appartenance? Les jeux athlétiques, d'amphithéâtre ainsi que les courses de chars faisaient-ils revivre des rôles et des significations symboliques ?

1 - Voyons un peu les choses de l'intérieur !

A la suite d'une première lecture de notre inventaire des *jeux sportifs* de la Tunisie Africo-romaine, réalisé entre 1989 et 2000, nous enregistrons dix groupes de scènes de jeux incluant nombre de situations ludo-sportifs, comme indiqué dans le tableau n°1 qui suit :

Thèmes	Intitulés des jeux	Nombre de jeux	Total	%
<i>Scènes cynégétiques</i>	Chasse aux grands fauves	19	67	28 %
	Chasse à courre	28		
	Chasse d'oiseaux	16		
	Tir à l'arc	3		
	Condamné livré aux bêtes	1		
<i>Scènes de danse</i>	Danse des noces	5	16	7 %
	Danse des fouteurs	2		
	Danse de banquet	7		
	Ballet aérien	1		
	Jonglage d'objets	1		
<i>Scènes en rapport avec la mer</i>	Pêche à la ligne	26	79	33 %
	Pêche au filet	19		
	Pêche à l'épervier	10		
	Pêche au harpon	6		
	Pêche à la nasse	7		
	Pêche	1		
	Baignade	7		
	Course nautique aux Dauphins (Missus)	3		
	<i>Scènes d'athlétisme</i>	Saut en longueur		
Lancer de disque		1		
Parade des athlètes vainqueurs		5		
Lutte corporelle		8		
Pancrace		1		
Combat de boxe		2		
Combat au glaive		1		
Course à pied		6		
Course à pied aux flambeaux		1		
Course à pied des porteurs de roses		1		
<i>Scènes de jeux de cirque</i>	Course de chars	9	10	4 %
	Galop des chevaux vainqueurs	1		
<i>Scènes de théâtre</i>	Comédie	1	1	0,5 %
<i>Scènes de jeu de société</i>	Jeu de dés	1	1	0,5%
<i>Combat entre animaux</i>	Combat aux grands fauves	7	20	8 %
	Combat d'amphithéâtre	9		
	Combat de coqs	4		
<i>Scènes mythologiques</i>	Jeu d'instrument de musique	11	17	7 %
	Ebat d'un couple	1		
	Triomphe de Neptune	5		



Autres scènes	Amour jouant Equitation	1 1	2	1 %
Total			240	100%

Tableau 1 : Répartition des jeux de la Tunisie africo-romaine selon les thèmes.

A la lecture de tous les résultats, tels que nous les avons présentés dans ce travail, on constate que le trait le plus évocateur des jeux, à travers les mosaïques de Tunisie Africo-romaine, est d'accorder une grande part aux jeux physiques. Ces situations motrices ludiques sont en particulier pratiquées par les animaux et les hommes au torse nu et dont la réalisation suppose une dépense énergétique très importante.

Ce champ ludo-moteur masculinisé est caractérisé par des EMPREINTES CULTURELLES diverses : participation symbolique des dieux, absence de mixité, très faible participation des adolescents, utilisation de milieu naturel et des lieux normalisés. Ainsi on signale une absence totale d'objets fabriqués et une présence massive d'accessoires spécifiques de chasse et de pêche. Ces scènes de jeux de la Tunisie Africo-romaine n'ignorent pas les contraintes temporelles, ils ne sont ni des jeux de fabrication ni des jeux de rôle, ce sont des jeux sportifs codifier. Plusieurs jeux s'achèvent avec comptabilité au *score limite*; la codification privilégie les jeux socio-moteurs où dominent notamment les duels. Les jeux socio-moteurs sont largement majoritaires avec une prédominance de la présence d'animaux.

Les jeux à réseau original sont remarquablement plus nombreux que les jeux strictement coopératifs et des duels. Les interactions motrices d'opposition et de coopération se réalisent, en premier lieu, par le biais d'un objet, l'opposition se déroule par un contact au corps à corps où l'interaction motrice est caractérisée par la grande brutalité.

2 - Qui sont les acteurs de ces jeux et comment se comportent-ils ?

Les personnages, figurant dans les scènes de jeux à travers les tableaux de mosaïques, illustrent des jeux antiques couvrant une période historique du IIe au VIe siècle après J.-C. Il faut rappeler que l'Empire romain dépensait des sommes très élevées pour distraire le peuple et contenir les masses, « *Un peuple qui baille est mûr pour la révolte* »⁷, en conséquence, il s'agit d'occuper les foules et d'intercepter leurs impulsions durant au moins la moitié de chaque année. Ce phénomène social de spectacularisation a connu, en Afrique, une grande popularité et a survécu au christianisme et se prolongea jusqu'à l'époque de Saint Augustin, qui dans l'un de ses sermons fustigea on trouve : « *Les démons qui prennent plaisir aux cantiques de vanité, aux spectacles stupides et aux obscénités des théâtres, à la folie du cirque, à la cruauté de l'amphithéâtre, aux conflits passionnés - disputes, bagarres - qui, poussés jusqu'à la haine, opposent les gens à propos de ce pestiféré : un mime, un histrion, un pantomime, un cocher, un venator. S'y abandonner, c'est offrir de l'encens aux démons dans les cœurs* »⁸.

⁷Cité par SLIM Hédi - *Les spectacles* -, p.189-217, In : *Sols de la Tunisie romaine*, Editions, CERES, Tunis 1995. Voir notamment p. 189.

⁸ *Ibidem*, p. 190.

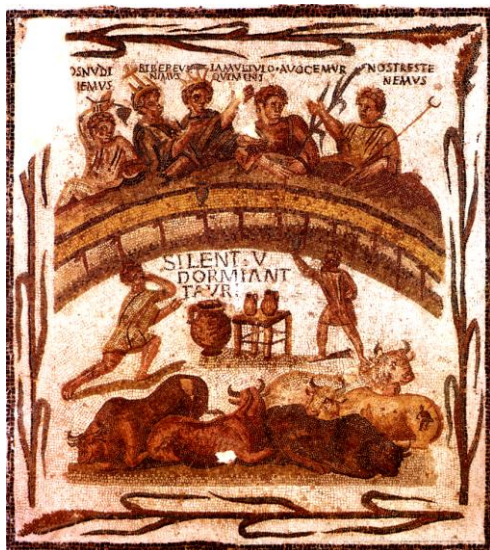


Figure: Le banquet costumé des "sodalités" d'amphithéâtre, IIIème siècle ap. J.-C., El-Jem, Musée du Bardo. Inv : 3361.

3 - Comment les joueurs entrent-ils en communication ? De quelle manière interagissent-ils ?

Si nous partons de l'idée que le jeu représente l'image en miniature de certaines situations de la vie quotidienne de l'époque, pouvons-nous expliquer comment la violence, dans l'opposition observée à travers les mosaïques, a des significations se rapportant à l'imaginaire social de la Tunisie africo-romaine ?

Avant de répondre à cette question, il nous semble opportun d'étudier la nature des interactions motrices au cours des jeux sollicitant l'entraide et l'antagonisme (tableau°2).

CARACTÉRISTIQUES	OPPOSITION	COOPÉRATION
Par simple touché	0	02 : (3%)
Par le biais d'un objet	53 : (52%)	54 : (87%)
Au corps à corps	39 : (39%)	6 : (10%)
Par frappe forte sur le corps : cible	09 : (9%)	0
Total	101	62

Tableau 2 : Répartition des jeux des mosaïques selon la catégorie d'interaction motrice.

Nous notons que le nombre des situations d'interactions motrices figurant sur les mosaïques représente plus de la moitié du corpus des jeux : 163 scènes, soit 68%. Ainsi, on constate que le nombre de scènes d'opposition motrice est plus grand que le nombre de scènes d'entraide : 101 fois contre 62.

En outre, l'opposition par le biais d'un instrument détient un important pourcentage des scènes de jeux socio moteurs (53 situations d'opposition, soit 52% des interactions d'opposition). En conséquence, nous signalons l'absence totale de deux catégories d'interactions motrices, à savoir : la coopération par "frappe forte sur le corps cible" (0%) et l'opposition par simple touche (0%). Par contre l'opposition par "frappe forte sur le corps" recouvre 9% des scènes caractérisées par des interactions motrices d'opposition, soit 9 situations.

Pour mieux comprendre ces deux traits de la logique interne, il nous semble nécessaire de les analyser séparément.

3. 1 - Interaction de coopération



Les scènes de jeux où la coopération se réalise par le biais des instruments représentent 87% des situations d'entraide. Celles se rapportant à la pêche et à l'activité cynégétique, en particulier où figure la chasse à courre, dominant. Les scènes de cette catégorie se répartissent entre le IIe et le Ve siècle après J.-C. ainsi :

PÉRIODES	PROVENANCE
IIe siècle ap. J.-C.	Carthage, El-Alia, Sousse, Thina, Utique. El-Alia
IIIe siècle ap. J.-C.	Althiburos, Carthage, Cherchel, Chebba, Dougga, El-Jem, Haïdra, Lemta, Oudna, Sousse, Thina Thurburbo-Majus, Utique.
IVe siècle ap. J.-C.	Bourgel, Carthage, Dougga, Gafsa, Thurburbo-Majus, Utique.
Ve siècle ap. J.-C.	Bizerte, Thurburbo-Majus.

Tableau 3 : Répartition chronologique des lieux de provenance des jeux, dans les mosaïques, caractérisées par les interactions de coopération.

3. 2 - Interaction d'opposition

La demande sociale des spectacles d'opposition était bien répartie au cours des époques romaine, vandale et byzantine, mais l'époque romaine est celle pendant laquelle nous avons relevé dans le tableau n°4 un grand nombre de scènes provenant de différentes régions qui, on le suppose, possédaient des amphithéâtres romains. Ces cités étaient les lieux qui ont emprunté, uniquement, les jeux d'affrontement caractérisés par la "distance de garde"⁹. Les jeux à "distance de charge"¹⁰ n'étaient pas assimilés à la culture, en fonction du "goût social" de l'époque.

PÉRIODES	PROVENANCE
IIe siècle ap. J.-C.	El-Alia
IIIe siècle ap. J.-C.	Althiburos, Bougrara, Carthage, Chemtou, Dougga, El-Jem, Henchir, Khanget El-hajej, Maktar, Thurburbo-Majus, Oudna, Toungar, Smirat, Sousse, Thina, Utique,
IVe siècle ap. J.-C.	Acholla, Bougrara, Carthage, Dougga, El-Jem, Gafsa, Kef, Kourba, Nabeul, Sousse, Sidi Ali ben nasrallah, Thurburbo Majus, Utique.
Ve siècle ap. J.-C.	Beja, Carthage.
VIe siècle ap. J.-C.	Beja, Gafsa, Kelibia.

Tableau 4 : Répartition géographique et chronologique des jeux d'opposition des mosaïques de la Tunisie romaine.

D'après cette répartition, on constate que le IIIe et le IVe siècle ap. J.-C. représentent les périodes où les scènes de jeux d'opposition (combat d'animaux, chasse aux grands fauves et jeux athlétiques) sont les plus diffusées par les artistes mosaïstes de cette époque.

En plus des "venatio" d'amphithéâtres nous citons, à titre d'exemple, les jeux de lutte entre êtres humains tels que : la lutte figurant sur la mosaïque de Gafsa fin du IIIe siècle après J.-C., ainsi que la mosaïque de Thina fin du IIIe siècle après J.-C. et les scènes de lutte conservées au musée du Bardo (A. 300 et B. 300) de Gigthis de la fin du IIIe siècle ap. J.-C.

⁹ PARLEBAS Pierre définit la "distance de garde" comme une distance : « Codifiée, elle sépare les deux adversaires d'un duel, au moment précédant l'acte offensif de l'un d'entre eux ». Cf : *Eléments de sociologie du sport* -, 1er Edition, PUF, Paris 1986, p. 151.

¹⁰ Selon Pierre PARLEBAS, la distance de charge représente : « La valeur moyenne de l'intervalle séparant deux adversaires au moment de leur affrontement direct », *op. cit.*, p. 153.



Figure: L'image représente l'épisode final d'un combat de lutte entre un couple d'athlètes nus. (Photo Dr. Ezzeddine Bouzid 1992).

4 - Qu'en est-il de la brutalité dans les jeux ?

Suite à cette brève analyse concernant l'interaction motrice, nous pouvons conclure à l'existence en Tunisie antique, Africo-romaine, d'un mode de spectacle d'opposition d'une brutalité mortelle. Ce trait distinctif de la logique interne des jeux représente une image en miniature d'un fait culturel enraciné dans la logique externe de la civilisation Africo-romaine.

Concernant la nature de la brutalité pendant le déroulement des jeux, nous avons remarqué que les interactions motrices figurant dans les scènes de jeux de la Tunisie romaine se réalisent selon une double polarité : la première regroupe les jeux à grande brutalité. Le tableau n°5 permet d'observer que ces jeux représentent un peu plus que les deux tiers des scènes de jeux à travers les mosaïques (65%). La deuxième regroupe les (30%) seulement : ce qui signifie qu'au cours de cette période, le rapport à la violence était un trait culturel remarquablement soutenu dans la logique interne des jeux, comme l'attestent les résultats indiqués dans le tableau 12 qui suit.

Caractéristiques d'interaction motrice	Nombre des jeux	%
Sans brutalité	71	30%
Brutalité moyenne	12	5%
Grande brutalité	157	65%
Total	240	100%

Tableau 5 : Caractéristique de la brutalité dans les jeux des mosaïques.

Nous remarquons que la fréquence de la grande brutalité est deux fois plus grande que les scènes sans brutalités : 157 fois contre 71, soit 65% contre 30%. La brutalité moyenne représente une faible fréquence : 12 fois seulement 5%.

5 - Quel est le contenu symbolique de l'organisation des jeux ?

Dans la perspective de la notion d'Ethno-motricité, les mosaïstes de la Tunisie Africo-romaine nous transmettent une image de la ferveur du peuple *pour les jeux*, pour les spectacles caractérisés par une grande brutalité des jeux corporels.

Ces mosaïstes nous présentent une image de leur culture ludique caractérisée par une codification de la sauvagerie des jeux de forces physiques. Dans un langage de l'image, ils exaltent la valeur d'un combat protégé par les dieux. C'est dans les stades et dans les amphithéâtres, au cours des combats et des jeux, que les pratiquants s'affrontent sous la surveillance des divinités. Le sens d'affrontement est partie prenante des goûts de la population : seul le gagnant est honoré.

Il semble que la grande diversité des caractéristiques ethno-motrices présentée par les jeux sportifs de la Tunisie Africo-romaine témoigne de l'influence, des mœurs et des valeurs

sociales sur la représentation du corps dans l'imaginaire populaire. Autrement dit, la mise en jeu du corps était profondément façonnée par l'orientation de la culture Greco-romaine.

En effet tout ce que nous avons relevé comme structure de duel symétrique, de jeux d'oppositions, de jeux à réseaux originaux, de la recherche de l'exploit physique, du degré de la violence physique recherchée par les spectateurs, de la codification de l'affrontement moteur de type "*distance de garde*" reflètent les traits de la culture ludo-motrice de la Tunisie Africo-romaine.

Tous les détails qui viennent d'être relevés soulignent l'importance de l'organisation des spectacles dans l'imaginaire collectif de la vie des Africains-Romains. En effet, il est clair que d'après les documents des mosaïstes analysés, les jeux d'amphithéâtre ainsi que les courses de chars faisaient revivre des rôles et des significations multiples :

- un rôle social, illustré par l'aspect des loisirs et du rassemblement populaire ;
- une signification religieuse, marquée par la présence des dieux;
- un symbole militaire, commémorant une victoire directe;
- une connotation civique manifestée par le dialogue sympathique entre le peuple et les magistrats.



Figure 7: Pavement de Carthage figurant une course "réaliste" se déroulant à l'intérieur d'un cirque, (jeu n° 3), daté de la fin du II^{ème} siècle ou du début du III^{ème} siècle ap. J.-C., Musée du Bardo: A. 341.

C'est au cirque que la plèbe demande aux magistrats un allègement des taxes; c'est également au cirque que se développent et que peuvent éclater les violentes contestations.

Le contenu symbolique de l'organisation des jeux de cirques et des spectacles d'amphithéâtre pouvaient illustrer d'autres connotations :

- Les amphithéâtres et les cirques étaient des lieux de rencontre des différentes couches sociales¹¹;
- une signification politique illustrée par l'usage des jeux de cirque en faveur des élections des magistrats qui étaient considérés comme symboles de richesse, de dignité, de noblesse et de fierté;
- Les Romains de l'Afrique établissaient un lien mystique entre les jeux du cirque et les phénomènes cosmiques. Ils faisaient du cirque une image de l'anneau zodiacal¹² en expliquant les sept tours de piste de la course par référence au nombre de planètes et aux

¹¹ « *Rendez-vous mondains* », fêtes collectives et rituels politiques. Cf : VEYNE Paul, In : Histoire de la vie privée, t. 1 : *De l'Empire romaine à l'an mil* - Paris, 1985, p.115.

¹² Voir, CUMONT (F) - *Recherche sur les symbolismes funéraires des Romains* -, Paris 1942, p. 348-350.

jours de la semaine. Le cirque, avec sa piste, représentait l'univers, l'aurige vainqueur était assimilé au soleil et les quatre factions aux quatre saisons¹³;

- Les victoires des auriges et des bestiaires avaient un caractère prophylactique. Cependant, les historiens signalent que la notion de victoire sur les forces du mal prend au cours de la civilisation romaine toute sa dimension. Souvent, elle a été concrétisée à travers les scènes de jeux réalisées dans les cirques et dans les amphithéâtres.

Un exemple de Carthage illustre ce thème avec le cosmos. Il montre un paon faisant la roue et quatre chevaux, parés de colliers aux couleurs des quatre factions, qui broutent les plantes des différentes saisons, celui des Verts mangeant les roses du printemps, celui des Blancs les olives de l'hiver, celui des Bleus les raisins de l'automne et celui des Rouges les épis de l'été.

Dans la mosaïque de la région de *Thaenae*, l'actuel Thina, conservée au musée municipal de Sfax, quatre quadriges, conduits chacun par le cocher d'une des quatre factions, sont entourés de plantes symboliques des quatre saisons. Sur une autre mosaïque provenant du même site, les "génies des saisons" montés sur des chevaux ailés, disputent une course fantastique.



Figure: Mosaïque de Paon offrant un décor réparti sur deux registres : dans celui d'en haut, figure un paon faisant la roue; dans le registre d'en bas, les chevaux des quatre factions affrontées, de part et d'autre d'un "cylindre de prix" d'où sortent les végétaux des quatre saisons. (Fin du IVème siècle ap. J.-C., Musée du Bardo).

Ces diverses assimilations visaient, probablement, à attirer les influences bénéfiques des forces de la nature sur les propriétaires qui se passionnaient pour les courses de chars¹⁴.

¹³ A ce sens, YACOUB Mohammed écrit : « L'aurige vainqueur identifiée au soleil "Cocher divin est invincible" Chaque faction assimilée à une saison. les verts identifiés au printemps, les rouges à l'été, les bleus à l'automne et les blancs à l'hivers », Cf : YACOUB Mohammed, *op. cit.*, p. 189. De même,. Cf : CUMONT (F) - *Recherche sur les symbolismes funéraires des Romains* -, Paris 1942, p. 348-350.

¹⁴ YACOUB Mohammed - *Splendeurs des mosaïques de Tunisie* -, Editions Agence Nationale du Patrimoine, Tunis 1995, p. 334.



La grandiose organisation des spectacles de *Venatio* et de *munus* a permis de situer l'empire romain *parmi les « sociétés à comptabilité »*¹⁵. A travers ce mode d'organisation il a su maintenir, à sa façon, le « *dialogue social* » jusqu'à l'antiquité tardive, et cela constitue certainement un exemple typique de la civilisation d'une société qui exploite les jeux de combat sanglant, dans toutes leurs variétés, afin de répondre à un besoin guerrier caractérisant l'orientation politico culturelle des magistrats de l'empire.

Cette orientation politico culturelle des situations ludo-motrices, à la fois sanglante et spectaculaire, est une forme de représentation collective qui encourage l'incertitude corporelle du guerrier et donne une réponse aux exigences politico civilisationnelles de la Tunisie Africo-romaine. En effet l'engouement pour les jeux d'amphithéâtre déclenche chez eux une sorte de puissance invisible qui les pousse à utiliser toutes les manières magiques pour s'assurer du soutien des forces surnaturelles dans leurs combats agonistiques. Ces derniers ont, comme le note Jean Cazeneuve, une « *fonction directement en relation avec la conception du monde que forge la pensée mythique des sociétés archaïques* »¹⁶.

On peut avancer que la communauté Africo-romaine ne pouvait exister que par le degré de l'effort qu'elle produisait afin de satisfaire les désirs du peuple, à savoir l'organisation de spectacles de jeux et le ravitaillement de la population romaine. Huizinga, dans son analyse sur le rapport entre la culture et les jeux au cours de la civilisation romaine fait le point entre l'élément ludique et le régime politique romain, il note : « *L'élément ludique de l'Etat romain se manifeste le plus clairement dans le cri : panem et circenses, comme l'expression des désirs du peuple vis-à-vis de l'Etat* »¹⁷

Selon les historiens, le monde romain ne pouvait vivre sans activité ludique. Les jeux étaient, pour la communauté Africo-romaine, un principe d'existence de même importance que le pain.

C'est au Christianisme que revient l'honneur de s'opposer avec fermeté à la folie des jeux et d'avoir entamé les premières procédures contre elle. Ainsi pour la philosophie humaniste des Chrétiens, la vue des lieux de combats, des fauves, des gladiateurs dans les amphithéâtres et les cirques romains éveille dans le cœur de l'être humain le sentiment le plus désagréable ; elle rappelle les moments les plus immoraux de la civilisation antique.

Cependant, il semble qu'au cours de la civilisation romaine, le sens du ludique accompagne souvent le sens du tragique. Car l'intensification de l'organisation des jeux de la mort et la passion que montre la population pour assister aux spectacles meurtriers laisse supposer que l'imaginaire social du peuple romain baigne dans un champ tragique plus profond que le champ du ludisme. Mais, il semble raisonnable de concilier entre deux tendances du jeu, à la fois produit et source de culture : produit du sens social de l'agressivité, et source d'intention de l'acte tragique.

¹⁵ CAILLOIS Roger, dans son livre intitulé : *les Jeux et les Hommes*, distingue deux types de sociétés, "les sociétés à *tohu-bohu*" qui valorisent les mascarades et le vertige en penchant vers certains jeux libres, puis les "sociétés à *comptabilité*" qui favorisent les jeux réglementés.

¹⁶ CAZENEUVE Jean - "Le Jeu dans la société" -, In : Encyclopaedia Universaliste, Editions S.A. Paris 1988, corpus 10, p. 568.

¹⁷ HUIZINGA Johan - *Homo Ludens* -, Editions GALLIMARD, Paris 1951, p. 286.



Bibliographie

ALEXANDER (M), ENNAIFER Mongi et Aii - *Corpus des mosaïques de Tunisie* : Utique -, Volume I, fascicule 3, Editions Institut National d'Archéologie et d'art INAA, Tunis 1976.

BESCHAOUCH Ezzeddine - "*Parade et publicité dans les mosaïques d'amphithéâtre*" -, In : Dossier de l'Archéologie, n° 31 - Editions La petite Montagne, Paris 1978.

BESCHAOUCH Ezzeddine - "*La mosaïque de chasse à l'amphithéâtre découverte à Smirat en Tunisie*" -, In : CRAI, 1966.

BESCHAOUCH Ezzeddine - "*Une sodalité africaine méconnue : Les Perexii*" -, In : Académie des inscriptions et Belles-Lettres - 1980.

BLANCHARD-LEMÉE Michèle - "*La mer : des Poissons, des navires et des dieux*" -, In : Sol de la Tunisie romaine, Editions CÉRES, Paris 1995.

CAZENEUVE Jean - "*Le jeu dans la société*" -, In : Encyclopaedia Universaliste - Editions S A, Paris 1988.

CEARD Jean, FONTAINE Marie-Madeleine, MARGOLIN Jean-Claude - *Le corps à la renaissance* -, Actes du XXX° colloque de Tours, 1987 / sous la direction de. - Editions Aux amateurs de livres, Paris 1990.

CUMONT (F) - *Recherche sur les symbolismes funéraires des romains* -, Paris 1942.

CAILLOIS Roger - *les jeux et les Hommes* -, Editions Gallimard, Paris 1958.

Corpus des mosaïques de Tunisie - Utique -, Volume I, fascicule 3, Editions Institut National d'Archéologie et d'art INAA, Tunis 1976.

DESNIER Jean-Luc - "*Les représentations du cirque sur les monnaies et les médailles*" -, In : Cirques et courses de chars Rome-Byzance, Catalogue, de l'exposition, Editions IMAGO, Paris 1990, (390 p.).

Dictionnaire des antiquités Grecques et Romaines - "*Mappa*" -, Editions Hachette, Paris 1887, p.1593.

DUVAL Noël - "*L'introduction des couronnes métalliques et des cylindres de prix en occident d'après l'histoire Auguste*" -, In : Colloquium Parisinum, Editions MACERETA, Paris 1991.

DUVAL Noël - "*Les prix du cirque dans l'antiquité tardive*" -, In : Cirques et courses de chars Rome-Byzance, catalogue de l'exposition -, Editions IMAGO, Lattes 1990.

DUVAL Noël avec contribution de **Latifa SLIM** -, "*Recherches nouvelles sur les prix de concours représentés sur les mosaïques*" -, In : BTCH, ns, fasc. 22, Paris 1992,

DUNBABIN K.M.D - "*The Victorious charioteer*" -, In : Mosaics and Related Monuments - AJA, 86, 1982.

ENNAÏFER Mongi - "*Le thème des chevaux vainqueurs à travers la série des mosaïques africaines*" -, In : Mélanges de l'Ecole Française de Rome, tome 95, Paris 1983 .

FANTAR Mohammed - *La mosaïque en Tunisie* -, Editions Alif, Tunis 1996.

FRADIER Georges - *Mosaïque romaine de Tunisie* -, Editions CERES, Tunis 1989.

FOUCHER Louis - *Inventaire des mosaïques, Atlas archéologique* -, Sousse, Editions INAA, Tunis 1960.

GERMAIN Suzanne - "*Logique et fantaisie dans les mosaïques de JONCHEES*" -, In : Revue Antiquités Africaines, Tome 14, Editions CNRS, Paris 1979.

GERMAIN Suzanne - *TIMGAD : "Une école originale de mosaïque"* -, In : Dossier de l'Archéologie, n°3, Paris 1978.

GILBERT Charles-Picard - *La civilisation de l'Afrique romaine* -, Editions PLON, Paris 1959.

GOLVIN Jean-Claude - *L'amphithéâtre romain : essai sur la théorisation de sa forme et de ses fonctions* -, Editions Boccard, Paris 1988.

GOLVIN Jean-Claude, LANDES Christian - *Amphithéâtres et gladiateurs* -, Editions CNRS, Paris 1990.

HUIZINGA Johan - *Homo Ludens* -, Editions Gallimard, Paris 1951.



www.traditionalsports.org

JARRY Jacques - *Hérésies et Factions dans l'Empire Byzantin : du IV° au VII° s. ap. J.-C.* -, Editions [s.n.], le Caire 1968.

K.M.D. Dunbabin - "*The Victorious Chariotes*" -, In : Mosaïcs and Related Monuments, AJA.86, 1982.

KHANOUSSE Mustapha - "*Compte rendu d'un spectacle de jeux athlétiques et du pugilats sur une mosaïque de la région de Gafsa*" -, In : Bulletin des travaux de l'INAA, (Tunis), 2, 1988 (1989),

LANDES Christian - "*Les spectacles dans le monde romain III le cirque et les courses de chars*" -, In : Cirques et courses de chars, : Rome-Byzance - Editions IMAGO, Lattes 1990, (400 p.)

MAHJOUBI 'Ammar - *Les sites romains de Tunisie* -, Editions STD, Tunis 1975.

MAHJOUBI 'Ammar - "*Rome et l'apogée de la Tunisie antique*" -, In. Histoire de la Tunisie, l'Antiquité, Editions ISTD, Tunis non daté, p. 203-204

MANSON Michel - "*Le rôle des objets de jeu dans la pratique des jeux d'adresse à la renaissance*" -, In : Le corps à la Renaissance, Actes du XXX° colloque de Tours 1987/ sous la direction de Jean CEARD, Marie-Madeleine FONTAINE, Jean-Claude

MASSIGLI (R) - *Musée de Sfax* -, Editions Ernet LEROUX, Paris 1912.

MAUSS Marcel - *Sociologie et anthropologie* -, Editions PUF, Paris 1991.

MERLIN (A) et POISSOT (L) - "*Faction du cirque et saison sur des mosaïques de Tunisie*" - In : Archéologique, XXX1.

MOLIN Michel - "*Les chars de courses romains*" - In : Cirques et courses de chars Rome Byzance. -, Editions IMAGO, Lattes 1990.

PARLEBAS Pierre - *Eléments de sociologie du sport* -, Editions P.U.F, Paris 1986, (277 p.).

PARLEBAS Pierre - "*Jeux d'enfants et culture ludique de la Renaissance*" -, Non publié, Paris 1992.

PARLEBAS Pierre - *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice* -, Editions INSEP, Paris 1987.

PICARD Gilbert charls - *La civilisation de l'Afrique romaine* -, cité par MAHJOUBI 'Ammar - *Les sites romains de la Tunisie* -, Editions STD, Tunis 1975, p. 85.

SALOMONSON (J-W) - "*La maison aux chevaux de l'antiquarium de Carthage*" -, In : Archeologische Studiën van het . Editions Imprimerie Nationale, Lahay 1965.

SEBAÏ LADJIMI Leïla et ENNAÏFER Mongi - "*Le goût du cirque en Afrique*" -, p. 155-172, In : Cirques et course de chars Rome-Byzance, Editions IMAGO, Lattes 1990, p. 162.

SLIM Hédi - "*Les Spectacles*" - In : Sols de la Tunisie romaine, Editions CERES, Tunis 1995.

SLIM Latifa - "*Vénus, la toilette et les roses*" -, In : Sols de la Tunisie romaine, Editions CÉRÈS, Paris 1995, pp. 147-165.

Sciences naturelles : *La bibliothèque encyclopédique illustrée* -, Editions Coqs d'or, volume 9, Paris : 1989.

Sols de la Tunisie romaine, Editions CÉRÈS, Paris 1995.

TULLIER Jean Paule - "*Jeux athlétiques en Etrurie*" -, In : Le stade romain et ses spectateurs, Editions Imago, Latte 1994.

ULMAN Jaques - *De la gymnastique aux Sports modernes* -, Editions Presse Universitaire de France, Paris 1965.

VEYNE Paul - "*De l'Empire romaine à l'an mil*" -, In : Histoire de la vie privée, t. 1 Paris 1985.

VEYNE Paul - *Le pain et le cirque* -, Editions du Seuil, Paris 1976.

VILLENEUVE (F.), DESIRE. (CH.) - *Zoologie* -, Editions BORDAS, Paris 1963. (336 p.).

YACOUB Mohammad - *Le Musée du Bardo* -, Editions Agence Nationale du patrimoine, Paris 1993.

YACOUB Mohammad - *Splendeurs des mosaïques de Tunisie* -, Editions Agence Nationale du Patrimoine, Tunis 1995.



www.traditionalsports.org

YACOUB Mohammed - *Recherche sur les mosaïques tunisiennes, relations au monde du cirque* -, Thèse de doctorat, Paris 1979.